

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Bagian ini akan membahas hasil temuan penelitian sesuai dengan judul penelitian yaitu, Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V. Pembahasan pada bagian ini akan difokuskan pada tiga hal yang menjadi fokus dari penelitian ini yaitu: *Pertama* desain pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V. *Kedua*, pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V *Ketiga*, evaluasi pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V.

A. Desain Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V

Desain pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V di MIN Mojorejo Wates, MIN Olak-Alen Selorejo dan MI Miftahul Huda Jambewangi selopuro Blitar meliputi:

1. Menyampaikan materi yang sulit/abstrak dengan memanfaatkan media pembelajaran, jika media tidak tersedia, maka berusaha untuk mengadakannya tergantung dari media yang dibutuhkan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang

disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media Pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka.
- b. Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya.
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- d. Memberi kesamaan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, menarik.¹

¹ Asep Herry Hermawan, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta, Universitas Terbuka:2008), 11.18

Dengan menggunakan media maka materi pelajaran dapat disampaikan dengan baik, jika media yang dibutuhkan tidak tersedia di sekolah maka guru bisa mengushakan dengan memanfaatkan segala macam benda untuk dijadikan sebagai media tergantung dari kebutuhan.

2. Media yang biasa dimanfaatkan adalah:

a. Komputer/laptop

Komputer merupakan jenis media yang dapat menyediakan respon secara cepat terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh pembelajar. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD player, video, tape, dan audio tape. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberikan reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau peserta didik.

Belajar mengajar dengan menggunakan media audio visual banyak sekali manfaatnya, karena dengan menggunakan audio visual dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak, mengesankan, lebih jelas dan konkrit. Selain itu, media audio visual mempunyai potensi pokok sebagai berikut:

- 1) Memberikan dasar-dasar konkrit berfikir
- 2) Membuat pelajaran lebih menarik dan menyenangkan
- 3) Memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama

- 4) Memberikan pengalaman yang nyata
- 5) Mengembangkan keterampilan dan kontinuitas berfikir
- 6) Dapat memberikan pengalaman tentang kegiatan belajar yang lebih mendalam dan beraneka ragam
- 7) Media audio visual dapat dilakukan atau diputar berulang-ulang²

b. Jaringan internet (*E-learning*)

Menurut Hartley *E-learning* adalah merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain³. Dari definisi tersebut dapat dianalisis untuk sementara bahwa *e-learning* adalah suatu sistem atau konsep dalam pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis internet dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan harapan untuk mencapai tujuan bersama dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa keuntungan dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis internet, Keuntungan menggunakan internet diantaranya :

- 1) Menghemat waktu proses belajar mengajar,
- 2) Mengurangi biaya perjalanan,
- 3) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku),

² Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2010), 23-27.

³ Hartley Darin E. *Selling e-Learning*, *American Society for Training and Development*, New York. 2001.

- 4) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas,
- 5) Melatih pelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Ada beberapa manfaat pembelajaran yang berbasis elektronik atau e-learning, di antaranya adalah :

- 1) Pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- 2) Bertambahnya Interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau guru dengan peserta didik (*interactivity enhancement*).
- 3) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*global audience*).
- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)⁴.

Manfaat lain e-learning juga dapat dilihat dari 2 sudut pandang yang berbeda diantaranya:

- 1) Manfaat bagi siswa Dengan kegiatan e-Learning dimungkinkan berkembangnya *fleksibilitas* belajar yang tinggi. Artinya, kita dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu kita juga dapat berkomunikasi dengan guru setiap saat, misalnya melalui *chatting* dan *email*. Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses melalui internet, maka kita dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana

⁴ Sadiman A.S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV. Rajawali, 1986), 32

saja, juga tugas-tugas pekerjaan rumah dapat diserahkan kepada guru begitu selesai dikerjakan.

- 2) Manfaat bagi pengajar Dengan adanya kegiatan e-Learning manfaat yang diperoleh guru antara lain adalah bahwa guru/pendidik akan lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, juga dapat dengan efisien mengontrol kegiatan belajar siswanya.

c. Gambar

Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan photo. *Pertama*, sketsa atau bisa disebut juga sebagai gambar garis (*stik figure*), yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. *Kedua*, lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi. *Ketiga*, photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.⁵

Kelebihan gambar, antara lain:

- 1) Banyak tersedia dalam buku-buku
- 2) Sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
- 3) Relatif tidak mahal
- 4) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi

Kelemahan gambar, antara lain:

⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), 85

- 1) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan di kelas besar
- 2) Tidak dapat menunjukkan gerak
- 3) Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana membaca (menginterpretasi) gambar.⁶

Ciri-ciri gambar yang baik:

- 1) Cocok dengan tingkatan umur dan kemampuan pebelajar
- 2) Realistis, maksudnya gambar itu seperti benda yang sesungguhnya atau sesuai dengan apa yang digambar, sudah tentu perbandingan ukuran juga harus diperhatikan.

d. Tumbuhan Sekitar

Proses pembelajaran terjadi ketika ada interaksi antara lingkungan diri sendiri dengan lingkungan luar.⁷ Ada beberapa alasan yang mendukung pemanfaatan media sederhana dalam proses pembelajaran.

Alasan pertama adalah penggunaan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan karakteristik peserta didik dapat memberikan pengalaman baru dan mengubah perilaku (pengetahuan, nilai-nilai atau ketrampilan) melalui aktifitas kejiwaan sendiri. Oleh karena itu sebagai seorang pendidik diharapkan mampu menciptakan media yang dibuat sendiri dengan memanfaatkan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar dengan harapan peserta didik dapat berimajinasi, perasaannya tersentuh dan terjadi

⁶ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, 8

⁷ Deny Setiawan, *Komputer Dan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 4.4

pemahaman yang mendalam sehingga mampu memahami, mengingat, dan melakukan sesuatu yang diajarkan dengan baik.

Misalnya, dalam proses pembelajaran guru menjelaskan ciri-ciri makhluk hidup antara lain bahwa tumbuhan juga perlu makan dan minum. Makanan tumbuhan berasal dari pembusukan makhluk hidup lain (pembusukan dedaunan) yang disebut pupuk kompos. Untuk menjelaskan bagaimana tumbuhan menyerap makanan (air dan garam mineral dari tanah) melalui akar, tentunya tidak dapat dilakukan hanya dengan metode ceramah atau dengan media gambar saja tetapi proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik dapat terlibat langsung melalui proses pengamatan tumbuhan secara langsung.

Alasan kedua agar panca indra peserta didik dapat belajar secara optimal. Dalam proses belajar panca indra dirangsang, dilibatkan, dan digunakan sehingga mampu mengetahui, memahami, mengingat, menganalisis dan mempergunakan kembali apa yang disampaikan guru dengan baik dan benar. Baik yang bersifat kognitif, afektif, atau pun psikomotorik.

Alasan ketiga, penggunaan media sederhana mampu merangsang imajinasi peserta didik dan memberi kesan yang mendalam ketika digunakan secara seimbang dan sesuai dengan materi pelajaran.

Alasan keempat meskipun media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran namun media tersebut tidak akan efektif apabila digunakan semauanya. Dalam memilih media seorang pendidik harus tahu

betul karakteristik peserta didik, usia, kondisi sosial ekonomi, tujuan pelajaran, cakupan materi dan faktor-faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan pemanfaatan media. Dalam proses pembelajaran seorang pendidik memilih tumbuhan sebagai media pembelajaran dengan tujuan sebagai berikut:

a) Peserta didik dapat belajar secara terintegrasi dengan lingkungan sekitar dengan harapan mampu untuk mengoptimalkan potensi dan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar, mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan menyelaraskan antara minat dan perhatian peserta didik sesuai dengan kondisi yang ada, memperkenalkan dan menanamkan kehidupan sosial budaya serta nilai-nilai yang berkembang di masyarakat. Pemanfaatan tumbuhan sebagai media pembelajaran harus mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:⁸

- (1) Tumbuhan sudah dikenal dan ada di lingkungan sekitar.
- (2) Tumbuhan menghasilkan suatu nilai ekonomis bagi peserta didik.
- (3) Sesuai dengan kemampuan, minat, sikap dan perhatian peserta didik.
- (4) Sederhana dan murah.
- (5) Alat pendukung dapat disiapkan oleh pendidik sendiri.
- (6) Tidak bertentangan dengan undang-undang.

⁸ *Ibid.*,4.10

b) Meningkatkan daya tarik terhadap materi pelajaran IPA.

Materi pelajaran IPA dianggap sulit dan tidak menarik karena hanya bersifat hafalan bukan penalaran, abstrak dan verbal. Namun hal itu akan berubah menjadi mudah dan menyenangkan apabila materi pelajaran dihadirkan sehingga peserta didik dapat mengamati secara langsung.

c) Peningkatan kesadaran tentang lingkungan hidup sehat

Departemen pendidikan nasional (Depdiknas) bekerjasama dengan kantor menteri lingkungan hidup dan badan pengendalian dampak lingkungan (BAPEDAL) mengenai pengembangan pendidikan lingkungan hidup (PLH) yang berimplikasi pada penyiapan pendidikan lingkungan hidup untuk sekolah kejuruan. Maka Kepala Dikmenjur merealisasikan dalam bentuk “ Kebijakanaksanaan dalam pembelajaran pendidikan lingkungan hidup” yang meliputi program umum dan program khusus sebagai panduan bahan ajar.⁹

Melalui kebijakan tersebut diharapkan pembelajaran di sekolah mampu membantu kantor menteri lingkungan hidup untuk menjaga kelestarian bumi. Dengan media tumbuhan pendidik dapat menjelaskan dampak industrialisasi, perbuatan manusia yang mengotori alam, dan peranan tumbuhan dalam masalah menipisnya lapisan ozon, pengendalian air dan penyediaan air bersih. Peserta didik akan diberi arahan tentang pola

⁹*Ibid...* 4.14

hidup bersih dengan tujuan agar mereka menjadi individu yang mampu menjadi penjaga lingkungannya masing-masing.

- d) Pengenalan dan penghargaan adanya berbagai keanekaragaman sumberdaya alam hayati di Indonesia.

Penggunaan tumbuhan sebagai media pendidikan merupakan salah satu strategi yang memberi kontribusi terhadap pelestarian lingkungan hidup. Pemanfaatan tumbuhan diharapkan akan meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang pentingnya kelestarian alam lingkungan tempat tinggalnya. Para pendidik, keluarga dan masyarakat hendaknya melakukan konservasi sumber daya alam hayati. Konsep konservasi hayati intinya adalah melindungi, memanfaatkan, dan mempelajari. Salah satu kegiatan konservasi adalah kegiatan ilmiah (melakukan kegiatan penelitian dan pengamatan yang bersifat ilmiah) misalnya penelitian tentang jenis tumbuhan tertentu baik dari populasi atau habitatnya.¹⁰

- e) Meningkatkan kreatifitas dan imajinasi peserta didik

Proses pembelajaran dengan media tumbuhan menuntut seorang pendidik untuk bisa lebih kreatif dalam menyajikan. Misalnya pemanfaatan media dengan cara berbagai jenis permainan, dikombinasi dengan simbol, angka, pelafalan istilah latin dan pemberian penghargaan kepada peserta didik yang berprestasi. Kombinasi penggunaan tumbuhan sebagai media dengan buku, poster, balok imajinasi, atau puzzle bisa mengajarkan anak

¹⁰ *Ibid.*, 4.15

didik mengenal warna dan bentuk daun, jenis kayu tumbuhan, usia suatu tumbuhan, manfaat suatu tumbuhan, dampak eksploitasi lingkungan hidup terhadap tumbuhan dan sebagainya.

Dengan cara ini diharapkan peserta didik mampu mendeteksi, mengelompokan, menganalisis, sintesis, dan pemecahan masalah.¹¹

e. LCD proyektor (*Liquid Cristal Displayed*)

Dalam kegiatan pembelajaran perlu dikembangkan suatu inovasi dalam bahan belajar. Inovasi dalam bahan belajar yakni penggunaan kaset audio pembelajaran, penggunaan kaset video pembelajaran, penggunaan Computer Asisted Instruction (CAI), pemanfaatan siaran radio pendidikan dan modul.¹²

Pemanfaatan LCD proyektor dalam pembelajaran IPA sangat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Perhatian peserta didik akan lebih fokus dan materi yang bersifat abstrak akan lebih nyata. Misalnya peserta didik dapat menyaksikan demonstrasi pergerakan tata surya, siklus pertumbuhan janin manusia dalam rahim, reaksi pergeseran lempeng benua, erupsi gunung meletus, dll.

Seorang pendidik tidak hanya menyampaikan informasi tetapi sebagai fasilitator harus menanamkan perilaku atau sikap yang berkarakter melalui video pembelajaran yang ditayangkan. Peserta didik diharapkan dapat

¹¹ *Ibid.*, 4.16.

¹² Suprayekti, *Pembaharuan Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 2.16.

memberi respon baik yang bersifat positif maupun negatif dari apa yang telah disaksikan dan didengar.

f. Benda- Benda Yang Dimiliki Peserta Didik

g. laboratorium IPA (yang didalamnya terdapat alat peraga sederhana dan kit IPA)

Untuk dapat hasil yang sempurna dalam belajar, alat-alat belajar adalah suatu hal yang tidak kalah pentingnya dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, misalnya perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya. Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya, kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak.¹³

3. Prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media adalah media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, setiap media pembelajaran pasti memiliki karakteristik tersendiri, baik dari segi kemudahan penggunaan/ pengoperasiannya, kemudahan mendapatkan media. Prinsip-prinsip pemilihan media pengajaran terbagi dalam tiga kategori, sebagai berikut:

1) Tujuan pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.

¹³ *Ibid.*, 40.

2) Karakteristik media pembelajaran

Setiap media pengajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Seorang guru harus bisa memahami karakteristik dari berbagai jenis media pembelajaran yang bervariasi. Sedang apabila kurang memahami karakteristik media tersebut maka guru akan di hadapkan pada kesulitan yang akan menghambat proses pembelajaran.

3) Alternatif pilihan

Memilih merupakan proses pembuatan keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Seorang guru harus bisa menentukan pilihan mengenai media mana yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.¹⁴

Prinsip pemilihan media yang digunakan adalah memanfaatkan media yang ada disekitar, sehingga peserta didik menjadi peka dan peduli terhadap lingkungan, memfokuskan pada salah satu media agar peserta didik tidak bingung memahaminya.

(1) Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

(2) Setiap media pembelajaran pasti memiliki karakteristik tersendiri.

¹⁴Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 214-215.

- (3) memanfaatkan media yang ada disekitar, sehingga peserta didik menjadi peka dan peduli terhadap lingkungan,
- (4) memfokuskan pada salah satu media agar peserta didik tidak bingung memahaminya.

4. Pertimbangan pemilihan media

Pertimbangan media yang digunakan harus menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tepat sasaran. Kurikulum diartikan sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan itu sebagian besar menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu. Kurikulum yang tidak baik akan berpengaruh tidak baik terhadap proses belajar maupun prestasi belajar siswa.¹⁵

Pada tingkat yang menyeluruh dan umum, pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut ini:

1) Objektivitas

Unsur subjektivitas guru di dalam memilih media pengajaran harus dihindari. Artinya, guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas kesenangan pribadi. Untuk menghindari hal ini, alangkah baiknya guru meminta pandangan atau saran dari teman sejawat atau melibatkan peserta didik di dalam memilih media pengajaran.

2) Program pengajaran

¹⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor*.,63.

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya maupun kedalamannya. Terkecuali jika program itu hanya di maksudkan untuk mengisi waktu senggang saja, daripada anak didik bermain tidak karuan.

3) Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang menerima informasi pengajaran melalui media pembelajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajarnya. Untuk itu maka media yang akan digunakan harus dilihat kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan anak didik.

4) Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi situasi dan kondisi sekolah serta situasi dan kondisi peserta didik yang akan mengikuti pelajaran.

5) Kualitas teknik

Dari segi teknik media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat.

6) Efektifitas dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang ingin dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media

tersebut informasi pengajaran dapat diserap optimal oleh anak didik. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.¹⁶

Pertimbangan dalam memanfaatkan media pembelajaran, antara lain media pembelajaran yang digunakan menyesuaikan dengan tingkat berfikir peserta didik, mengetahui situasi dan kondisi peserta didik serta efektif dan efisien. Pertimbangan media yang digunakan adalah:

- 1) Harus menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tepat sasaran.
- 2) Menyesuaikan dengan tingkat berfikir peserta didik.
- 3) Mengetahui situasi dan kondisi peserta didik.
- 4) Efektif dan efisien.
5. Kebijakan khusus terkait media pembelajaran
 - a. mengirimkan guru- guru untuk mengikuti bimtek maupun DDTK.
 - b. menyediakan berbagai fasilitas yang bisa dipergunakan oleh seluruh warga sekolah, mengganti biaya pembuatan media yang dibuat oleh guru.
 - c. Peserta didik yang mempunyai laptop boleh dibawa ke sekolah dan memanfaatkan jaringan internet, sehingga mereka dengan mudah belajar menggunakan akses internet tersebut.

¹⁶ Syaiful Bahri Djamaroh, *Guru dan Anak Didik dalam interaksi edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 215-217.

- d. sekolah berusaha untuk memenuhi sesuatu yang kaitannya dengan pembelajaran, jika tidak bisa maka guru menggunakan media sederhana yang bisa dimanfaatkan.

2. Pelaksanaan Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V

Pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V di MIN Mojorejo Wates, MIN Olak-Alen Selorejo dan MI Miftahul Huda Jambewangi selopuro Blitar meliputi:

- a) Langkah- langkah yang digunakan dalam pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran adalah:
 - a) Materi pelajaran yang akan di sampaikan dipelajari terlebih dahulu
 - b) Menentukan alternative media pembelajaran yang bisa digunakan
 - c) Menggunakan media yang paling cocok untuk materi
 - d) Mempersiapkan RPP
 - e) Mencari informasi dengan cara berdiskusi dengan temannya maupun dengan membaca buku.
 - f) Guru bertindak sebagai fasilitator.

Guru dan cara mengajarnya merupakan faktor penting, bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki oleh guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan itu kepada anak-anak didiknya turut menentukan hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa. Mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu

proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar.¹⁷

Dalam kegiatan belajar, guru berperan sebagai pembimbing. Dalam perannya sebagai pembimbing, guru harus berusaha menhidupkan dan memberikan motivasi, agar terjadi proses interaksi yang kondusif. Dengan demikian cara mengajar guru harus efektif dan dimengerti oleh anak didiknya, baik dalam menggunakan model, tehnik ataupun metode dalam mengajar yang akan disampaikan kepada anak didiknya dalam proses belajar mengajar dan disesuaikan dengan konsep yang diajarkan berdasarkan kebutuhan siswa dalam proses belajar mengajar

- g) Menayangkan film atau melihat video pengetahuan.
- h) Membuat lembar kerja (LK) pengamatan, didalamnya ada langkah- langkah apa yang harus peserta didik kerjakan.
- i) Menggunakan strategi dan media yang sesuai.
- j) Bentuk belajar di kelas selalu diubah disesuaikan dengan kebutuhan,
- k) Memanfaatkan benda- benda disekitar yang bisa digunakan untuk membantu pekerjaan sehari- hari
- l) Peserta didik mengamati media dan mencatat hal- hal yang menarik atau yang belum mereka pahami.

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2006), 39.

- m) Peserta didik diajak langsung melakukan kegiatan pengamatan
- 2) Peserta didik sangat antusias saat mengikuti pembelajaran IPA dengan menggunakan media.
- 3) Kendala yang dihadapi antara lain
 - a) LCD dipakai bersamaan.
 - b) Pada lab IPA jumlah alat peraga yang dipunyai masih terbatas.
 - c) Kurangnya persiapan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama.
 - d) ketika menggunakan media gambar adalah gambar terlalu kecil dan tidak dapat menunjukkan gerak
 - e) Jumlah LCD masih kurang karena terkendala mahalnnya harga
 - f) Kendala yang dihadapi adalah jaringan listrik yang tidak stabil

Kendala- kendala itu dapat diatasi dengan cara:

- a) Mengalihkan pada media yang lain
- b) Memanfaatkan jaringan internet untuk mencari media alternative yang sesuai.
- c) Memanfaatkan benda- benda yang dimiliki oleh peserta didik sebagai media pembelajaran.

3. Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas V

Evaluasi pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas V di MIN Mojorejo Wates, MIN Olak-Alen Selorejo dan MI Miftahul Huda Jambewangi selopuro Blitar meliputi:

- a. Setiap selesai pembelajaran akan dilakukan refleksi menanyakan kepada peserta didik tentang kegiatan pembelajaran pada hari ini. Setelah pembelajaran dilakukan refleksi terhadap media yang telah digunakan, sehingga bisa dimanfaatkan kembali menjadi media yang efektif dan efisien.
- b. Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dilakukan dengan melihat prestasi dari hasil lembar kerja yang dikerjakan.
- c. Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dilakukan dengan post test dalam bentuk pertanyaan singkat.
- d. belajar dengan memanfaatkan media sangat efektif karena tidak membosankan. hasil belajar lebih meningkat dibanding tidak memakai media.
- e. Prestasi belajar peserta lebih baik hasilnya dibanding jika tidak menggunakan media.

Kenyataan saat ini dengan banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya belajar anak dalam jumlah yang besar pula.¹⁸ Media pendidikan ini misalnya seperti buku-buku di perpustakaan, laboratorium atau media lainnya yang dapat mendukung tercapainya prestasi belajar dengan baik.

¹⁸ *Ibid.*, 69.