**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Teori**
2. **Hakikat Media Pembelajaran**
3. **Definisi Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich, dalam I Wayan Santyasa, 2007:3). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, dalam I Wayan Santyasa, 2007:3).

Pengertian media menurut Blanks dan Horalsrn (dalam Masnur Muslich, 2009:133) adalah saluran komunikasi atau medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, dimana medium itu merupakan jalan atau alat yang menghubungkan antara komunikator dan komunikan.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik (dalam [www.jamaludin270790.blogspot.com](http://www.jamaludin270790.blogspot.com)) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Sedangkan menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (dalam [www.jamaludin270790.blogspot.com](http://www.jamaludin270790.blogspot.com)) mengemukakan bahwa media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah cara, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa.

Menurut Derek Rowntree (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com)), media pendidikan (media pembelajaran) berfungsi untuk 1) membangkitkan motivasi belajar; 2) mengulang apa yang telah dipelajari; 3) menyediakan stimulus belajar; 4) mengaktifkan respon peserta didik; 5) memberikan balikan dengan segera; 6) menggalakkan latihan yang serasi.

Harry C. Mc. Kown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan mengenai empat fungsi media, yaitu 1) mengubah titik berat pendidikan formal, artinya bahwa dengan menggunakan media, pembelajaran yang pada mulanya abstrak bisa menjadi konkret; 2) membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini penggunaan media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa dalam belajar; 3) memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti; 4) memberikan stimulasi belajar (dalam Masnur Muslich 2009:133).

1. **Manfaat Media pembelajaran**

Sudjana dan Rivai (dalam [www.jamaludin270790.blogspot.com](http://www.jamaludin270790.blogspot.com)) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1)    pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;

2)    bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;

3)    metode mengajar akan bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga tidak bosan da guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran;

4)    siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab hanya mendengarkan uaraian guru, tetapi juga aktivitas lain sperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Encyclopedia of Educatioanal Reseach (dalam [www.jamaludin270790.blogspot.com](http://www.jamaludin270790.blogspot.com)) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1)    meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.

2)    meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.

3) memperbesar perhatian siswa

4)    memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.

5)    menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.

6)    membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa

7)   memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

1. **Macam-macam Media Pembelajaran**

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanisatau photografis. Kelompok media hasil teknologi cetak antara lain: teks, grafik, foto atau representasi fotografik.

Karakteristik media hasil cetak:

1. Teks dibaca secara linear.
2. Menampilkan komonikasi secarasatu arah dan reseptif.
3. Ditampilkan secara statis atau diam.
4. Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip pembahasan.
5. Berorientasi atau berpusat pada siswa.

Pendekatan yang berorientasi pada siswa adalah pendekatan dalam belajar yang ditekankan pada ciri-ciri dan kebutuhan siswa secara individual. Sedang lembaga pendidikan dan para pengajar berfungsi dan berperan sebagai penunjang saja. Sistem pendekatan yang berorientasi pada siswa ini didesainsedemikian rupa. Sehingga siswa dapat belajar dengan sistem yang luwes yang diarahkan agar siswa dapat membenntuk gaya belajarnya masingmasing. Dalam hal ini guru dan lembaga berperan sebagai penunjang, fasilitator dan semangat pada siswa yang sedang belajar

1. Informasi dapat diatur atau ditata ulang oleh pemakai.
2. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual penyajian pengajaran secara audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, tape rekorder, proyektor visual yang lebar.

Karakteristik media hasil teknologi audio-visual:

1. Bersifat linear
2. Menyajikan visual yang dinamis
3. Digunakan dengan cara yang telah ditentukan sebelumnya oleh perancang
4. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau abstrak
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behafiorisme dan kognitif
6. Berorientasi pada guru

Pendekatan yang berorientasi pada guru atau lembaga adalah sistem pendidikan yang konfensional dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan penuh oleh para guru dan staf lembaga penndidikan. Dalam sistemini guru mengkomunikasikan pengethuannya kepada siswa dalam bentuk pokok bahasan dalam beberapa macam bentuk silabus. Biasanya pembalajaran berlangsung dan selesai dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan metode mengajar yang dipakai tidak beragam bentuknya, biasanya menggunakan metode ceramah dengan pertemuan tatap muka (face to face)

1. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor.  
Berbagai aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran ummumnya dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction*. Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi tutorial, penyajian materi secara bertahap, drills and practice latihan untuk membantu siswa menguasai materi yang telah dipelajari sebelumnya, permainan dan simulasi (latihan untuk mengaplikaskan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari dari, dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi dan penegtahuan sesuai dengan keinginan masing-masing)

Karakteristik media hasil teknologi yang berdasarkan komputer:

1. Dapat digunakan secara acak, non-sekuensial atau secara linear.
2. Dapat digunakan sesuai keinginan siswa atau perancang.
3. gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan simbol dan grafik.
4. Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini.
5. Beroriatasi pada siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.
6. Media hasil gabungan tenologi cetak dan teknologi komputer

Teknologi gabungan adalah cara unntukmenghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan komputer. Komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah random akses memori yang besar, hard disk yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan pararel (alat-alat tambahan), seperti: video disk player, perangkat keras untuk bergabung dalam suatu jaringan dan sistem audio.

Karakteristik media hasil gabungan tenologi cetak dan teknologi komputer:

1. Dapat digunkan secara acak, sekuensial, linear
2. Dapat digunakan sesuai keinginan siswa, bukan saja dengan direncanakan dan diinginkan oleh perancangnya
3. Gagasan disajikan secara realistik sesuai dengan pengalaman siswa, menurut apa yang relefan dengan siswa dan dibawah pengendalian siswa
4. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktifisme ditetapkan dalampengembangan dan penggunaanpelajaran
5. Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pengetahuan itu digunakan
6. Bahan-bahan pelajaran melibatkan interaktif siswa
7. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber

Media cukup banyak macamnya, Raharjo (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com)) menyatakan bahwa ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkanya. Ada pula yang penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru, tutor atau pembimbing (teacher independent). Media yang tidak harus tergantung pada hadirnya guru lazim tersebut media instruksional dan bersifat “Self Contained”, maknanya: informasi belajar, contoh, tugas dan latihan serta umpan balik yang diperlakukan telah diprogramkan secara terintegrasi.  
Dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Pendidikan”, Sudirman N. (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com)) membagi media pembelajaran sebagai berikut:  
1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam :

1. Media Auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder.
2. Media Visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam ataupun gambar bergerak.
3. Media AudioVisual, yaitu media yang mempynyai unsure suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media audiovisual ini dapat dibagi lagi ke dalam (a) audiovisual diam dan (b) audiovisual gerak.
4. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam :
5. Media yang mempunyai daya liput yang luas dan serentak.
6. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruangan dan tempat, yaitu media yang dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus.
7. Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.
8. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi ke dalam :
9. Media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya yang tidak sulit.
10. Media yang kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.
11. **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Arif S. Sadiman dkk. (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com)) bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang dan lingkungan siswa, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma/kriteria keputusan pemilihan.

Dalam hal ini Dick dan Carey (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com)) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu: 1) ketersedian sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri; 2) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya; 3) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan; 4) efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan Arief S. Sadiman dkk. (dalam <http://id.shvoong.com>) mengemukakan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah :

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan insrtuksional yang diterpakan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
3. Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.
4. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
5. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
6. Mutu tekhnis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan tekhnis tertentu. Contohnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya yang berupa latar belakang Azhar Arsyad (dalam <http://id.shvoong.com>).

Menurut Ahmad Rohani (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com)) menyatakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Tujuan   
   Media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
2. Ketepatgunaan

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.

1. Keadaan peserta didik

Kemampuan berfikir dan daya tangkapa peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.

1. Ketersediaan  
   Pemilihan perlu memperlihatkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah-sulinya diperoleh.
2. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

1. Biaya   
   Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak. Ahmad Rohani (dalam [www.id.shvoong.com](http://www.id.shvoong.com))
2. **Hakikat Media Kartu Gambar dan Kata**

Media kartu adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan). Penggunaan media kartu gambar dan kata sangat cocok dengan karakteristik siswa usia SD kelas IV-VI yang masih anak-anak. Menurut teori psikologi pendidikan anak pada usia ini tengah berada pada tahap *concrete* *operatioanl* (8-11 tahun) oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar dan kegiatan lainnya.

Penggunaanmedia kartu gambar dan kata di dalam kelas dapat dilakukan dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan-tujuan itu harus sudah direncanakan sebelum menentukan model kartu gambar dan kata yang akan dipakai dalam PBM dikelas. Shinny (dalam Zukhaira 2009:3).

1. **Hakikat Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran**

Menurut Dave Meiner (dalam Hani, 2011:10) mengemukakan bahwa belajar berdasarkan aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik ketika belajar dengan memanfaatkan indera sebanyak mungkin, sehingga dapat membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat dalam proses belajar. Mengajak orang untuk bangkit dan bergerak secara berkala akan menyegarkan tubuh, meningkatkan peredaran darah ke otak serta dapat berpengaruh positif pada belajar.

Rohani (dalam [www.definisionline.com](http://www.definisionline.com)) menyatakan bahwa belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis.  Aktivitas fisik ialah siswa giat-aktif dengan anggota badan, membuat suatu permainan atau bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif.  Kegiatan fisik tersebut sebagai kegiatan yang tampak, yaitu saat siswa melakukan percobaan, membuat kontruksi model, dan lain-lain. Sedangkan siswa yang memiliki aktivitas psikis (kejiwaan) terjadi jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam pengajaran.  Ia  mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, dan sebagainya.  Kegiatan psikis tersebut tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan persoalan, mengambil keputusan, dan sebagainya.  Selanjutnya Hamalik (dalam [www.definisionline.com](http://www.definisionline.com)) mengatakan penggunaan aktivitas besar nilainya dalam pembelajaran, sebab dengan melakukan aktivitas pada proses pembelajaran, siswa dapat mencari pengalaman sendiri, memupuk kerjasama yang harmonis dikalangan siswa, siswa dapat bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, dapat mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa, suasana belajar menjadi lebih hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Mengenai jenis-jenis aktivitas, Paul B. Diedrich (dalam [www.definisionline.com](http://www.definisionline.com)) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolong-kan kedalam 8 kelompok, yaitu:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan, wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing activities*, misal: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain:  melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Dengan mengemukakan beberapa pandangan di atas, jelas bahwa dalam ke-giatan belajar, subjek didik atau siswa harus aktif berbuat.  Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas.  Tanpa aktivitas, belajar tidak akan berlangsung dengan baik.  Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (dalam [www.definisionline.com](http://www.definisionline.com)) bahwa: Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan.  Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.  Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi  belajar mengajar.

Asas  aktivitas digunakan dalam semua jenis metode mengajar, baik metode mengajar di dalam kelas maupun metode mengajar di luar kelas.   Penggunaannya dilaksanakan dalam bentuk yang berlainan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dan disesuaikan dengan orientasi sekolah yang menggunakan jenis kegiatan tersebut.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.  Dengan melakukan berbagai aktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep dengan bantuan guru.

1. **Hakikat Pembelajaran IPA**
2. **Pembelajaran IPA di SD**

Pengetahuan alam sudah jelas artinya adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya. Adapun pengetahuan itu sendiri artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Jadi secara singkat IPA adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. (Darmojo, 1992: 3)

Selain itu, Nash 1993 (dalam Darmojo, 1992: 3) dalam bukunya *The Nature of Sciences*, menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Nash juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang obyek yang diamatinya.

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata Inggris, yaitu natural science, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA), berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler (dalam Winaputra, 1992: 122) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

Sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

Selanjutnya Winaputra (1992:123) mengemukakan bahwa tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau mahluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir dan cara memecahkan masalah. Jadi, kesimpulan dari uraian di atas sains adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai objek serta menggunakan metode ilmiah.

1. **Fungsi Mata Pelajaran IPA**

Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar Mata Pelajaran IPA berfungsi untuk:

1. Memberikan pengetahuan tentang berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan yang berkaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan proses.
3. Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas hidup sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan sekitarnya dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
5. Mengembangkan kemajuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menlanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.
6. **Tujuan IPA Diajarkan di Sekolah Dasar**

Setiap guru harus paham akan alasan mengapa IPA perlu diajarkan di sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yakni :

1. Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah IPA. Orang tidak menjadi Insinyur elektronika yang baik, tanpa dasar yang cukup luas mengenai berbagai gejala alam. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung kepada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA. Sebab IPA merupakan dasar teknologi sedangkan teknologi disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Suatu teknologi tidak akan berkembang pesat bila tidak didasari pengetahuan dasar yang memadai. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah IPA.
2. Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berfikir kritis, misalnya IPA diajarkan dengan mengikuti metode “menemukan sendiri”. IPA melatih anak berfikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolok ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Obyektif artinya sesuai dengan obyeknya, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera.
3. Bila IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
4. Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Sedangkan berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positip dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.
8. **Ruang Lingkup Pelajaran IPA**

Ruang lingkup mata pelajaran IPA meliputi dua aspek:

1. Kerja ilmiah yang mencakup: penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah
2. Pemahaman konsep dan penerapannya yang mencakup:
3. Makhluk hidup dan proses kehidupannya yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya
4. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya, meliputi: cair, padat, dan gas
5. Energi dan perubahannya, meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana
6. Bumi dan alam semesta, meliputi: tanah, bumi, tatasurya, dan benda-benda langit lainnya.
7. Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dna membuat IPA atau sains di SD diberikan sebagai mata pelajaran sejak kelas III sedangnkelas I dan kelas II tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi diajarkan secara sistematis.
8. **Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA di SD**

Standar kompetensi mata pelajaran IPA di SD adalah:

1. Mampu bersikap ilmiah dengan penekanan pada sikap ingin tahu, bertanya, bekerjasama, dan peka terhadap makhluk hidup dan lingkungannya.
2. Mampu menerjemahkan perilaku alam tentang diri dan lingkungan di sekitar rumah dan sekolah
3. Mampu memahami proses pembentukan ilmu dan melakukan penemuan melalui pengamatan dan sesekali melakukan penelitian sederhana dalam lingkup pengalamannya
4. Mampu memanfaatkan IPA dan merancang atau membuat produk teknologi sederhana dengan menerapkan prinsip dan mampu mengelola lingkungan sekitar sekolah dan rumah serta memiliki saran dan usul untuk mengatasi dampak negatif teknologi di sekitar rumah dan sekolah.

Dalam standar kompetensinya aspek kerja ilmiah bukanlah bahan ajar, melainkan cara untuk menyampaikan bahan pembelajaran. Oleh karena itu, aspek kerja ilmiah terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan kegiatan dalam aspek ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, artinya perlu mengikuti seluruh aspek pada setiap kegiatan. Aspek keerja tersebut disusun bergradasi untuk kelas I dan II, kelas III dan IV, serta kelas V dan VI.

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPA berorientasi pada siswa. Peran guru bergeser dari menentukan apa yang akan dipelajari ke bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksploitasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan nara sumber lain. Ada enam pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA, yaitu:

1. Empat pilar pendidikan yaitu belajar untuk mengetahui, membuat, hidup dalam kebersamaa, dan menjadi dirinya sendiri
2. Inkuiri IPA
3. Kontruktivisme
4. Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat
5. Pemecahan masalah
6. Pembelajaran IPA/sains yang bermuatan nilai
7. **Konsep Penggolongan Hewan dalam Pembelajaran IPA di Kelas 1V**

Di alam bebas, hewan mempunyai jenis makanan tersendiri. Jenis makanan hewan yang dipelajari adalah makanan yang tersedia di alam. Sumber makanan hewan dikelompokkan ke dalam dua macam, yaitu tumbuhan dan hewan. Makanan yang berasal dari tumbuhan di antaranya dapat berupa daun, batang, buah, biji-bijian, dan akar atau umbi-umbian. Sedangkan makanan yang berasal dari hewan dapat berupa daging, ikan, tulang, dan serangga.

Berdasarkan jenis makanannya hewan dapat digolongkan menjadi: hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora), dan hewan pemakan segala (omnivora).

Hewan pemakan tumbuhan saja atau disebut herbivora. Herbivora dapat memakan bagian tumbuhan berupa daun, batang, biji dan juga umbi-umbian. Contoh herbivora pemakan rumput dan dedaunan misalnya sapi, kuda dan kambing. Kelinci sangat menyukai jenis umbi-umbian seperti wortel. Jenis burung ada yang tergolong ke dalam herbivora. Burung pemakan biji-bijian seperti merpati, tekukur dan burung gereja. Ada pula burung pemakan buah-buahan seperti burung beo dan jalak. Biasanya burung tersebut memiliki bentuk paruh yang khas sesuai dengan jenis makanannya.

Hewan-hewan yang termasuk herbivora umumnya mempunyai gigi seri dan gigi geraham. Gigi seri berguna untuk memotong-motong makanan sebelum dikunyah. Gigi geraham dengan permukaan yang luas digunakan untuk mengunyah makanan hingga lumat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| (a) | (b) | (c) |

**Gambar 2.1** Hewan herbivora contohnya (a) Kambing makan daun, (b) Monyet makan buah, (c) Panda makan pucuk bambu. (dalam Haryanto, 2004:32).

Hewan yang memakan hewan lain disebut karnivora. Hewan karnivora yang hidup di sekitar kita seperti anjing dan kucing. Anjing memakan daging dan tulang. Hewan ini memiliki taring yang berguna untuk merobek daging hewan yang dimangsanya. Kakinya memiliki cakar yang berguna untuk mencengkram mangsanya. Ciri hewan yang termasuk karnivora mempunyai indra penglihat, pencium, dan pendengar yang baik.

Hewan karnivora dapat memiliki racun (bisa) dan gigi taring yang kuat seperti ular. Hewan karnivora mempunyai gigi taring dan gigi geraham yang tajam. Gigi taring yang besar. Gigi gerahamnya pun tajam yang berguna untuk mengunyah daging dan tulang. Jenis burung yang termasuk karnivora seperti burung elang dan burung hantu mempunyai cakar juga kuku yang tajam dan kuat.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D:\My Documents\Downloads\hewan\Captive-Male-Lion-L.jpg | D:\My Documents\Downloads\hewan\burung elang.jpgD:\My Documents\Downloads\hewan\pulau-komoda-amoreshamonanganwp.jpg |  |
| (a) | (b) | (c) |

**Gambar 2.2** Hewan karnivora contohnya (a) Singa, (b) Komodo, (c) Burung Elang. (dalam Haryanto, 2004:32).

Hewan omnivora atau pemakan segala yang sering kita jumpai sehari-hari seperti: ayam, tikus, bebek, ikan, dan lain-lain. Contoh: ayam memakan biji-bijian seperti beras dan jagung dapat pula makan cacing. Ikan memakan tumbuhan air dan cacing yang ada di kolam atau akuarium.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| (a) | (b) | (c) |

**Gambar 2.3** Hewan omnivora contohnya (a) Bebek, (b) Beruang, (c) Tikus. (dalam Haryanto, 2004:32).

1. **Temuan Hasil Penelitian yang Relevan**

Berikut ini adalah temuan hasil penelitian lain yang relevan dengan skripsi yang ditulis peneliti.

1. Muhamad Denni Haryadi (2011) dalam skripsinya Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Konsep Daur Hidup Hewan dalam Mata Pelajaran Sains Pada Siswa Kelas IV. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDNegeri 3 Lembang Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. Di SDN 3 Lembang penggunaan media relatif jarang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran. Guru menyampaikan pelajaran hanya secara verbalistik, sehingga terjadi kurangnya perhatian siswa pada saat pembelajaran, dan kurangnya siswa bertanya saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran seperti itu mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Pada mata pelajaran sains nilai rata-rata siswa hanya mencapai 5,5 padahal nilai rata-rata yang diharapkan minimal 6,5 sesuai dengan ketuntasan individu yang diharaokan oleh sekolah (KKM).

Setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media gambar selama 3 siklus didapatkan kesimpulan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar dipandang efektif dan lebih baik. Hal tersebut dilihat dari aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Dalam proses pembelajaran diutamakan para siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media, siswa aktif menyampaikan pendapatnya dan akhirnya siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Terbukti pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga siswa menjadi aktif, kreatif dan efektif selain itu penggunaan media gambar yang beraneka warna akan sangat menarik dan menyenangkan.

1. Ratnawati (2010) dalam skripsinya Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Pecahan untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas III SD (PTK Pada Kelas III SDN 1 Sukasari Kec. Batujajar Kab. Bandung). Yang ditemukan peneliti di lapangan adalah konsep prasyarat yang kurang kuat dimiliki siswa sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menunjukkan dan menyebutkan langkah-langkah penyelesaian konsep pecahan. Dengan kata lain penguasaan konsep siswa tidak utuh, mereka pada umumnya mampu menghapal dan menerapkan rumus.
2. Sukria (2011) dalam skripsinya Penggunaan Media Kartu Kata dalam Meningkatkan Keaktifan dan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Negeri Bangka 3 Kec. Bogor Timur Kota Bogor, berdasarkan hasil penemuan di lapangan peneliti menemukan fakta bahwa.
3. Keadaan kelas kurang kondusif karena siswa terfokus pada pembelajaran konvensional sehingga terasa monoton dan membosankan bagi siswa.
4. Aktivitas siswa kurang aktif hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru.
5. Dalam tanya jawab hanya didominasi oleh siswa yang pintar saja.
6. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan media kartu kata pada mata pelajaran IPS kels IV dengan pokok bahasan pemanfaatan SDA di SDN Bangka Kecamatan Bogor Timur Kota Bogor sangat cocok digunakan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian proses, wawancara siswa dan hasil diskusi dengan observer dari dua siklus PTK yang dilakukan bahwa penggunakan media kartu kata dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan semua siswa berpendapat penggunaan media kartu kata sangat menarik dan sangat menyenangkan serta banyak saran dari siswa proses pembelajaran terus menggunakan media kartu kata.

1. Yudi Andriana (2008) dalam skripsinya Pengunaan Media Kartu Kata untuk Meningatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Nagarajati Kec. Panawangan, Kab. Ciamis. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dalam proses membaca siswa kelas V masih ditemukan kendala dan hambatan dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa membaca pemahaman yaitu siswa kurang mampu menjelaskan kembali isi dari bacaan yang telah dibaca. Kendala dan hambatan yang muncul, selain bersumber dari keterbatasan kemampuan siswa juga dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki guru baik dalam pengelolaan maupun pemanfaatan sumber belajar yang. Dengan menggunakan media kartu kata terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa, memberikan nilai tambah yang positif dimana motivasi belajar siswa lebih meningkat, adanya kerja sama dalam berdiskusi, meningkatkan daya ingat siswa, dan rasa senang siswa lebih meningkat karena pengaruh media kartu kata yang mempunai sifat dan bentuk yang menarik siswa belajar.
2. **Kerangka Berpikir**

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari benda-benda dialam ini, gejala-gejala alam, fenomena-fenomena alam melalui kegiatan observasi, pengamatan, percobaan-percobaan dalam memecahkan masalah-masalah atau peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

Maksud pembelajaran IPA memberikan pelajaran tentang alam sekitar adalah menyiapkan anak agar dapat mengikuti pelajaran lebih lanjut. Diantaranya maksud pembelajaran tentang IPA sebagai berikut :

1. Melatih anak menggunakan alat inderanya dalam usaha menambah pengetahuannya dan mengenal keadaan alam sekitarnya
2. Melatih anak agar ia dengan jelas dan tepat dapat menyatakan apa-apa yang dialami dan dipelajarinya, baik dengan cara lisan maupun dengan cara tulisan, dengan gambar, demonstrasi dan sebagainya
3. Memberikan pengetahuan kepada anak mengenai daerah disekitarnya, keadaan alam, masyarakat dan kehidupan sekelilingnya. Dengan demikian kepada anak ditanamkan dasar-dasar untuk pelajaran-pelajaran selanjutnya, yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya (dalam [www.badricenter.co.cc](http://www.badricenter.co.cc)), belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Menurut Syaifulbahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam [www.rumahmakalah.com](http://www.rumahmakalah.com)), media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi.

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan yang antara lain,memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis,dan kelemahan pada media adalah terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya.

Media sebenarnya akan sangat membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan meskipun banyak kekurangan yanng ada didalamnya. Kekreatifitasan guru dalam memilih media mana yang lebih cocok untuk diterapkan dalam kelas adalah tugas guru. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah materi yang akan disampaikan, situasi kelas dan sarana pra sarana.

Media gambar adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar orang, tempat, dan binatang.

Nilai media gambar dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Gambar bersifat kongkrit. Melalui gambar para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan didalam kelas. Suatu persoalan dapat dijelaskan dengan gambar selain penjelasan dengan kata-kata. Gambar mengatasi batas ruang dan waktu.

2. Gambar mengatasi kekurangan panca indra manusia.

3. Gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah. Karena itu gambar bernilai terhadap semua pelajaran di sekolah.

4. Gambar mudah didapat dan murah

5. Gambar mudah digunakan, baik perseorangan maupun untuk sekelompok siswa.

Media kartu adalah media visual yang merupakan bagian dari media sederhana. Pengertian kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang (untuk berbagai keperluan).

Penggunaan media kartu gambar dan kata sangat cocok dengan karakteristik siswa usia SD kelas IV-VI yang masih anak-anak. Menurut teori psikologi pendidikan anak pada usia ini tengah berada pada tahap *concrete* *operatioanl* (8-11 tahun) oleh karena itu mereka memerlukan banyak ilustrasi, model, gambar dan kegiatan lainnya.

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun hipotesis yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

***“Dengan Penggunaan Media Kartu Gambar dan Kata dapat Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV pada Pembelajaran IPA.”***

Hipotesis tindakan di atas dapat dijabarkan secara khusus sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media kartu gambar dan kata.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan menggunakan media kartu gambar dan kata.
3. Proses pembelajaran IPA dengan menggunakan media kartu gambar dan kata.
4. Respon siswa setelah belajar dengan menggunakan media kartu gambar dan kata.