

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROUND TABLE* BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS V SDN PEMURUS 2**

SKRIPSI

**OLEH
RASIDI
NIM 1911102108055**



**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
JULI 2023**



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MUATAN IPA MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *ROUND TABLE* BERBANTUAN
MEDIA GAMBAR PADA SISWA KELAS V SDN PEMURUS 2**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan
Program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP
Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan

**OLEH
RASIDI
NIM 1911102108055**

**UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN SELATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BANJARMASIN
JULI 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Rasidi

NIM : 1911102108055

Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Pemurus 2

Skripsi oleh Rasidi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Banjarmasin, 17 Juli 2023

Pembimbing I,

Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd.
NIDN. 1125129101

Banjarmasin, 17 Juli 2023

Pembimbing II,

Marlina, M. Pd.
NIDN. 1121059101

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Rasidi
NIM : 1911102108055
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Pemurus 2

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 26 Juli 2023

Dewan Penguji,

Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd. (Penguji I)
NIDN. 1125129101

Marlina, M.Pd (Penguji II)
NIDN. 1121059101

Ali Ridho, S.Pd., M.Pd. (Penguji III)
NIP. 0016037801

Mengetahui,
Dekan FKIP Koordinator Program Studi PGSD
Universitas NU Kalimantan Selatan Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnaniah, M.Pd.
NIK. 15 0012 021

M. Hafiz Fathony, M. Pd.
NIK. 210012133

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rasidi

NIM : 1911102108055

Tempat/Tanggal Lahir : Pemurus/05 Desember 1981

Jurusan/Program Studi : FKIP/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya berjudul:

Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Pemurus 2.

beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian, seluruhnya atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko atau sanksi apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dari karya tulis atau adanya tuntutan dari pihak lain terhadap karya tulis ini.

Banjarmasin, 17 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Rasidi

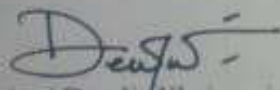
NIM 1911102108055

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Nama : Rasidi
NIM : 1911102108055
Judul Skripsi : Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Pemurus 2

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan pada tanggal 26 Juli 2023

Dewan Penguji,



Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd.
NIDN. 1125129101

(Penguji I)



Marlina, M.Pd
NIDN. 1121059101

(Penguji II)

Ali Ridho, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0016037801

(Penguji III)


Mengetahui,


Dekan FKIP
Universitas NU Kalimantan Selatan

Isnanah, M.Pd.
NIK. 210012021



Koordinator Program Studi PGSD
Universitas NU Kalimantan Selatan


M. Hafiz Fathony, M. Pd.
NIK. 210012133



ABSTRAK

Rasidi. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran *Round Table* Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Pemurus 2. Skripsi Program S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan. Pembimbing (I) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd. Pembimbing (II) Marlina, M. Pd.

Kata Kunci: Hasil Belajar Muatan IPA, Model Pembelajaran *Round Table*, Media Gambar

Hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SDN Pemurus 2 masih belum optimal dan hasil belajar rendah. Berdasarkan hasil pengamatan pembelajaran muatan IPA berlangsung, 1) terlihat pembelajaran masih *konvensional* melalui metode ceramah sehingga siswa mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung, 2) suasana pembelajaran kurang kondusif, terkesan kaku karena berpusat pada guru, 3) minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung materi yang sedang diajarkan, dan 4) siswa hanya duduk dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, dan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami. Berdasarkan hasil belajar muatan IPA rendahnya hasil belajar dari 14 siswa, hanya 6 siswa yang tuntas KKM 68. Salah satu pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan sesuai dengan permasalahan tersebut yakni melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar.

Penelitian dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian yakni Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian dilaksanakan dalam empat siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan kolaborasi dengan guru kelas, di kelas V SDN Pemurus 2 semester II tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah 14 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Adapun faktor yang diteliti yakni, faktor guru, faktor siswa dan hasil belajar muatan IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar. Cara pengambilan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan yang akan dicapai yakni aktivitas guru dan siswa mencapai $\geq 81\%$ berada pada kriteria sangat baik dan sangat aktif serta ketuntasan belajar siswa secara individual dengan nilai ≥ 68 (KKM) dan indikator keberhasilan pada ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ dari ketuntasan individu.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dapat meningkatkan aktivitas guru, siswa dan hasil belajar muatan IPA. Hal tersebut berdasarkan data dari hasil aktivitas guru siklus I sebesar 48%, siklus II sebesar 60%, siklus III sebesar 76% dan siklus IV 96%. Aktivitas siswa siklus I sebesar 47%, siklus II sebesar 60%, siklus III sebesar 75% dan siklus IV 94%. Hasil belajar muatan IPA siswa dengan ketuntasan pada siklus I sebesar 50%, siklus II sebesar 64%, siklus III 79%, siklus IV sebesar 86%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan pada setiap siklus dan mencapai indikator yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa kelas V SDN Pemurus 2 pada tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan guru, agar model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar menjadi salah satu model dan media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA, sehingga pembelajaran konsep lebih dipahami siswa dengan menemukan, menganalisis, berdiskusi dan mampu menyampaikan gagasan dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

ABSTRACT

Rasidi. 2023. Improving Science Content Learning Outcomes through the Round Table Learning Model Assisted by Media Pictures in Grade V Students at SDN Pemurus 2. Thesis for Elementary School Teacher Education S-1 Program. Faculty of Teacher Training and Education. Nahdlatul Ulama University, South Kalimantan. Advisor (I) Asni Deselia Khairunnisa, M.Pd. Advisor (II) Marlina, M. Pd.

Keywords: Science Content Learning Outcomes, Round Table Learning Model, Picture Media

The results of learning science content for class V students at SDN Pemurus 2 are still not optimal and learning outcomes are low. Based on the results of observations of science content learning taking place, 1) it can be seen that learning is still conventional through the lecture method so that students experience boredom during the learning process, 2) the learning atmosphere is not conducive, it seems stiff because it is teacher-centered, 3) the lack of use of learning media that can support the material being taught, and 4) students just sit and listen to the material delivered by the teacher so that students are less active in expressing opinions, ideas, ideas, and questions about material that they do not understand. Based on the results of learning science content, the learning outcomes of 14 students were low, only 6 students completed KKM 68. One of the innovative learning that can be applied according to these problems is through the Round Table learning model assisted by media images.

The research was carried out through qualitative and quantitative approaches with the type of research namely Classroom Action Research. The research was carried out in four cycles consisting of four stages, namely planning, implementing, observing and reflecting. The research was carried out in collaboration with class teachers, in class V SDN Pemurus 2 semester II of the 2022/2023 academic year with a total of 14 students consisting of 8 male students and 6 female students. The factors studied were teacher factors, student factors and science content learning outcomes through the Round Table learning model assisted by media images. How to collect data through observation, tests, and documentation. Indicators of success that will be achieved are teacher and student activities reaching $\geq 81\%$ in very good and very active criteria and individual student learning completeness with a score of ≥ 68 (KKM) and success indicators on classical completeness reaching $\geq 80\%$ of individual completeness.

Based on the results of the study it can be concluded that through the Round Table learning model assisted by media images can increase the activity of teachers, students and learning outcomes of science content. This is based on data from the results of teacher activity in cycle I of 48%, cycle II of 60%, cycle III of 76% and cycle IV of 96%. Student activity in cycle I was 47%, cycle II was 60%, cycle III was 75% and cycle IV was 94%. The learning outcomes of students' science content with completeness in cycle I was 50%, cycle II was 64%, cycle III was 79%, cycle IV was 86%. The results of this study showed an increase in each cycle and reached the indicators that had been set.

Based on the results of the research and discussion it can be concluded that through the Round Table learning model assisted by media images can improve learning outcomes in science content for fifth grade students at SDN Pemurus 2 in the 2022/2023 academic year. The results of the research are expected to be taken into consideration by the teacher, so that the Round Table learning model assisted by media images becomes one of the models and learning media in carrying out science content learning, so that concept learning is better understood by students by finding, analyzing, discussing and being able to convey ideas in solving problems so that can improve their learning outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah ikut memengaruhi segala aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan menurut Mulyasa (2013: 17) merupakan sarana untuk menyiapkan generasi masa kini dan sekaligus masa depan. Hal ini berarti bahwa pendidikan yang dilakukan pada saat ini merupakan bekal untuk masa depan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang menurut Trianto (2010: 55) upaya yang tepat untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan satu-satunya wadah yang dapat dipandang dan berfungsi sebagai alat untuk membangun sumber daya manusia yang bermutu tinggi adalah pendidikan. Pendidikan bukan hanya sebab kewajiban, tetapi pendidikan merupakan sebuah kebutuhan manusia yang akan lebih berkembang dengan adanya pendidikan.

Tanpa pendidikan manusia menjadi terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan menurut Soyomukti (2015: 21) adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Menurut Shulman (dalam Rusman, 2013: 231) mengatakan pendidikan adalah proses membantu orang mengembangkan kapasitas untuk belajar bagaimana menghubungkan kesulitan mereka dengan teka-teki yang berguna untuk membentuk masalah. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Perubahan atau perkembangan pendidikan menurut Trianto (2010: 1) adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan

pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Melalui pendidikan yang baik menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan utama pendidikan pada dasarnya untuk menciptakan siswa yang cerdas dan perubahan tingkah laku baik dalam intelektual, moral dan sosialnya. Menurut Hafid (2013: 87) tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab. Adapun tujuan pendidikan menurut Hamalik (2017: 3) merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap guru perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan, supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

Peran seorang guru sangat diperlukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik secara individual maupun kelompok agar pendidikan dan pembelajaran menjadi berkualitas. Kualitas guru sangat menentukan keberhasilan pendidikan. Kualitas guru menurut Rahyudi (2014: 1-2) dapat ditinjau dari dua segi, segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, guru dapat dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar siswa secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Adapun dari segi hasil, guru dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku sebagian besar siswa ke arah kompetensi dasar yang lebih baik (Koswara, 2008: 6). Sehingga berkualitas atau tidaknya suatu pembelajaran tidak hanya bergantung pada satu

komponen saja melainkan ada faktor penunjang lain agar mencapai sebuah keberhasilan. Proses belajar mengajar menurut Nana (2017: 43) merupakan bagian terpenting dalam pendidikan yang di dalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar.

Pembelajaran yang diajarkan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang yaitu kurikulum 2013 agar terbentuk kompetensi dasar siswa yang lebih baik. Dalam kurikulum 2013, guru sangat berperan penting dalam membentuk kompetensi siswa yang baik. Kualitas pendidikan ditentukan oleh kualitas pembelajaran yang berkaitan dengan proses pembelajaran oleh guru, siswa, serta hasil belajar. Rahyudi (2014: 1) mengatakan di dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang akan memberikan ilmu kepada siswa. Selain memiliki kompetensi guru juga memiliki peran untuk menanamkan pendidikan karakter kepada siswa. Pendidikan Karakter pada jenjang pendidikan dasar menurut Rusman (2013: 5) dikembangkan melalui Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan *scientific* dengan menerapkan proses belajar melalui lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan maksimal.

Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Menurut Kunandar (2010: 251) pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila mampu membuat siswa belajar secara aktif untuk memahami materi dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam hal ini selain proses belajar mengajar, guru juga memiliki peranan penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Faturrahman (2015: 98) yang menyatakan bahwa guru adalah ujung tombak dalam

sistem pendidikan. Guru merupakan ujung tombak dalam sistem pendidikan sebab secara langsung berupaya mempengaruhi, membina dan mengembangkan siswa, sebagai ujung tombak, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dasar yang diperlukan sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar dan kemampuan tersebut tercermin pada kompetensi guru.

Pendidikan yang berkualitas tergantung pada kreativitas dan inovasi guru dalam pengelolaan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2012: 88) artinya, sebagai orang yang berperan penting dalam bidang pendidikan seorang guru harus memiliki kompetensi yang tinggi agar dapat memberikan pendidikan yang baik bagi siswanya. Rusman (2013: 76) mengemukakan kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi sosial dan kompetensi kepribadian. Kenyataan ini yang mengharuskan guru memiliki kemampuan untuk mendesain pembelajaran yang berkualitas agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal.

Guru yang memiliki kompetensi tinggi dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Damayanti (2014: 90) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur, yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Sedangkan Isjoni (2012: 88) berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya adalah upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar.

Pembelajaran yang berlangsung di Sekolah Dasar harus didesain kreatif, inovatif, menyenangkan, bermakna dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran yang dilaksanakan juga harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS) pasal 1 ayat 9, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Hidayat, 2013).

Berdasarkan Kurikulum 2013 untuk Sekolah Dasar, muatan pelajaran yang akan diajarkan untuk siswa yakni salah satunya muatan pembelajaran muatan IPA. Menurut Susanto (2013: 165) Ilmu pengetahuan alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. IPA menurut Somatowa (2011: 5-6) didefinisikan sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Pembelajaran muatan IPA di sekolah dasar sangat penting karena IPA hendaknya dapat membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu siswa secara alamiah. Hal tersebut dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta dapat mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Pengetahuan tentang IPA tersebut diperoleh melalui pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan serta menjelaskan mengenai fenomena-fenomena yang terjadi di alam. Dalam pembelajaran muatan IPA menurut Wisudawati & Eka (2014: 24) diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran

yang utuh dengan menggunakan rasa ingin tahunya untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah. Siswa dapat terlibat dalam suatu proses pemahaman tentang alam dengan mengembangkan suatu permasalahan untuk mendorong rasa ingin tahu mereka. Menurut Somatowa (2011: 3-5) IPA juga melatih siswa untuk dapat berpikir secara kritis dan objektif atau sesuai dengan kenyataan dengan pengalaman melalui Panca Indera.

Fokus program pengajaran IPA di Sekolah Dasar hendaknya ditujukan untuk memupuk minat dan pengembangan siswa terhadap dunia mereka di mana mereka hidup. Samatowa (2011:4) menjelaskan bahwa empat alasan perlunya IPA diajarkan di sekolah dasar yaitu, 1) IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA karena IPA merupakan dasar dari teknologi, 2) Jika IPA diajarkan melalui percobaan- percobaan yang dilakukan sendiri oleh siswa, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka, 3) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yang mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan.

Beberapa hasil temuan, pembelajaran muatan IPA seharusnya diajarkan oleh guru secara tepat sesuai dengan perkembangan siswa disertai pendukung-pendukung agar tercipta pembelajaran yang baik. Tetapi pada kenyataannya pembelajaran di kelas belum tampak baik jika dilihat dari proses pembelajaran. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai siswa terutama siswa SD/MI. Banyak siswa yang baru mendengar kata IPA saja langsung bereaksi negatif. Ada yang berpikiran mata pelajaran IPA banyak menghafal proses maupun

bahasa latin, bahkan ada yang berpikiran rumus yang sulit. IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan banyak kemampuan menghafal nama latin dan rumus yang lebih sehingga banyak siswa yang kurang menyukai mata pelajaran ini sehingga hasil belajar siswa tidak sesuai yang diharapkan.

Permasalahan tersebut merupakan sebab muatan IPA berada dalam kategori rendah berdasarkan hasil PISA. Proses pembelajaran tematik pada Kurikulum 2013 dampaknya dilihat dari hasil studi *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2018 yang diterbitkan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) belum mendapatkan hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil studi ini diketahui skor rata-rata siswa Indonesia mengalami penurunan dibandingkan hasil PISA 2015. Skor rata-rata yang sebelumnya di tahun 2015 sebesar 403 poin menjadi 396 poin di tahun 2018 (Permana, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran muatan IPA di Indonesia berada dalam kategori rendah. Selain itu disampaikan pula pada hasil PISA 2015 sebanyak 33% kepala sekolah di Indonesia mengeluh kekurangan materi pelajaran (Kemendikbud, 2016).

Pembelajaran muatan IPA disampaikan dengan menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar yang aktif. Selain itu, pembelajaran muatan IPA di kelas menurut Trianto (2010: 143) sebaiknya tidak hanya sekadar membaca dan menghafal konsep yang diperoleh dari buku teks pembelajaran tetapi juga harus memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih keterampilan-keterampilan proses IPA hingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah siswa itu sendiri. Sebab itu, muatan pelajaran ini tidak hanya pelajaran hafalan belaka tetapi berpotensi membentuk kepribadian peserta didik secara keseluruhan (Gowasa, dkk., 2019). Pembelajaran muatan IPA

diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Al-Tabani, 2011: 53).

Permasalahan umum mengenai lemahnya proses pembelajaran dan kesulitan belajar tersebut juga terjadi pada pembelajaran muatan IPA siswa V SDN Pemurus 2 Kecamatan Aluh-Aluh. Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung dan wawancara pada hari Senin, 09 November 2022 pada siswa kelas V SDN Pemurus 2 dalam pembelajaran muatan IPA masih belum optimal dan hasil belajar rendah. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran muatan IPA berlangsung, 1) terlihat pembelajaran masih *konvensional* melalui metode ceramah sehingga siswa mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung, 2) suasana pembelajaran kurang kondusif, terkesan kaku karena berpusat pada guru, 3) minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung materi yang sedang diajarkan, dan 4) siswa hanya duduk dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, dan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pemurus 2 yakni Ibu Miera Mirawari, S.Pd menjelaskan bahwa pada saat mengajar belum pernah mencoba menggunakan pembelajaran kooperatif, materi disampaikan hanya berfokus pada KD yang akan dicapai saja, siswa terkadang izin keluar masuk kelas, ketika proses tanya jawab siswa yang berprestasi saja yang akan merespons, siswa cenderung tidak fokus lagi pada saat tengah pembelajaran dan hasil belajar muatan pembelajaran IPA mengenai materi organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia masih rendah dan belum mencapai KKM 68. Berdasarkan

pengamatan proses pembelajaran dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Pemurus 2 dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang kurang optimal dan didukung oleh perolehan hasil belajar muatan IPA yang rendah, hal tersebut dapat dilihat dari 14 siswa, hanya 6 orang siswa yang tuntas dalam belajar, 8 siswa lainnya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum yakni 68.

Aktivitas belajar siswa memengaruhi hasil belajar siswa setelah kegiatan pembelajaran. Rendahnya aktivitas dan hasil belajar menurut Susanto (2013: 78) disebabkan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru. Aktivitas belajar menurut Riyadi (2016: 56) sangat penting dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan belajar adalah berbuat pada prinsipnya (*learning by doing*). Siswa tidak lagi sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran melainkan sebagai subjek. Jadi, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh keseluruhan proses atau aktivitas pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa seutuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal tersebut, guru hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena dengan keaktifan ini siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Interaksi multi-arah antara siswa dan guru perlu digunakan agar dapat meningkatkan kerja sama. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam memecahkan masalah yang dihadapi selama belajar.

Salah satu pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan sesuai dengan permasalahan di atas yakni pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar. Model dan media tersebut dipilih karena merupakan salah satu model dan media yang dapat digunakan untuk melihat sejauh

mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disajikan oleh guru dan menguatkan pemahaman siswa, sehingga guru dapat mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Model pembelajaran *Round Table* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan oleh Spencer Kagan. Menurut Kagan (2013: 6.34) *Round Table* adalah model pembelajaran kooperatif yang mana siswa secara bergiliran memberikan tanggapan (ide) dalam memecahkan masalah. Setiap siswa memberikan kontribusi terhadap tugas yang diberikan guru kemudian tanggapan (ide) ditulis secara bergiliran di dalam kelompok.

Model pembelajaran *Round Table* membuat setiap siswa di dalam kelas membangun pengetahuan mereka dan berkontribusi dalam diskusi secara bersama-sama. Model pembelajaran *Round Table* sangat sesuai untuk melatih siswa menyampaikan pendapat (Lom, 2012: 15) dan menjadikan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Ingkasari, dkk., 2013: 45). Model Pembelajaran *Round Table* menurut Aqib (2013: 78) merupakan model yang memberikan kesempatan berkontribusi kepada masing-masing anggota untuk mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota lainnya. Model pembelajaran *Round Table* menurut Malikhah, dkk. (2015: 395) melibatkan siswa secara total dalam bertanggung jawab secara individu dan kelompok. Menurut Barkley (2012: 349) *Round Table* adalah model pembelajaran yang menunjuk setiap siswa secara bergiliran merespons pengarah dengan menuliskan satu atau dua kata, frase, atau kalimat sebelum menyerahkan kertas kepada siswa berikutnya.

Pada intinya, siswa bergiliran memberikan kontribusi kepada kelompok dalam bentuk tertulis. Pelaksanaan model *Round Table*, biasanya disediakan secarik

kertas dan pena untuk tim. Menurut Arra (2015: 115) *Round Table* merupakan model pembelajaran yang bermanfaat sebagai latihan membangun tim, di mana guru memberikan masalah dengan banyak kemungkinan jawaban dan siswa menulis jawaban serta memberikannya di antara kelompok. Memperkuat pendapat tersebut menurut Kagan (2013: 624) model pembelajaran kooperatif *Round Table* memiliki fungsi membangun tim (*teambuilding*), keterampilan sosial (*social skills*), keterampilan berkomunikasi (*communication skills*), membangun pengetahuan (*knowladgebuilding*), proses belajar (*procedur learning*), mengelola info (*processing info*), dan keterampilan berpikir (*thinking skills*). Jadi, melalui model pembelajaran kooperatif *Round Table* kita dapat meningkatkan keterampilan siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Model pembelajaran *Round Table* dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional dengan pola meja bundar. Menurut Kagan (2013: 34) model pembelajaran *Round Table* memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut, 1) Rekan tim tahu, menerima, dan saling menyukai. Mereka merasakan rasa identitas tim, saling mendukung, memiliki, dan inklusi, 2) Siswa berinteraksi dengan teman-teman mereka dengan cara yang menyenangkan dan sukses, 3) Siswa berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara yang membantu mereka memperoleh keterampilan sosial, karakter kebajikan, dan kecerdasan emosional, 4) Siswa menjadi lebih sopan dan kooperatif. Mereka mampu menyelesaikan konflik dan memahami dan menerima sudut pandang yang berbeda dari mereka sendiri. Siswa lebih menghargai dan bertanggung jawab, dan lebih mampu mengontrol impuls mereka, 5) Siswa mengembangkan semua jenis keterampilan akademik, termasuk kemampuan untuk melakukan algoritma, membaca peta, jenis,

membedakan sudut pandang dan mengedit, dan 6) Siswa berinteraksi secara bersamaan untuk berbagi ide atau proyek

Model pembelajaran *Round Table* dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional dengan pola meja bundar. Menurut Kagan (2013: 34) model pembelajaran *Round Table* memiliki beberapa kelebihan antara lain sebagai berikut, 1) Rekan tim tahu, menerima, dan saling menyukai. Mereka merasakan rasa identitas tim, saling mendukung, memiliki, dan inklusi, 2) Siswa berinteraksi dengan teman-teman mereka dengan cara yang menyenangkan dan sukses, 3) Siswa berinteraksi dengan orang lain dalam cara-cara yang membantu mereka memperoleh keterampilan sosial, karakter kebajikan, dan kecerdasan emosional, 4) Siswa menjadi lebih sopan dan kooperatif. Mereka mampu menyelesaikan konflik dan memahami dan menerima sudut pandang yang berbeda dari mereka sendiri. Siswa lebih menghargai dan bertanggung jawab, dan lebih mampu mengontrol impuls mereka, 5) Siswa mengembangkan semua jenis keterampilan akademik, termasuk kemampuan untuk melakukan algoritma, membaca peta, jenis, membedakan sudut pandang dan mengedit, dan 6) Siswa berinteraksi secara bersamaan untuk berbagi ide atau proyek

Selain model pembelajaran *Round Table*, muatan pelajaran IPA juga membutuhkan media dalam pengajarannya. Dengan materi yang berhubungan dengan makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuh-tumbuhan, proses pembelajarannya tidak akan berjalan dengan maksimal apabila materinya hanya dihadapkan dengan apa yang ada dalam buku ajar saja. Solusi untuk mengatasi permasalahan dan penyebab yang timbul dalam pembelajaran IPA adalah

menggunakan media gambar. Menurut Sadiman (2014: 21) media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. Menurut Suparman (2020: 252) media gambar adalah media yang sederhana, dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar.

Adapun alasan pemilihan media tersebut menurut Sadiman, dkk (2011: 29-31) dikarenakan media gambar dapat mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto, media gambar memiliki fungsi sebagai berikut: (1) sifatnya konkret; lebih realistis dibandingkan dengan media verbal semata, (2) gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu, (3) media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) memperjelas sesuatu masalah, (5) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus. Dengan demikian, media gambar merupakan alat bantu yang dipergunakan guru untuk menyampaikan pesan-pesan dalam pembelajaran lewat simbol-simbol komunikasi yang berupa gambar atau foto. Media gambar ini memiliki arti penting yaitu mengkonkretkan hal-hal yang bersifat abstrak dalam bentuk gambar atau foto.

Sedangkan kelebihan dari media gambar dalam pembelajaran menurut Sadiman, dkk. (2011: 30) yakni, 1) sifatnya konkret dan lebih realistis menunjukkan pokok masalah, 2) media gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu karena tidak semua benda dapat ditampilkan di kelas dan suatu peristiwa tidak dapat dilihat

seperti adanya, dan 3) gambar dapat memperjelas suatu masalah. Ambarwati (2017: 280) juga menjelaskan kelebihan dari media gambar dalam pembelajaran yakni meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran; memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mencerna pelajaran; melengkapi dan memperkaya informasi dalam proses pembelajaran; mendorong motivasi belajar siswa; meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam menyampaikannya; menambah variasi dalam menyajikan materi; dan menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.

Media gambar dalam solusi permasalahan di atas berfungsi sebagai penunjang materi dan lembar soal sesuai dengan materi yang diajarkan. Gambar berupa foto asli dari materi yang sudah dijelaskan sebagai soal pemahaman siswa. Menurut Asnawir dan Usman (2002: 47) gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada siswa, dan hasil yang diterima oleh siswa akan sama.

Berdasarkan pengertian dan kelebihan mengenai model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPA siswa SD. Model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dapat dipahami sebagai pembelajaran yang berpusat *student centered* dengan guru berperan sebagai moderator dan fasilitator sedangkan siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka dan berkontribusi dalam diskusi secara bersama-sama serta melatih siswa

menyampaikan pendapat. Cara belajar tersebut akan memberikan efek yang baik bagi siswa dalam memahami pengetahuan dan tidak dipungkiri pengetahuan yang didapat dapat bertahan lama tersimpan dalam memori siswa.

Pemilihan model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar juga didukung berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui model *Round Table* berbantuan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2017) Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 2 Nomor: 5 Bulan Mei Tahun 2017 dengan judul *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Round Table dan Rally Coach*. Dari analisis hasil tindakan terjadi peningkatan aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach* dengan kriteria baik pada siklus I dan sangat baik pada siklus II, serta terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu siswa memberikan respons yang baik terhadap pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *Round Table* dan *Rally Coach*.

Yunita Setyo Utami (2020) Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 2 No1 Tahun 2020 dengan judul *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA*. Dari ke enam hasil penelusuran, terdiri dari 5 jurnal dan 1 hasil skripsi. Data yang didapat dianalisis dibandingkan dengan menggunakan metode kuantitatif. Dari hasil analisis, dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran IPA, yang awalnya 36% menjadi 92% dengan rerata peningkatan sebesar 58%.

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil penelitian yang mendukung, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan belajar siswa pada muatan IPA

melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar. Untuk itu, peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPA melalui Model Pembelajaran Round Table Berbantuan Media Gambar pada Siswa Kelas V SDN Pemurus 2*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar di Kelas V SDN Pemurus 2?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar di Kelas V SDN Pemurus 2?
3. Apakah hasil belajar siswa pada muatan IPA dapat meningkat melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar di Kelas V SDN Pemurus 2?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Permasalahan mengenai lemahnya proses pembelajaran dan kesulitan belajar terjadi pada pembelajaran muatan IPA siswa kelas V SDN Pemurus 2. Sehingga menyebabkan hasil belajar muatan IPA masih belum optimal dan rendah. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran muatan IPA berlangsung, 1) terlihat pembelajaran masih konvensional melalui metode ceramah sehingga siswa mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung, 2) suasana pembelajaran kurang kondusif, terkesan kaku karena berpusat pada guru,

3) minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung materi yang sedang diajarkan, dan 4) siswa hanya duduk dan mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang aktif mengutarakan pendapat, ide, gagasan, dan pertanyaan mengenai materi yang belum dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Pemurus 2 yakni Ibu Miera Mirawari, S.Pd menjelaskan bahwa pada saat mengajar belum pernah mencoba menggunakan pembelajaran kooperatif, materi disampaikan hanya berfokus pada KD yang akan dicapai saja, siswa terkadang izin keluar masuk kelas, ketika proses tanya jawab siswa yang berprestasi saja yang akan merespons, siswa cenderung tidak fokus lagi pada saat tengah pembelajaran dan hasil belajar muatan pembelajaran IPA mengenai materi organ peredaran darah dan fungsinya pada hewan dan manusia masih rendah dan belum mencapai KKM 68. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran dan wawancara yang dilakukan di kelas V SDN Pemurus 2 dapat dikategorikan sebagai pembelajaran yang kurang optimal dan didukung oleh perolehan hasil belajar muatan IPA yang rendah, hal tersebut dapat dilihat dari 14 siswa, hanya 6 orang siswa yang tuntas dalam belajar, 8 siswa lainnya masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum yakni 68.

Salah satu solusi dari permasalahan pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran muatan IPA pada kelas V SDN Pemurus 2 yakni melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar. Model pembelajaran *Round Table* dikenalkan oleh Kagan. Menurut Kagan (2013: 6.34) *Round Table* adalah model pembelajaran kooperatif yang mana siswa secara bergiliran memberikan tanggapan (ide) dalam memecahkan masalah. Setiap siswa memberikan kontribusi

terhadap tugas yang diberikan guru kemudian tanggapan (ide) ditulis secara bergiliran di dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif *Round Table* melibatkan siswa secara total dalam bertanggung jawab secara individu dan kelompok (Malikah, dkk., 2015: 395). Selain itu, model pembelajaran *Round Table* membuat setiap siswa di dalam kelas membangun pengetahuan mereka dan berkontribusi dalam diskusi secara bersama-sama. Model pembelajaran *Round Table* sangat sesuai untuk melatih siswa menyampaikan pendapat dan menjadikan kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sedangkan media gambar pada model pembelajaran *Round Table* berfungsi sebagai penunjang materi dan lembar soal sesuai dengan materi yang diajarkan. Gambar berupa foto asli dari materi yang sudah dijelaskan sebagai soal pemahaman siswa. Menurut Barkley (2012: 363) kelebihan model pembelajaran *Round Table*, yakni 1) Membantu memfokuskan perhatian pada siswa. 2) Adanya partisipasi dan interaksi antar siswa. 3) Mendorong semua siswa untuk mencurahkan gagasan-gagasan dan pendapat. 4) Siswa belajar kritis dan kreatif.

Model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dipilih karena dapat digunakan untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah disajikan oleh guru, sehingga guru dapat mengetahui keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan. Dengan penerapan model ini pada akhirnya diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik. Dapat disimpulkan secara teori bahwa menggunakan model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dapat membantu siswa untuk

fokus, kreatif, mengemukakan pendapat, memahami materi dengan baik melalui gambar, serta dapat berpikir kritis.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Round Table* menurut Barkley (2012: 358) menyatakan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Round Table* adalah sebagai berikut:

1. Bentuk kelompok beranggotakan empat orang dan sampaikan pengarahnya pada kelompok atau bagikan dalam bentuk selebaran.
2. Tentukan atau minta siswa menentukan anggota kelompok yang akan memulai lebih dahulu dan sampaikan pada siswa bahwa mereka harus mengedarkan kertas tersebut searah jarum jam.
3. Minta siswa pertama untuk menuliskan kata, frase atau kalimat secepat mungkin kemudian bacakan respons tersebut dengan keras supaya siswa lain punya kesempatan untuk memikirkan dan mempersiapkan respons.
4. Minta siswa tersebut menyerahkan kertas pada siswa berikutnya, dan mengikuti langkah yang sama.
5. Sampaikan pada siswa kapan batas waktunya, atau sebutkan dalam petunjuk bahwa proses akan selesai apabila semua anggota telah berpartisipasi dan semua gagasan telah ditulis di atas kertas.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini ditinjau dari dua aspek, yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini bermanfaat untuk dapat menambah pengetahuan penelitian terutama tentang efektivitas pemanfaatan model dan media pembelajaran IPA dan

bermanfaat sebagai sarana untuk memberikan kontribusi pemikiran dan pengalaman penelitian dalam mengembangkan kemampuan profesional.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran muatan IPA. Selain itu, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPA serta dapat memberikan pengalaman dan latihan yang menarik menimbulkan rasa ingin tahu dalam belajar, melatih berpikir kreatif, mengembangkan kemampuan kognitif siswa. Melalui model dan media pembelajaran ini akan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
- b. Bagi Guru. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menjalankan tugas guru sebagai pendidik yang dituntut untuk selalu kreatif dalam memberikan pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran menjadi suatu hal yang menarik dan berhasil sesuai dengan yang diinginkan, yaitu pada muatan pelajaran IPA.
- c. Bagi Sekolah. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu yang baik bagi sekolah karena penelitian ini memberikan inovasi baru pada pembelajaran muatan IPA yang dapat digunakan sebagai bahan rekomendasi oleh kepala sekolah dalam menunjang proses peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
- d. Bagi peneliti. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya, selain itu dapat dijadikan sebagai pengalaman, kreativitas dan menambah wawasan dalam mengajar IPA.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilaksanakan di kelas V SDN Pemurus 2 pada muatan pembelajaran IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar di Kelas V SDN Pemurus 2 berhasil dan optimal. Capaian aktivitas guru sudah memenuhi indikator keberhasilan dengan persentase 96% kriteria sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar di Kelas V SDN Pemurus 2 sudah efektif. Capaian aktivitas siswa dengan persentase 94% kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa kelas V SDN Pemurus 2 pada muatan IPA meningkat dan mencapai indikator ketuntasan belajar melalui model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar. Peningkatan hasil belajar dan ketuntasan klasikal siswa setiap siklus terlihat pada siklus I sebanyak 7 siswa atau sebesar 50%, pada siklus II sebanyak 9 siswa atau sebesar 64%, pada siklus III sebanyak 11 siswa atau sebesar 79% dan pada siklus IV sebanyak 12 siswa atau sebesar 86%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan kepada kepala sekolah agar dapat memberikan bimbingan, motivasi dan arahan kepada para guru-guru untuk selalu menggunakan berbagai model dan media pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar sebagai alternatif mengajar karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan menjadikan pemahaman pembelajaran berpusat pada siswa.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan guru agar model pembelajaran *Round Table* berbantuan media gambar menjadi salah satu model dan media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran muatan IPA, sehingga pembelajaran konsep lebih dipahami siswa dengan menemukan, menganalisis, berdiskusi dan mampu menyampaikan gagasan dalam memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi, dokumentasi dan acuan guna membantu peneliti lain agar selalu ada inovasi untuk menjadi lebih maju lagi dengan penelitian yang dianggap relevan dan dapat membantu penelitian lain untuk permasalahan yang sama dan mengembangkan dengan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, Trianto Ibnu Badar. 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013. Jakarta: Kencana
- Aqib, Z. 2013. Model-model, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, Suharsimi. 2014. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arra, C. T., 2015. Students Preferences for Cooperative Learning Instructional Approaches: Considerations for College Teachers. Eastern Educational Research Association.
- Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asyar, R. 2012. Kreatif Mengembnagkan Media Pembelajaran, Jakarta.
- Barkley. E. dkk. 2012. Collaborative Learning Techniques. Bandung: Nusa Media.
- Damayanti, & Iskandar. 2014. Asuhan Keperawatan Jiwa. Bandung: PT Refika. Aditama
- Desmita. 2014. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. 2015. Model-model Pembelajaran Inovatif; Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hafid, 2013, Konsep Dasar Ilmu Pendidkan, Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. 2017. Kurikulum dan Pembelajaran. Bandung: Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pusaka Setia

- Hamdayama, J. 2014. Model & Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hamzah, U.B. 2015. Teori Motivasi dan Pengukuran. Gorontalo: Bumi Aksara
- Hariyanto. 2015. Implementasi Belajar & Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hasanah, Z. 2021. Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. Studi Kemahasiswaan, 1(1), 1–13.
- Hendryadi, Tricahyadinata, I., & Zannati, R. 2019. Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium (LPMP Imperium).
- Huda, M. 2011. Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, Miftahul. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ibrahim, M. 2015. Metodologi Penelitian Kualitatif. Alfabeta: Bandung
- IGAK Wardhani dan Kuswoyo Wihardit, Penelitian Tindakan Kelas, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) hal. 1.4
- Imas, K., & Berlin, S. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Yogyakarta: Kata Pena
- Ingasari, A.R., Mardiana & Usodo. B. 2013. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) dan Round Table terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Aktualisasi Diri Siswa SMP Negeri di Kabupaten Magelang. Jurnal FKIP,
- Isjoni. 2012. Cooperative Learning. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. (2011). 58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran). Medan: Media Persada.

- Kagan, S. 2013. *Kagan Cooperative Learning*. Kagan Publishing.
- Komalasari, A., Iswara, P., & Gusrayani, D. (2017). Penerapan Permainan “Aku Pemburu Pokemon” Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Undangan Resmi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V-B SDN Conggeang 1 Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang).
- Koswara, 2008. *Seluk Beluk Profesi Guru*. Bandung: PT Pribumi. Mekar.
- Kunandar. 2010. *Guru Profesional*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kurniawan, A. 2022. Model Pembelajaran Tipe Round Table Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Kelas Ix Smp Negeri 1 Slawi. *Dian Widya: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Kependidikan* Vol. 6, No. 2, April 2022,99-109
- Kusumaningtyas, Y. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nubered Head Together dengan pendekatan Saintifik (NHT-PS) dan Tipe Round Table Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Fungsi Ditinjau dari Kecerdasan Emosional siswa kelas VIII SMP Negeri Se-Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2014/ 2015. *JMEE Volume V Nomor 2*, Desember 2015.
- Latief. M A. 2010. *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: UM Press, 2010
- Lie, Anita. 2010. *Cooperative Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lom, B. 2012. Classroom Activities: simple Strategies to incorporate Student-Centered Activities within Undergraduate Science Lectures. *The Journal of Undergraduate Neuroscience Education (JUNE)*. 11(1):A64—A71
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosada.
- Malikah, B. 2015. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Strey Tipe Round Tanle Disertai dengan Assessment for Learning (AFL)

melalui Peer Assessment pada Prestasi Belajar Matematika di Tinjau dari Adversity Quotient (AQ) Siswa.

Margono, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta: Rineka Cipta, 2010, h. 106.

Mccafferty, E. 2014. Introduction to Corrosion Science. Springer. Alexandria. USA. pp. 373-375.

Moleong, L. J. 2017. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.

Mulyasa, 2013, Pengembangan dan implentasi pemikiran kurikulum. rosdakarya bandung.

Mutati'ah. 2013. Penerapan Teknik Round table Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 008 Air Putih Kecamatan Lubuk Batu Jaya Kabupaten Indragiri Hulu. (Skripsi). Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.

Nasrul. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Round Table Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa, Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, sains, dan Humaniora, Vol. 3 No. 1, (2017), hal. 34

Oviani,Tara. 2019. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu. Skripsi.

Padmono. 2011. Media Pembelajaran. Surakarta: FKIP UNS.

Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Putra, S. R. 2013. Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains. Yogyakarta: Diva Press.

Resmini, N., Churiah, Y., & Sundari, N. 2010. Membaca dan Menulis di SD. Bandung: UPI Press.

Rifa'i, A dan Anni, C.T. 2016. Psikologi Pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press.

- Rivai, A & Nana. S. 2013. Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rochiati W. 2010. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rosidi, I., 2009. Menulis Siapa Takut. Yogyakarta: Kanisius.
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A.S. 2010. Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2014. Media pendidikan. Jakarta: Rajawali pers.
- Sadiman, dkk. 2014. Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo
- Samatowa, Usman. 2011. Pembelajaran IPA di Sekolah dasar. Jakarta. Indeks.
- Sanjaya, Wina. 2012. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Sardiman. 2012. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Prenada Media Group, 2010.
- Shohifatul Rahmatika Sari, 2019. Skripsi: “Pengaruh Model Pembelajaran Round Table Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Pendek (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pasuruhan 1 Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang)”, (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang,
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sobur. 2010. Psikologi Umum. Bandung: Pustaka Setia

- Sudjana, N. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sumantri, M S. 2016. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suparman.2020. *Model-model Pembelajaran Interakti.*, Jakarta: STIALAN.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Harisma Putra Utama
- Suyono & Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardhani, I. & Wihardit, K. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit. Universitas Terbuka.
- Wibawa, B., dan Mukti. 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- Wisudawati, A. W., & Sulistyowati, E. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.