

BAB II
PRESTASI BELAJAR IPA MATERI PEMBUATAN
MAKANAN PADA TUMBUHAN DENGAN METODE DRILL
DAN BERBANTUKAN MEDIA LCD

A. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan, misalnya dalam kesenian, olahraga, pendidikan begitu juga belajar. Prestasi berarti hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).¹

Menurut istilah prestasi adalah bukti kebenaran keberhasilan usaha yang dicapai.² Menurut pengertian ini prestasi adalah suatu yang diperoleh seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Prestasi adalah hasil belajar yang telah dicapai dan dapat dinyatakan dalam angka-angka maupun dengan kata-kata.

Belajar adalah proses transfer yang ditandai oleh adanya perubahan pengetahuan, tingkah laku dan kemampuan seseorang yang relatif tetap sebagai hasil dari latihan dan pengalaman (yang terjadi melalui aktivitas mental yang bersifat aktif, konstruktif, kumulatif dan berorientasi pada

¹ WJS Poerwadarminto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hlm. 354

² W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hlm. 162.

tujuan.³ Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik”.⁴

Menurut Clifford T. Morgan. “*learning is any relatively permanent change in behavior that is result of past experience* “.⁵ Yang artinya belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil dari pengalaman lalu.

Belajar menurut Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid dalam kitabnya “*At-Tarbiyah Wa Turuku Al-Tadris*” adalah:

إِنَّ التَّعْلَمَ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرُقُ عَلَى خَبْرَةٍ سَابِقَةٍ
فِيحْدُثُ فِيهَا تَغْيِيرًا جَدِيدًا.⁶

Sesungguhnya belajar merupakan perubahan di dalam orang yang belajar (murid) yang terdiri atas pengalaman lama, kemudian menjadi perubahan baru

Menurut Slameto “belajar adalah suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari

³ M. Chabib Thoha dan Abdul Mu'ti, *PBM-PAI di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), Cet. I, hlm. 94.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 141

⁵ Clifford T. Morgan, *Introduction to Psychology*, (New York: The MC. Hill Book Company, 1961). hlm. 63.

⁶ Sholeh Abdul Azis dan Abdul Azis Abdul Madjid, *Al-Tarbiyah Waturuqu Al-Tadrisi*, Juz.1., (Mesir: Darul Ma'arif, 1979), hlm. 179

interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.⁷

Prestasi belajar adalah hasil yang telah di capai sebagai akibat dari adanya kegiatan peserta didik kaitannya dengan belajarnya.⁸ Prestasi belajar juga berarti hasil yang telah dicapai oleh murid sebagai hasil belajarnya, baik berupa angka, huruf, atau tindakan yang mencerminkan hasil belajar yang telah dicapai masing-masing anak dalam periode tertentu.⁹

Menurut Mulyono Abdurrahman, “prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”.¹⁰ Menurut W.S. Winkel “prestasi belajar adalah perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui proses belajar”.¹¹

Prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai dalam suatu perubahan adanya proses latihan atau pengalaman dan usaha belajar, dalam hal ini mewujudkannya berupa hasil tes.

⁷ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 2

⁸ Syaifuddin Azwar, *Tes Prestasi*, (Yogyakarta: Liberty, 1992), hlm. 13

⁹ M. Buchori, *Teknik-Teknik Evaluasi Pendidikan*, (Bandung: Jemmars, 1985), hlm. 178

¹⁰ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 37

¹¹ W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, hlm. 48

2. Kriteria Prestasi Belajar

Menurut Nana Sudjana, ada dua kriteria yang dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan hasil belajar yaitu:

- a. Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya
- b. Kriteria ditinjau dari sudut hasil yang dicapainya.¹²

Pengukuran prestasi belajar IPA dapat digunakan berbagai alat untuk melakukan penilaian. Teknik penilaian yang dapat dengan mudah.

a. Teknik Penilaian Melalui Tes

Tes berasal dari bahasa Latin *testum* yang berarti sebuah piring atau jambangan dari tanah liat. Dalam pengertian yang lebih luas tes adalah alat atau instrumen yang dipakai untuk mengukur sesuatu.

Dilihat dari jenisnya, tes sebagai alat penilaian dapat dibedakan menjadi tiga; yakni tes tertulis, tes lisan dan tes perbuatan.

- 1) Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab siswa dengan memberi jawaban tertulis. Jenis tes tertulis secara umum dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:
 - 2) Tes obyektif, atau sering disebut dengan "*short answer test*" yaitu test yang menghendaki jawaban

¹²Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2000), hlm. 49

singkat, misalnya bentuk pilihan ganda benar-salah (*true false test*), menjodohkan (*matching test*);

- 3) Test uraian (*essay test*), yaitu test yang menghendaki jawaban dari murid secara terurai. Tes bentuk uraian ini terbagi menjadi dua lagi yaitu tes uraian obyektif (penskorannya dapat dilakukan secara obyektif) dan tes uraian non obyektif (penskorannya sulit dilakukan secara obyektif).
- 4) Tes lisan yakni tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara guru dan murid.
- 5) Tes perbuatan yakni tes yang penugasannya disampaikan dalam bentuk lisan atau tertulis dan pelaksanaan tugasnya dinyatakan dengan perbuatan atau penampilan.

b. Teknik penilaian melalui observasi atau pengamatan

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang siswa dengan cara mengamati tingkah laku dan kemampuannya selama kegiatan observasi berlangsung. Observasi dapat ditujukan kepada siswa secara individu maupun kelompok.

c. Teknik Penilaian melalui wawancara

Teknik wawancara pada satu segi mempunyai kesamaan arti dengan tes lisan yang telah diuraikan. Teknik wawancara ini diperlukan guru untuk tujuan

mengungkapkan atau mengejar lebih lanjut tentang hal-hal yang dirasa guru kurang jelas informasinya.

Nana Sudjana membedakan penilaian hasil belajar menjadi tes dan bukan tes. Tes ini ada yang diberikan secara lisan (menuntut jawaban lisan), ada tes tulisan (menuntut jawaban tulisan), dan ada tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus dan lain-lain.¹³

Suatu alat penilaian dikatakan mempunyai kualitas yang baik apabila alat tersebut memiliki atau memenuhi dua hal, yaitu; ketepatannya atau validitasnya dan ketepatannya atau keajegan atau reliabilitasnya.¹⁴ Darwis A. Soelaiman menambahkan satu syarat lagi yakni mengenai administrasi atau cara menyusun tes atau praktik abilitas.

3. Indikator Prestasi Belajar

Indikator prestasi belajar menurut pendapat Benyamin S. Bloom yang ditulis oleh Anas Sudiyono, hasil belajar

¹³Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 12.

¹⁴ Darwis A. Soelaiman, *Pengantar Kepada Teori dan Praktek Pengajaran*, (Semarang: IKIP Semarang Press, t.th.) hlm. 300.

mencakup tiga ranah yaitu; ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.¹⁵

a. Ranah kognitif yang meliputi¹⁶:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*). Ciri utama taraf ini adalah pada ingatan
- 2) Pemahaman (*Comprehension*). Pemahaman digolongkan menjadi tiga yaitu: menerjemahkan, menafsirkan dan mengeksplorasi (memperluas wawasan)
- 3) Penerapan (*application*), merupakan abstraksi dalam suatu situasi konkret.
- 4) Analisis, merupakan kesanggupan mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur yang memiliki arti sehingga hirarkinya menjadi jelas.
- 5) Sintesis, merupakan kemampuan menyatukan unsur-unsur menjadi suatu integritas.
- 6) Evaluasi, merupakan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan kriteria yang dipakainya misalnya; baik - buruk, benar - salah, kuat- lemah dan sebagainya.

¹⁵ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 49.

¹⁶ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 23

b. Ranah afektif meliputi¹⁷ :

- 1) Memperhatikan (*receiving/attending*) yaitu kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) yang datang dari luar siswa dalam bentuk masalah, gejala, situasi dan lain – lain.
- 2) Merespon (*responding*) yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar.
- 3) Menghayati nilai (*valuing*) yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau sistem.
- 4) Mengorganisasikan atau menghubungkan yaitu pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi.
- 5) Menginternalisasi nilai, sehingga nilai- nilai yang dimiliki telah mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. Ranah psikomotorik.¹⁸

Ranah ini berhubungan dengan ketrampilan siswa setelah melakukan belajar meliputi: Persepsi (cara pandang)

- 1) Gerakan refleks yaitu ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- 2) Ketrampilan pada gerakan – gerakan dasar.

¹⁷ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 29

¹⁸ Anas Sudiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 31

- 3) Kemampuan perseptual termasuk didalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain – lain.
 - 4) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan.
 - 5) Gerakan – gerakan skill dari yang sederhana sampai pada ketrampilan yang kompleks.
4. Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Pengembangan hasil belajar peserta didik perlu meninjau empat aspek, antara lain:

a. Penyediaan Ruang untuk Mencipta

Pengembangan kreativitas memerlukan komitmen atas ruang baik secara fisik maupun konsep. Tampilan ruang kelas, materi dari tiap aktivitas serta lingkungan pembelajaran. Dalam ruang kelas tersedia media pembelajaran yang mendukung anak berpikir secara independen disetiap wilayah kurikulum, yaitu dengan kemudahan mengakses materi-materi, buku, komputer, atlas, permainan (*games*), materi-materi konstruksi (bentuk), teka-teki, materi-materi kerajinan dan seterusnya. Anak mampu bekerja sama dengan orang lain, baik secara berpasangan maupun kelompok.

Secara konseptual ruang kelas dikondisikan dengan prinsip memperbolehkan adanya kesalahan-

kesalahan dan menganjurkan eksperimen, bersifat terbuka dan berani mengambil resiko.¹⁹

b. Pemahaman Pribadi

Kreativitas merupakan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik diharapkan muncul ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu, pendidik hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat masing-masing anak didiknya.

c. Kondisi Lingkungan Sekolah

Lingkungan yang paling berpengaruh dalam membentuk kreativitas anak adalah sekolah, karena didalamnya terjadi proses interaksi edukatif yang mengharuskan siswa mengikuti sistem aturan yang ada. Sekolah yang baik akan mengedepankan kenyamanan belajar bagi siswanya.²⁰

B. Metode *Drill* dan Media LCD

1. Pengertian Metode *Drill*

Zuhairini mendefinisikan metode drill adalah suatu metode dalam pengajaran dengan jalan melatih anak didik terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan.²¹ Menurut

¹⁹ Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak*, terj. Syafinuddin Al-Madari dan M. Chairul Annam, (Depok: Inisiasi Press, 2000), hlm. 193

²⁰ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, hlm. 45

²¹ Zuhairini, dkk, *Metode Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang, 2007), hlm. 106

Roestiyah NK, metode drill adalah suatu teknik yang dapat diartikan dengan suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan latihan-latihan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari.²² Jadi metode drill adalah suatu metode yang menggunakan latihan secara terus-menerus sampai anak didik memiliki ketangkasan yang diharapkan.

2. Tujuan Metode Drill

Metode Drill atau latihan ini biasanya digunakan untuk tujuan agar anak didik bisa memiliki kemampuan-kemampuan antara lain:

- a. Memiliki keterampilan motoris atau gerak seperti: mengucapkan operasi hitung campuran, menulis dan mempergunakan operasi hitung campuran materi-materi operasi perkalian dan pembagian, operasi hitung campuran penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian
- b. Mengembangkan kecakapan intelek seperti: Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan dengan baik dan benar.
- c. Memiliki kemampuan menghubungkan

²²Roestiyah NK, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004), hlm. 125.

- d. Pengetahuan anak didik akan bertambah dalam berbagai segi, dan anak didik tersebut akan bisa memperoleh pemahaman yang lebih baik dan lebih mendalam.
 - e. Dapat menggunakan daya pikirnya yang makin lama makin bertambah baik, karena dengan pengajaran yang baik maka anak didik akan lebih teratur dan lebih teliti dalam mendorong daya ingat anak tersebut.²³
3. Syarat-Syarat Metode Drill

Penggunaan metode drill dapat efektif, maka harus memiliki persyaratan sebagai berikut:

- a. Sebelum pelajaran dimulai, hendaknya dimulai terlebih dahulu dengan memberikan pengertian dasar.
- b. Metode ini dipakai hanya untuk bahan pelajaran dan kecekatan yang bersifat rutin dan otomatis.
- c. Diusahakan hendaknya masa latihan dilakukan secara singkat, hal ini dimungkinkan agar tidak membosankan siswa.
- d. Maksud diadakannya ulangan latihan siswa harus memiliki tujuan yang lebih luas.
- e. Latihan diatur sedemikian rupa sehingga bersifat menarik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.²⁴

²³ZakiahDaradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama*, hlm. 302

²⁴Tim Dedaktif, *Metode Kurikulum IKIP*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2002), hlm. 45.

4. Langkah-Langkah Metode Drill

Pertama; Fase Integratif, yang mana antara persepsi dan proses dikembangkan, dalam fase belajar kecakapan dikembangkan menurut praktek yang berarti sering melakukan hubungan fungsional dan aktivitas penyelidikan.

Kedua; fase Penyempurnaan, adalah fase penyelesaian yang mana yang perlu dikembangkan adalah ketelitiannya. Variasi praktek ditujukan untuk mendalami arti bukan ketangkasan. Sedangkan praktek yang sering ditujukan adalah untuk mempertinggi efisiensi, bukan untuk mendalami arti. Menimbulkan pengetahuan verbalisme, yang mana untuk pengajaran yang bersifat menghafal dimana siswa dilatih untuk dapat menguasai bahan pelajaran secara hafalan.²⁵

Metode latihan banyak digunakan agar murid-murid cepat dan cermat dalam mengerjakan soal-soal. Metode latihan secara tulis dapat diberikan di kelas dan sebagai tugas pekerjaan rumah, soal-soal latihan untuk di rumah hendaknya meliputi soal yang mudah (berjenjang) sehingga tiap siswa dapat membuatnya, jika soal sukar semuanya dapat menimbulkan keengganan siswa untuk mengerjakannya.

5. Pengertian Media LCD

Media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai

²⁵BasyirudinUsman, *Metodelogi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 57

pada penerima.²⁶ Dan menurut Ahmad Rohani media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).²⁷

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²⁸ Dan agak berbeda batasan yang diberikan oleh NEA (*National Education Association*) berpendapat bahwa media adalah segala benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.²⁹

Media gambar atau visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.³⁰ Media visual adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Yang termasuk media visual diantaranya adalah gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, globe,

²⁶ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 2

²⁷ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, hlm. 3

²⁸ Arief Sardiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, t.th), hlm. 6

²⁹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, hlm. 2

³⁰ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, hlm. 124

papan panel dan papan buletin.³¹Termasuk di dalamnya media LCD yang merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar.³² Dan dapat memberikan motivasi kepada siswa, dan merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari dan memberikan rangsangan pelajaran baru serta mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.³³

6. Fungsi dan manfaat Media LCD

Levie dan Lanz dalam bukunya Azhar Arsyad juga mengemukakan 4 fungsi media visual termasuk media konkrit uang yaitu:

a. Fungsi Atensi

Media visual³⁴ merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada

³¹Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, hlm. 13

³²Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011), hlm. 129

³³Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, hlm. 130

³⁴Sebagai media audio visual di dalam penyajiannya lebih menekankan kepada bahasa visual, tetapi meskipun demikian tidak berarti mengabaikan masalah yang bersifat auditif walaupun yang bersifat auditif ini hanya sebagai kelengkapan penjelasan bagi hal yang belum atau tidak nampak didalam gambar. Lihat Darwanto Sastro Subroto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 2005), Cet. III, hlm. 90.

isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

b. Fungsi Afektif

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan- temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah untuk membaca juga mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.³⁵

³⁵Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2005), hlm. 16-17.

Fungsi media pembelajaran selain untuk menyajikan pesan sebenarnya ada beberapa fungsi lain yang dapat dilakukan oleh media yaitu

- a. Memotivasi siswa.
- b. Menyajikan informasi.
- c. Merangsang diskusi.³⁶

Perlu disadari bahwa secara spesifik tujuan tersebut dimaksud untuk meletakkan konsep dasar berfikir yang kongkrit dari suatu yang bersifat abstrak sehingga pelajaran dapat dicerna dengan mudah karena anak dihadapkan pada pengalaman yang secara langsung. Firman Allah Surat As Syuura ayat 51:

وَمَا كَانَ لِبَشَرٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ رَسُولًا فَيُوحِيَ بَأْذَنِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلَىٰ حَكِيمٍ
(الشراء: ٥١) ^{٣٧}

Dan tidak mungkin bagi seorang manusia pun bahwa Allah berkata-kata dengan dia kecuali dengan perantaraan wahyu atau dibelakang tabir atau dengan mengutus seorang utusan (malaikat) lalu diwahyukan kepadanya dengan seizin-Nya apa yang dia kehendaki. Sesungguhnya dia Maha Tinggi lagi Maha Bijaksana (Q.S. As Syuura ayat 51)³⁸

³⁶Dewi Salma Prawiradilaga, Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta, Kencana, 2004), hlm. 8-12.

³⁷ Soenarjo, dkk., *Al Qur'an dan Terjamah*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2003), hlm. 791.

³⁸ Soenarjo, dkk *Al Qur'an...*, hlm. 791

Dalam surat As Syuura ayat 51 menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran memerlukan sebuah perantara, sebagaimana Allah SWT memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui perantara. Begitu juga dalam proses pembelajaran di kelas seorang guru juga memerlukan perantara untuk menyampaikan pelajaran.

Media LCD sebagai alat peraga mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Yusuf Hadi Miarso, dkk bahwa media visual termasuk media LCD sebagai bagian dari sistem pengajaran secara integral telah mempunyai nilai-nilai praktis berupa kemampuan atau ketrampilan untuk:

- a. Membuat konkret konsep yang abstrak
- b. Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar
- c. Menampilkan objek yang terlalu besar
- d. Mengamati gerakan yang terlalu cepat
- e. Memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya

- f. Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa
- g. Membangkitkan motivasi belajar
- h. Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar
- i. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan
- j. Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu maupun ruang dan
- k. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.³⁹

Kelebihan lain dari media LCD ialah memberi kesempatan siswa dalam tugas yang nyata memperlihatkan rangsangan yang relevan, memperbesar motivasi dan minat belajar. Namun demikian menyatakan bahwa sekalipun model sudah bisa dianggap mewakili benda yang asli, namun karena ia adalah benda tiruan tentu saja memiliki kekurangan dalam aspek-aspek tertentu disebabkan aspek besarnya benda, perubahan karena pengaruh luar, pada suatu saat sudah tak canggih (*up to date*) lagi dan sebagainya.⁴⁰

³⁹ Yusuf Hadi Miarso, dkk., *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali, t.th.), hlm. 52.

⁴⁰Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2009), hlm. 86

C. Mata Pelajaran IPA Materi Pembuatan Makanan pada Tumbuhan

1. Pengertian Mata Pelajaran IPA

IPA adalah pelajaran berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.⁴¹

Pembelajaran IPA adalah Proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa dalam mengkaji penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip dan suatu proses penemuan.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Mata Pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya

⁴¹Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD, MI, dan SDLB, hlm. 484

- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
 - c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
 - d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
 - e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
 - f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
 - g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.⁴²
3. Ruang Lingkup IPA

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan

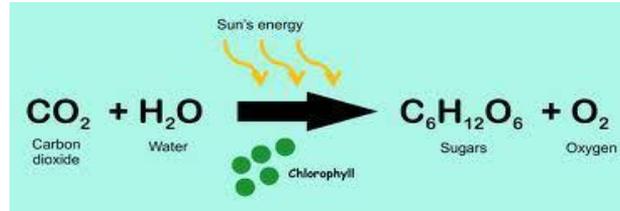
⁴²Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 484

- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
 - c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
 - d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.⁴³
4. Uraian Materi
- a. Fotosintesis

Fotosintesis merupakan proses pembuatan makanan pada tumbuhan hijau. Proses fotosintesis ini memerlukan bantuan sinar matahari. Fotosintesis berlangsung dibagian daun. Namun proses ini terkadang juga terjadi dibagian lain yang mengandung klorofil. Klorofil merupakan zat warna-warna hijau pada tumbuhan. Fotosintesis adalah proses pembuatan makanan pada tumbuhan hijau dengan bantuan energi cahaya matahari.

Reaksi fotosintesis seperti terlihat pada Gambar 2.1., dapat diketahui bahwa proses tersebut menghasilkan karbohidrat dan oksigen. Daun yang mengandung karbohidrat ini jika ditetesi larutan lugol atau yodium akan berubah warna menjadi ungu gelap.

⁴³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006, hlm. 485



Gambar 2.1 Proses Fotosintesis

b. Ketergantungan Manusia dan Hewan terhadap Tumbuhan Hijau

Fotosintesis menghasilkan oksigen. Selain digunakan oleh tumbuhan, sebagian oksigen dilepaskan ke udara di lingkungan sekitarnya. Oksigen dihirup oleh manusia dan hewan pada saat bernapas. Tanpa tumbuhan hijau, oksigen lama-kelamaan akan habis jika digunakan terus oleh manusia dan hewan. Namun, tumbuhan selalu menyediakan oksigen di alam. Jadi, manusia dan hewan membutuhkan tumbuhan hijau agar oksigen tetap tersedia di alam. Tumbuhan hijau juga merupakan sumber energi bagi manusia. Sebagian besar bahan makanan kita berasal dari tumbuhan. Bagian tumbuhan yang biasa digunakan sebagai bahan makanan sebagai berikut.

- 1) Akar, contohnya wortel, lobak, dan singkong (ketela pohon).
- 2) Batang, contohnya tebu dan sagu.
- 3) Daun, contohnya bayam dan daun kol.
- 4) Bunga, contohnya kembang kol dan brokoli.

- 5) Buah, contohnya jeruk dan pisang.
- 6) Biji, contohnya kacang tanah dan kacang kedelai.
- 7) Tunas, contohnya rebung (tunas bambu) dan asparagus

Hewan juga memperoleh sumber energi dari tumbuhan hijau. Hewan *herbivore* (hewan pemakan tumbuhan) bergantung secara langsung kepada tumbuhan. Apabila tidak ada tumbuhan, jenis-jenis hewan tersebut akan mati kelaparan. Akibatnya, jumlah jenis-jenis hewan herbivore akan semakin berkurang. Peristiwa ini akan menyebabkan hewan-hewan *karnivora* (hewan pemakan daging) menjadi kekurangan bahan makanan. Jadi, hewan karnivora secara tidak langsung juga bergantung kepada tumbuhan. Demikian juga untuk makhluk hidup golongan *omnivora* (pemakan tumbuhan dan hewan lain).

Manusia memanfaatkan tumbuhan untuk berbagai keperluan berikut.

- 1) Bahan penyedap rasa, contohnya merica, pala, dan cengkeh.
- 2) Bahan obat-obatan, contohnya kencur, temulawak, dan kunyit.
- 3) Bahan sandang, contohnya serat tanaman kapas.
- 4) Bahan peralatan rumah tangga, contohnya kayu dan bambu.

Manusia tidak hanya membutuhkan tumbuhan sebagai sumber makanan saja. Manusia sangat tergantung pada tumbuhan untuk memenuhi sebagian besar kebutuhan hidupnya. Oleh karena itu, kita wajib menjaga kelestarian tumbuhan. Dengan demikian, kehidupan semua makhluk hidup juga tetap terjaga.⁴⁴

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dalam penelitian mendeskripsikan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Adapun kepustakaan dan penelitian-penelitian tersebut adalah:

1. Penelitian yang dilakukan Samsudin (2007), berjudul *Efektifitas Penerapan Metode Drill Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VI Bidang Studi Matematika di MI Hidayatul Athfal Negarayu Tonjong Brebes Tahun Pelajaran 2008/2009*. hasil penelitian menunjukkan bahwa Ada pengaruh positif atau signifikansi antara pemakaian metode drill dan sebelum pemakaian metode drill, hal ini ditunjukkan oleh nilai $t_0 = 3,05$ yang lebih besar dari t_0 tabel untuk taraf signifikan 5% (2,04) dan 1% (2,70).
2. Penelitian yang dilakukan Mudzakiroh berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Mapel Bahasa Indonesia dengan Metode Drill pada Siswa Kelas I MI*

⁴⁴ Azmiyawati, Choiril, dkk, *IPA 5 Saling temas*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2008), hlm. 38-43

Muhammadiyah Kranggan Kec. Tersono Kab. Batang Tahun 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan) Penerapan metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I MI Muhammadiyah Kranggan Kec Tersono Kab. Batang tahun 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan membaca per siklus di mana siswa yang mencapai KKM pada pra siklus ada 7 siswa atau 44%, siklus I ada 12 siswa atau 75% dan pada siklus II ada 15 siswa atau 94%. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada pa siklus I rata-rata kelas 55.73%, dan pada siklus II rata-rata kelas sebesar 91.15%. Hal ini sesuai dengan indikator yang ditetapkan yaitu di atas 90%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ihsan Sunardi (2013) berjudul *Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Dengan Metode Drill di MI Matsmarotul Huda KarangrejoBonang Demak Tahun Pelajaran 2012/2013.* Hasil penelitian menunjukkan Pembelajaran Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits pada pokok bahasan membaca surah Al-'Adiyat dan Al-Insyirah secara benar dan fasih dengan menggunakan metode Drill dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MI Matsmarotul Huda Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak. Hal ini dapat dilihat dari sebelum dilaksanakan tindakan yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Pada pra siklus rata-rata hasil

belajar 61,71, pada siklus I meningkat menjadi 69,14 dan pada siklus II bertambah meningkat menjadi 81,71%. Demikian pula persentase ketuntasan belajar dari pra siklus 31,43%, pada siklus I meningkat menjadi 57,14% dan pada siklus II bertambah meningkat menjadi 88,57%. Sehingga tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya dikarenakan KKM dan persentase ketuntasan telah tercapai. Temuan ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan atau masukan untuk pihak sekolah dalam mengadakan peningkatan kualitas sekolah dengan adanya perbaikan prestasi siswa.

Dari beberapa penelitian skripsi diatas belum ada satupun skripsi yang menekankan penelitian pada aspek peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan metode drill berbantuan media visual. Oleh karena itu peneliti ingin mengisi kekosongan pada sisi tersebut melalui penelitian "*Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi pembuatan makanan pada tumbuhan dengan Menggunakan Metode Drill dan Berbantuan Media LCD Pada Siswa Kelas V di MI Adinuso Kecamatan Reban Kabupaten Batang Tahun Pelajaran 2015/2016*".

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan merupakan tindakan yang diduga akan dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan penyelenggaraan PTK.⁴⁵ Hipotesis tindakan dalam penelitian ini

⁴⁵ Subyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), hlm.43

adalah apakah penerapan metode drill dan berbantuan media LCD pada pembelajaran IPA materi pembuatan makanan pada tumbuhan dapat mengukur proses belajar kelas V MI Adinuso Kecamatan Reban Kabupaten Batang tahun pelajaran 2015/2016.

