

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI KERANGKA
MANUSIA MELALUI MEDIA KERANGKA MANUSIA
DAN MEDIA GAMBAR SISWA KELAS IV
SDN LAMPEUNEURUT ACEH BESAR**

Humaira, Sardinah, M. Nasir Yusuf

(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar FKIP Unsyiah)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas IV pada materi kerangka manusia melalui penggunaan media kerangka manusia dan media gambar di SDN Lampeuneurut Aceh Besar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Pemilihan sampel menggunakan teknik *total sampling* yang terdiri atas dua kelas yaitu; kelas IV-A yang berjumlah 29 orang dan kelas IV-B yang berjumlah 27 orang. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus t-hitung. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kerangka manusia dan media gambar. Nilai rata-rata siswa kelas IV-A yang diajarkan dengan menggunakan media kerangka manusia sebesar 81,41 dan nilai rata-rata siswa kelas IV-B yang diajarkan dengan menggunakan media gambar yaitu 75,09. Hasil penelitian diperoleh menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,2$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu “terdapat perbedaan hasil belajar pada materi kerangka manusia antara siswa kelas IV yang diajarkan melalui media kerangka manusia dan media gambar di SDN Lampeuneurut Aceh Besar”.

Kata Kunci: Media kerangka manusia, Media gambar, dan Hasil belajar siswa.

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses membangun pengetahuan (konstruktivisme). Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan hasil penjelasan guru tetapi hasil dari tindakan yang dilakukannya (berbuat). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan. Membangun pengetahuan oleh siswa dapat dilakukan oleh siswa melalui diskusi, mengamati, dan lain sebagainya.

Selama ini pembelajaran di sekolah selalu dilakukan secara konvensional yaitu hanya sebatas penguasaan konsep-konsep yang dibahas dalam buku-buku panduan

pelajaran, serta kurangnya pemanfaatan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah. Pengajaran ini sering dilakukan dalam ruangan kelas dan hanya membahas apa yang terdapat dalam buku pedoman bagi siswa dan guru. Syatrra (2013:60) menyatakan bahwa “tuntutan pencapaian tujuan pendidikan hanya dapat tercapai apabila seorang guru dapat melaksanakan tugasnya dengan baik dalam bidang profesi, kemanusiaan, dan kemasyarakatan”. Dalam bidang profesi, guru harus memiliki keahlian dalam mendidik, melatih, dan mengajarkan siswa secara maksimal.

Djamarah dan Zain (2006:1) menyatakan bahwa “ belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik, yang bertujuan mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelum pembelajaran dilakukan”. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pengajaran, guru harus mempersiapkan segala hal yang mendukung proses pengajaran, seperti perencanaan pembelajaran, tes, model serta media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ditemukan fakta bahwa hasil belajar siswa kelas IV di SDN Lampeuneurut Aceh Besar belum mampu mencapai nilai maksimal sebagaimana yang telah ditentukan dalam pembelajaran. Hanya 67% dari siswa yang dapat mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 65. Pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Sehingga, pada saat guru memberikan latihan atau tes, siswa tidak mampu menjawab tes yang diberikan dengan benar.

Hasil observasi dengan guru kelas IV di sekolah tersebut, menunjukkan bahwa guru menerapkan media kerangka manusia dalam proses pembelajaran dengan cara menunjukkan bagian-bagian kerangka manusia kepada siswa dan menjelaskan fungsi kerangka manusia berdasarkan media kerangka manusia. Sedangkan penggunaan media gambar dilakukan dengan cara menempelkan gambar dan menunjukkan bagian-bagian kerangka manusia. Pada saat proses pembelajaran, guru lebih dominan dalam menunjukkan bagian-bagian kerangka manusia dan menjelaskan fungsinya. Hanya beberapa siswa yang diberikan kesempatan untuk maju dan menunjukkan bagian-bagian kerangka manusia yang terdapat pada media kerangka manusia ataupun media gambar.

Berdasarkan fakta diatas, siswa tidak terlibat secara aktif. Guru lebih banyak menunjukkan bagian-bagian kerangka manusia dan memperlihatkannya kepada siswa. Sehingga siswa hanya melihat dan mendengar saja. Hal inilah yang menimbulkan kesulitan belajar olrh siswa. Khususnya dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran guru harus mampu melibatkan siswa belajar secara aktif.

Meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai strategi dalam pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media. Media mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran sehingga siswa memperoleh gambaran yang konkret serta pengalaman langsung melalui alat peraga yang berfungsi untuk membantu mengkonkretkan pengalaman atau pengertian dalam proses belajar mengajar. Peragaan adalah mewujudkan bahan yang diajarkan secara nyata baik dalam bentuk asli maupun tiruan sehingga siswa lebih memahami apa yang disampaikan guru. Manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa untuk membantu siswa belajar secara optimal.

Sa'ud (2011:1) menyatakan bahwa “ Pembelajaran harus dapat menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas”. Salah satu cara yang dapat dilakukan secara efisien dan efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media yang dapat digunakan dalam mengajarkan materi yang terdapat pada pelajaran IPA adalah media kerangka manusia dan media gambar. Sadirman dkk. (2008:6) menyatakan bahwa “media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima”. Dalam belajar, media berfungsi menyampaikan materi dari guru sebagai pengirim kepada siswa yang merupakan penerima.

Media kerangka manusia dan gambar dapat dijadikan sebagai alat peraga dalam penyajian materi biologi karena karakteristik yang dimilikinya. Kedua media tersebut dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai materi yang diajarkan, khususnya pada materi kerangka manusia. Media kerangka manusia merupakan media tiruan dari rangka manusia yang menyajikan bentuk rangka manusia secara nyata.

Supriadi (2004:88) menyatakan media gambar merupakan suatu media visual yang berisi yakni urutan gambar, antara gambar satu dengan gambar yang lain saling berhubungan dan menyatakan suatu peristiwa. Media ini digunakan untuk merangsang daya pikir siswa agar mampu menuangkan ide, gagasan dalam bentuk tulisan narasi, kerumitan bahan yang akan disampaikan dapat di atasi dengan bantuan media. Media dapat membantu guru ketika menemui kesulitan dalam menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau kalimat tertentu.

Dengan memanfaatkan media gambar sebagai upaya peningkatan kemampuan memahami materi kerangka manusia yang masih tergolong renda, siswa dapat melihatbagian-bagian dari kerangka manusia. Sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa tidak hanya bersifat abstrak ataupun teori saja, akan tetapi siswa dapat melihat secara langsung melalui gambar yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, penulis menarik sebuah judul penelitian sebagai berikut: “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia Dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar”.

1. Hasil Belajar

Hakikat hasil belajar IPA adalah untuk menghantarkan siswa menguasai konsep-konsep yang ada. Anni (2006:4) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar”. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar dan terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Nashar, 2004:77).

Seseorang dapat dikatakan telah belajar, apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Namun hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka di dapat hasil belajar. Gagne dalam (Rohani, 2010:47) menyatakan bahwa “tujuan belajar adalah memperoleh keterampilan intelektual,

strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap”. Oleh karena itu, pembelajaran harus dapat mencapai salah satu dari tujuan pembelajaran itu sendiri.

Menurut Sudjana (2000:28) hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Menurut aliran psikologi kognitif yang dikemukakan oleh Brunner dalam Budiningsih (2012:40) “hasil belajar adalah kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat dan dapat memberikan prioritas yang tepat dalam berbagai situasi. Selain itu, kemajuan intelektual juga ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan”.

Dari pengertian hasil belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli maka inti dari hasil belajar adalah perubahan. Oleh karena itu seseorang yang melakukan aktivitas belajar dan memperoleh perubahan dalam dirinya dengan memperoleh pengalaman baru, maka individu tersebut dikatakan telah belajar.

Sebenarnya hasil belajar merupakan realisasi pemekaran dari kecakapan atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar dari seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Hasil belajar akan menumbuhkan pengetahuan dan pengertian dalam diri seseorang sehingga ia dapat mempunyai kemampuan berupa keterampilan dalam bentuk kebiasaan, sikap dan cita-cita hidupnya.

2. Media

Seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran harus memiliki gagasan yang ditujukan dalam desain instruksional, sebagai titik awal dalam melaksanakan komunikasi dengan siswa. Untuk itu, guru perlu memperhatikan unsur-unsur yang dapat menunjang proses komunikasi serta adanya tujuan dari komunikasi. Dengan kata lain, agar komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan secara efektif perlu mengenal peranan dan fungsi media pembelajaran yang digunakan.

Purnamawati dan Eldarni (2001:4) menyatakan bahwa "media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa

sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”. Dijabarkan juga oleh Djamarah (2006: 136) “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan secara nyata. Sehingga pemahaman siswa tidak berdifat abstrak.

Menurut mujiman (2007:15) “peranan media dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik,
- 2) mengatasi batas-batas ruang kelas,
- 3) mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil,
- 4) mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik,
- 5) mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah,
- 6) mengatasi suara yang terlalu halus untuk di dengar secara langsung melalui telinga,
- 7) mengatasi peristiwa-peristiwa alam,
- 8) memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau dengan alam sekitar,
- 9) memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda,
- 10) membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik”.

Media pembelajaran dalam penggunaannya harus berdasarkan pemilihan-pemilihan tertentu. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu mempertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Harjanto (2011:238) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam memilih media pembelajaran, yaitu: 1) tujuan;

2) keterpaduan; 3) keadaan peserta didik; 4) ketersediaan; 5) mutu/teknis; 6) biaya. Selanjutnya menurut Wibawa dan Mukti (2003:67-68) kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: 1) tujuan; 2) karakteristik siswa; 3) alokasi waktu; 4) ketersediaan; 5) efektivitas; 6) kompatibilitas dan; 7) biaya.

Berkaitan dengan pemilihan media ini, Arsyad (2007:76-77) menatakan bahwa kriteria media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; 3) praktis, luwes, dan tahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokkan sasaran; 6) mutu teknis.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat ditegaskan bahwa pada prinsipnya pendapat-pendapat tersebut memiliki kesamaan dan saling melengkapi. Selanjutnya menurut penulis yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan pendidik serta alokasi waktu.

2.1 Media Kerangka Manusia

Berdasarkan peran dan fungsi media pembelajaran yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa media kerangka manusia yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas IV SDN Lampuneurut Aceh Besar ditujukan untuk memperlancar komunikasi guru dengan siswa dalam memahami bagian-bagian dari kerangka manusia, memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata kepada siswa terhadap organ-organ tubuh manusia, beik bentuk, letak dan fungsinya masing-masing.

Media kerangka manusia yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya melibatkan indra penglihatan. Melalui media ini seseorang akan tahu yang sebenarnya. Dalam proses pembelajaran media ini sangat dibutuhkan oleh para siswa, keberadaannya akan membantu mempercepat proses pemahaman dan memperkuat ingatan. Sehingga tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan materi pelajaran, seperti yang dikatakan Arsyad (2006:47) bahwa visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

2.2 Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar. Media gambar mampu memberikan pengaruh positif, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media gambar dapat mewakili objek nyata dari suatu benda atau hal-hal lainnya.

Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Atas dasar karakteristik tersebut maka media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan.

Keefektifan media gambar dalam pembelajaran ini sebagai upaya terencana dalam membina pengetahuan sikap dan keterampilan para siswa melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru pada hakikatnya mempelajari lambang-lambang verbal dan visual, agar diperoleh makna yang terkandung didalamnya.

Lambang-lambang tersebut dicerna, disimak oleh para siswa sebagai penerima pesan yang disampaikan guru. Oleh karena itu pengajaran dikatakan efektif apabila siswa dapat memahami makna yang dipesankan oleh guru sebagai lingkungan belajarnya. Pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat dan banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar.

Disamping itu daya tarik gambar sebagai media pengajaran bergantung pada usia para siswa. Siswa lebih menyenangi gambar-gambar yang sederhana dan bersifat realistis seperti gambar-gambar naturalis. Dengan demikian media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasi fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

3. Materi Kerangka Manusia

Materi yang digunakan merupakan materi IPA pada sub-bab kerangka manusia untuk siswa sekolah dasar kelas IV.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan menerapkan media kerangka manusia dan media gambar dalam proses pembelajaran.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya oleh Sugiono (2002:85). Di dalam penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mempunyai karakteristik yang sama dengan populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel itu kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2002:87). Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *total sampling*. Yang terdiri atas dua kelas yaitu: kelas IV-A (kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan kerangka manusia) yang terdiri atas 13 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, sedangkan kelas IV-B (kelas kontrol yang diajarkan dengan menggunakan media gambar) terdiri atas 12 orang siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang diberikan berupa tes tertulis berbentuk pilihan ganda yang terdiri atas 20 soal.

Teknik pengolahan data penelitian ini menggunakan rumus t_{hitung} untuk pembuktian hipotesis yang telah diajukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh bahwa pada kelas IV-A yang diajarkan dengan menggunakan media kerangka manusia siswa mampu memperoleh nilai tertinggi dengan nilai 100 sedangkan nilai terendah 65. Sehingga nilai rata-rata siswa kelas IV-A sebesar 81,41 dimana kelas ini mengalami peningkatan dari sebelumnya

sebagaimana telah peneliti paparkan pada bab 1 yaitu siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPA sehingga nilai yang diperoleh masih rendah.

Sementara pada kelas IV-B yang diajarkan dengan menggunakan media gambar siswa memperoleh nilai tertinggi dengan nilai 85 sedangkan nilai terendah 60. Sehingga nilai rata-rata siswa kelas IV-B yaitu 75,09. Disini terlihat hanya beberapa siswa yang mengalami peningkatan kemampuan.

Selanjutnya peneliti menentukan nilai t_{hitung} dan didapatkan nilai $t_{hitung} = 2,2$. Dengan menunjukkan nilai sebesar $t_{tabel} = 2,021$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima yaitu “terdapat perbedaan hasil belajar pada materi kerangka manusia antara siswa kelas IV yang diajarkan melalui media kerangka manusia dan media gambar di SDN Lampeuneurut Aceh Besar” dan menolak hipotesis H_0 .

Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV-A yang diajarkan dengan menggunakan media kerangka manusia yaitu sebesar 81,41 dan nilai rata-rata peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV-B yang diajarkan dengan menggunakan media gambar yaitu 75,09 dengan nilai $t_{hitung} = 2,2$ dan nilai $t_{tabel} = 2,021$, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan melalui media kerangka manusia dan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan melalui media kerangka manusia lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media gambar.

Perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan melalui media kerangka manusia dan media gambar terjadi karena kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada masing-masing media tersebut. Hal ini dimungkinkan karena penggunaan kerangka manusia nyata dibandingkan hanya dengan menggunakan gambar. Siswa dapat melihat secara langsung bagian-bagian dari kerangka manusia melalui media kerangka, siswa dapat menyentuh dan memegang alat peraga tersebut. Hal ini berbeda dengan penggunaan media gambar yang hanya menampilkan gambar. Siswa hanya dapat melihat dengan mata tanpa menyentuh dan memegang secara langsung. Sehingga, media kerangka manusia dapat memberikan pengaruh yang lebih baik

terhadap kemampuan siswa khususnya dalam menguasai materi kerangka manusia yang diajarkan.

Namun pada dasarnya kedua teknik tersebut baik digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua media tersebut dapat merangsang siswa terlibat secara aktif untuk bekerja sama, berdiskusi dan saling membantu dalam mempelajari bagian-bagian dari kerangka manusia. Hal ini terlihat bahwa hampir semua siswa di kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media kerangka manusia ataupun kelas yang diajarkan dengan media gambar mampu mendapatkan nilai yang telah ditetapkan dalam KKM.

Proses pembelajaran tanpa menggunakan media akan menimbulkan rasa bising dan jenuh pada siswa, terutama siswa di tingkat SD yang belum mampu berimajinasi. Mereka lebih dapat memahami materi jika guru memberikan contoh nyata. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk dipersiapkan guru.

Guru juga harus pintar dalam menyesuaikan antara materi yang akan disampaikan dengan media yang akan digunakan. Sehingga terjadi kecocokan antara media yang digunakan dan materi pembelajaran. Hal ini akan sangat bermanfaat bagi siswa untuk memudahkan mereka dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Arief dkk. (2008:88) bahwa “ media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu”. Oleh karena itu, sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Dimana kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik media yang akan digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan penulis pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan media kerangka manusia dan media gambar. Nilai rata-rata siswa kelas IV-A yang diajarkan dengan menggunakan media kerangka

manusia yaitu sebesar 81,41 dan nilai rata-rata siswa kelas IV-B yang diajarkan dengan menggunakan media gambar yaitu 75,09.

- 2) Hasil penelitian diperoleh menunjukkan nilai $t_{hitung} = 2,2$ dan $t_{tabel} = 2,021$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Terdapat perbedaan hasil belajar pada materi kerangka manusia antara siswa kelas IV yang diajarkan melalui media kerangka manusia dan media gambar di SDN Lampeuneurut Aceh Besar” dapat diterima.

Adapun saran-saran yang ingin disampaikan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Proses belajar merupakan hal yang penting, namun dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu belajar dengan baik, oleh karena itu strategi mengajar yang disusun oleh guru haruslah menarik agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Dalam pemilihan media mengajar, guru dapat menggunakan media kerangka manusia dan media gambar dalam mengajarkan siswa. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anni, C. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES Press.
- Arsyad. 2007. *Pembelajaran Berbasis Kemampuan Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiningsih, A. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudijono. 2006. *Belajar dan Proses Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B., Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrahman dan Sutikno. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, O. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mudzakir dan Sutrisno. 2001. *Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Pustakaraya.
- Mujiman. 2007. *Manajemen Pelatihan Berbasis Belajar Mandiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nashar, N. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Nasution. 2005. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Nurbatni. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priyatno. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, N. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohani. 2010. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sa'ud, S. U. 2011. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. 2000. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Supriadi. 2004. *Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syah, M. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syatra, Y. N. 2013. *Desain Relasi Efektif Guru dan Murid*. Jakarta: Buku Biru.