

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Materi Tumbuhan Melalui Media Pembelajaran Benda Nyata di Mi Muhammadiyah 3 Tanggulangin

Nuryanti

*Program studi pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
JL. Mojopahit . 666 B Sidoarjo Telp. 031-8945444, Fax. 031-8949333
Email : nury31616@gmail.com*

Ringkasan

Penulisan artikel ini membahas tentang peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran IPA khususnya tentang tumbuhan dengan menggunakan media pembelajaran secara nyata. Oleh karena Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan cara melakukan sebuah pengamatan, penelitian, dan penyimpulan data secara terus menerus, maka diperlukan metode pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik dalam mengingat dan menghafal materi yang ada. Selain metode pembelajaran yang memudahkan juga ditunjang dengan media pembelajaran berupa benda nyata, sehingga sejalan dengan pembelajaran saat ini yang lebih mengedepankan siswa untuk lebih aktif belajar. Maka meningkatkan motivasi belajar pada siswa sangatlah perlu.

Kata kunci : Motivasi belajar, media pembelajaran nyata.

A. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini dituntut untuk dikembangkannya pendekatan pembelajaran sesuai dengan dinamika pendidikan Negara kita,¹ yang berakar pada UUD 45 dan UU no. 20 Tahun 2003 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan zaman dan sesuai dengan perkembangan IPTEK.²

¹Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

²Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.

Pendidikan selalu menjadi sorotan banyak orang, tidak hanya dari pemegang kebijakan tetapi juga pengguna (siswa). Saat ini dan masa depan pendidikan akan menjadi tantangan yang akan terus berubah disesuaikan dengan standar Pengembangan IPTEKS.³ Sebagaimana nurdyansyah juga mempertegas bahwa: “Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”.⁴ Oleh karena itu Duschl mengatakan bahwa Pendidikan adalah bagian dari rekayasa sosial. Melalui komunitas, pendidikan dapat dibentuk dan diarahkan ke tujuan tertentu.⁵

Permasalahan bangsa yang semakin hari semakin pelik dengan adanya berbagai krisis multi dimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.⁶ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini.⁷ Sehingga keluarga harus berperan aktif dalam mendidik anaknya sejak dini serta menguatkan pondasi karakter yang baik.⁸

Pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang harus dihadapi dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Permasalahan ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor eksternal yang berasal dari luar peserta didik, maupun faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri.⁹

Nurdyansyah meperjelas “*The education world must innovate in a whole. It means that all the devices in education system have its role and be the factors which take the important effect in successful of education system*”.¹⁰

³ Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125, 95.

⁴ Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125

⁵ Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.

⁶ Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. *Halaqa*, 14(1), 2.

⁷ Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

⁸ Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2.

⁹ Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 3.

¹⁰ Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma’arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

Proses pembelajaran hendaknya berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.¹¹ Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya suasana tertentu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik nyaman dalam belajar.¹² Hakikat belajar yaitu suatu proses pengarahannya untuk pencapaian tujuan dengan melakukan perbuatan melalui pengalaman yang diciptakan.¹³

Bahan ajar berguna membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Bagi pendidik bahan ajar digunakan untuk mengarahkan semua aktivitasnya dan yang seharusnya diajarkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.¹⁴

Pengalaman belajar tersebut perlu adanya standarisasi penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar memerlukan sebuah pengolahan dan analisis yang akurat.¹⁵ Sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.

¹¹ Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹² Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹³ Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

¹⁴ Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

¹⁵ Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

1. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi saat ini yang semakin cepat, mendorong siswa sekolah dasar harus bisa meningkatkan kemampuan belajarnya khususnya dibidang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA/ SAINS) sebagai bekal dimasa depan. Menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) Sekolah dasar yang disamakan dengan MI,bahwa SAINS/ IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari guna memenuhi kebutuhan manusia melalui solusi dari segala persoalan yang ada.¹⁶

Menurut Baharuddin dan Esa, Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu pengetahuan alam yang diperoleh dengan menggunakan beberapa metode ilmiah dan didapatkan hasil penelitian yang menyeluruh sehingga perlu untuk terus dikembangkan. IPA sendiri bisa disebut Sains dalam bahasa inggris. Kemudian menurut Fisher, *science* merupakan kumpulan dari beberapa ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan metode berdasarkan penelitian. Sedangkan Carin mengungkapkan bahwa *science* adalah pengetahuan yang disusun secara teratur, dan penggunaannya secara umum terbatas pada fenomena yang terjadi. Didalam IPA ditawarkan banyak cara untuk memahami suatu kejadian dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dialam semesta, dan yang lebih penting bahwa IPA bisa memberikan pemahaman kepada kita tentang bagaimana caranya agar kita bisa hidup dengan menyesuaikan diri terhadap hal-hal tersebut.¹⁷

Pembelajaran IPA seharusnya dimulai dari pengenalan masalah-masalah dilingkungan sekitar dalam kondisi yang nyata dan sedikit demi sedikit siswa dibimbing kedalam penguasaan konsep-konsep IPA. Dengan demikian siswa akan terangsang dan termotivasi dalam menerima konsep pelajaran tersebut. Disini peran seorang guru sangat menentukan dalam keberhasilan sebuah pembelajaran yang nantinya dapat membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga siswa menyenangi pelajaran tersebut.

¹⁶ Depdiknas. (2006). *Permendiknas tahun 2006 Tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta, 484.

¹⁷ Baharuddin. E. (2011). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzzmedia.,12.

Untuk membangkitkan motivasi belajar siswa agar lebih meningkat maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang sesuai. Sebagaimana diungkapkan oleh Arsyad bahwa media memegang peranan penting dalam sebuah pembelajaran.¹⁸ Media pembelajaran yang saat ini dirasa menarik oleh siswa adalah penggunaan benda nyata karena dengan penggunaan media tersebut dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi pengalaman nyata bagi mereka.

MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin adalah salah satu pendidikan madrasah yang ada di Sidoarjo. Menurut penulis madrasah ini memiliki kelebihan dari madrasah lainnya dalam beberapa hal. Selain tempatnya yang terletak di pinggiran kota yang jauh dari kebisingan kendaraan umum, dalam pelaksanaan kegiatan belajarnya MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin juga menerima beberapa peserta didik yang mengalami ABK dari lingkungan setempat. Karena sekolah yang menangani anak-anak berkebutuhan khusus tempatnya jauh dan asumsi orang tua mereka terhadap biayanya cukup mahal sehingga mereka menempatkan anaknya disekolah yang dekat dengan lingkungannya. Meskipun demikian pihak sekolah berusaha memberikan pelayanan yang terbaik terhadap seluruh masyarakat sekitarnya tanpa membedakan status peserta didiknya dalam kondisi yang wajar.

Dalam perkembangannya, MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin telah mengembangkan pendidikan yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik yang mengacu pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan maupun Kementerian Agama pada khususnya. Dalam pelaksanaan pembelajarannya metode yang digunakan oleh setiap guru berbeda. Kurikulum yang digunakannya pun bervariasi, untuk kelas 1 sampai 3 menggunakan kurikulum 2013 sedangkan untuk kelas IV sampai VI menggunakan KTSP tetapi juga memasukkan kurikulum 2013.

Namun permasalahan yang ditemukan di MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin pembelajaran IPA dikelas IV belum maksimal karena menurut pengamatan semangat belajar siswa kurang. Hal ini terjadi karena pembelajaran IPA kurang menarik dengan penggunaan media belajar yang monoton berupa

¹⁸ Arsyad.(2002). *Media pembelajaran*. Jakarta : PT. Radja grafindo persada.,91.

buku paket saja dan penyampaian materi masih abstrak. Penggunaan satu media saja dalam pembelajaran IPA masih kurang, sehingga perlu media lain yang dapat mendukung semangat belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka penulis merasa tertarik melakukan pengamatan mengenai cara meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media benda nyata dalam proses pembelajaran IPA tentang tumbuhan. Karena dengan semangat belajar lebih tinggi sangat menunjang siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya sehingga hasil belajar nantinya bisa lebih baik. Peningkatan hasil belajar bisa dilihat dari nilai tes yang diberikan oleh guru setelah proses pembelajaran selesai. Guru memegang peranan penting dan dituntut dalam berbagai hal untuk mengembangkan kemampuan baik dalam bidang intelektualnya maupun kreatifitasnya.

2. Penegasan istilah

a. Motivasi belajar

Menurut Oemar hamalik motivasi adalah perubahan yang ada dalam diri manusia yang akan mempengaruhi perasaan, emosi dan gejala jiwa yang menunjuk pada tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada dorongan yang menuju kearah tujuan tersebut.¹⁹ Dalam penulisan artikel ini motivasi belajar adalah suatu hal yang dapat mempengaruhi perasaan dan emosi dalam kegiatan belajar untuk melakukan suatu tindakan.

b. Media benda nyata

Media belajar benda nyata adalah obyek sesungguhnya yang dapat memberikan rangsangan penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal terutama menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.²⁰ Dalam penulisan artikel ini yang dimaksud dengan media pembelajaran benda nyata merupakan benda asli yang secara nyata dapat digunakan dalam mempelajari materi IPA sehingga mempermudah siswa dalam belajar.

3. Rumusan masalah

- a. Bagaimana pengaruh penggunaan media benda nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin ?

¹⁹ Hamalik. (2012). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta :Bumi Aksara. , 173.

²⁰ Ibrahim, N.S.(2003). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta :Rineka Cipta.,119.

- b. Apakah yang menjadi kendala dalam penggunaan media benda nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin ?
4. Tujuan penulisan
 - a. Menganalisis pengaruh penggunaan media belajar benda nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin.
 - b. Menganalisis kendala penggunaan media benda nyata terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin.
5. Kegunaan penulisan
 - a. Peserta didik

Dengan menggunakan media benda nyata pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar bisa lebih baik.
 - b. Guru

Dapat membantu kinerja guru dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media benda nyata.

B. PEMBAHASAN

IPA adalah salah satu ilmu pengetahuan yang bisa dikaitkan dengan kehidupan nyata dan penemuan, bukan hanya menurut penguasaan konsep-konsep atau prinsip saja. Melalui pendidikan IPA diharapkan peserta didik mampu mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya serta pengembangan yang lebih lanjut dalam penerapan di kehidupan sehari-hari. Didalam proses pembelajarannya lebih ditekankan pada pemberian pengalaman secara langsung sehingga peserta didik bisa mengembangkan kemampuannya dalam memahami alam sekitarnya. Dengan demikian semangat belajar peserta didik menjadi bangkit lagi dan diharapkan bisa memperoleh hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran di MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin dari pengamatan penulis memiliki kelebihan dan kekurangan yang harus diatasi dengan penguasaan situasi dan kondisi dalam hal ini guru sebagai pemegang kendali kelas. Diantaranya dalam penyampaian materi tentang tumbuhan dan fungsinya, motivasi belajar siswa masih

tergolong rendah. Karena memiliki motivasi yang sehat perlu ditumbuhkan secara menyeluruh dalam dunia belajar, maka untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang berkurang, pengamat menggunakan media benda nyata dalam pembelajaran sebagai alternatifnya.

1. Motivasi Belajar Siswa

Menurut Sudarman, motivasi diartikan sebagai semangat, dorongan, kebutuhan, atau mekanisme psikologi yang mendorong seseorang untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.²¹ Dimiyati dan Mujiono mengutip dari pendapat Koesworo bahwa siswa belajar disebabkan dari dorongan kekuatan mental yang berupa kemauan, cita-cita, dan perhatian didalam diri seseorang yang dapat menggerakkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.²²

Sehingga bisa disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa adalah suatu keinginan belajar yang ada pada diri siswa yang bisa dipengaruhi oleh orang-orang disekitarnya dalam mencapai sebuah prestasi. Bagi peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar, maka ia akan bergantung apakah aktivitas tersebut memiliki sesuatu yang menarik atau menyenangkan. Kurang tidaknya motivasi belajar akan membuat peserta didik jenuh dalam belajar dan mudah tergoda dengan hal lain yang tidak termasuk belajar. Penyebab lain yang tidak kalah pentingnya adalah pelajaran itu sendiri dan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Dalam menyampaikan materi, guru juga harus memberikan sedikit *sense of humor* agar pembelajaran tidak kaku dan peserta didik tidak merasa cemas yang berlebihan. Jadi peran seorang guru sangat penting dalam proses ini agar dapat mencapai hasil yang diinginkan. Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil jika hasil pembelajarannya bisa mencapai tujuan utama dari bahan tersebut.

Fungsi dari motivasi belajar ini menurut Djamarah antara lain :

- a. Sebagai penggerak perbuatan untuk mempengaruhi sikap yang harus diambil oleh peserta didik dalam proses belajar.
- b. Sebagai penggerak psikologis yang bisa melahirkan kekuatan yang berupa gerakan psikofisik.

²¹ Damin., Sudarman.(2004). *Inovasi pendidikan*. Bandung : Pustaka setia. , 2.

²² Dimiyati. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta :Rineka cipta.,80.

c. Sebagai pengarah yang dapat menyeleksi baik buruknya perbuatan.²³

Jadi fungsi motivasi secara umum adalah sebagai dorongan, penggerak dan pengarah yang melahirkan kekuatan mental dalam melakukan suatu perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Jika keinginan belajar tersebut sudah terbentuk dalam diri seorang siswa maka akan lebih mudah dalam mengarahkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

2. Media pembelajaran benda nyata.

Menurut Arsyad, kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab *wassail* artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁴ Dalam hal ini pengajar, buku panduan dan lingkungan sekolah merupakan media. Yusufhadi miarso dkk memberikan batasan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam penyampaian informasi.²⁵ Dalam Eni dan Istikomah mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang dapat merangsang jiwa, perasaan dan minat peserta didik sehingga tercapai kompetensi yang diharapkan.²⁶ Media pembelajaran adalah salah satu faktor penunjang dalam proses pembelajaran guna terciptanya peningkatan prestasi belajar. Hal itu disebabkan karena perkembangan teknologi yang semakin cepat khususnya dibidang ilmu pengetahuan yang harus efektif dan efisien maka cara yang harus dilakukan adalah mengurangi penyampaian materi yang bersifat verbalis dengan melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran sebagai sumber ajar atau alat bantu.

Media nyata dapat diartikan sebagai alat peraga seperti yang diungkapkan oleh Subari bahwa alat peraga adalah sebuah alat yang digunakan oleh guru untuk mendemonstrasikan bahan ajar guna memberikan gambaran yang jelas tentang pelajaran yang diberikan.²⁷

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan benda nyata adalah semua bentuk benda asli yang bisa membantu peserta didik

²³ Djamarah. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka cipta.,123.

²⁴ Arsyad,A.(2002). *Media pembelajaran*. Jakarta : Radja grafindo persada.,3.

²⁵ Yusuf hadi.(1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo persada., 201.

²⁶ Eni, Istikomah.(2016).*Psikologi belajar dan mengajar*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.,83.

²⁷ Subari. (1994). *Supervisi pendidikan*. Jakarta : Bumi raksa., 95.

mempermudah dalam menangkap dan memahami sebuah pembelajaran, sehingga proses pembelajaran bisa menyenangkan dan menarik.

Penggunaan media benda nyata dalam pembelajaran memiliki tujuan supaya dapat mencapai target yang telah ditetapkan. Secara umum peranan media nyata dalam pembelajaran antara lain :

- a. Mempermudah siswa dalam proses pembelajaran karena dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mempermudah pengajar dalam proses pembelajaran.
- c. Proses pembelajaran menjadi efektif.
- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa.

Seperti yang dikutip Arsyad tentang manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Sebagai pondasi yang nyata untuk berfikir yang dapat mengurangi verbalisme.
- b. Memusatkan perhatian peserta didik.
- c. Menumbuhkan kemandirian peserta didik dan memberikan pengalaman nyata.
- d. Sebagai faktor penting bagi perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih diminati.
- e. Menumbuhkan ide-ide kreatif dan teratur terutama melalui gambar hidup.
- f. Memberikan pengalaman yang sulit diperoleh dengan cara lain serta membantu keragaman yang lebih banyak.²⁸

Dengan demikian menurut penulis ,tujuan dan peranan media pembelajaran benda nyata yaitu untuk mempermudah peserta didik dan pengajar dalam suatu pembelajaran sehingga mengurangi perbedaan dalam memahami materi antara pengajar dan peserta didik selain itu juga memberikan pengalaman nyata yang mudah diingat oleh peserta didik.

3. Materi Tumbuhan

Tumbuhan adalah salah satu makhluk hidup ciptaan Tuhan YME yang beraneka ragam dan harus tetap kita lestarikan keberadaannya. Secara umum bagian – bagian tumbuhan dan fungsinya tersebut antara lain:

²⁸ Arsyad. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta ; Radja grafindo persada., 25.

a. Akar (*Radix*)

Akar adalah salah satu bagian pada tumbuhan yang berfungsi agar tumbuhan tetap berdiri kokoh dan biasanya berada didalam tanah. Mencari dan menyerap zat- zat hara (mineral) juga air. Sebagai alat pernapasan. Selain menyerap zat-zat hara dan air, akar juga menyerap udara dari dalam tanah. Sebagai penyimpan makanan cadangan. ²⁹

b. Batang (*caulis*)

Batang merupakan bagian tumbuhan yang sangat utama dan bisa dikatakan sebagai poros tumbuhan. Sebagai penopang atau penyokong agar tetap berdiri tegak.sebagai pengangkut air dan garam mineral dari akar ke daun untuk proses fotosintesis dan mengedarkan keseluruh tubuh.Tempat penyimpan makanan cadangan. Pada beberapa tumbuhan, batang berfungsi sebagai tempat penyimpan makanan cadangan seperti pada tumbuhan sagu, tebu. Dan membantu proses pernapasan (*asimilasi*)³⁰

c. Daun (*folium*)

Daun memiliki zat hijau daun yang biasa disebut klorofil dan stomata sehingga memiliki peran sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis.Tempat keluarnya masuknya udara melalui mulut daun (stomata).

d. Bunga

Sebagai tempat berlangsungnya perkembangbiakan dengan biji (generatif).Tempat pembentukan biji untuk memperbanyak varietas baru dan sebagai hiasan.

e. Buah dan biji

Buah adalah bagian tumbuhan yang berfungsi untuk melindungi bakal buah baru yang berupa biji. Sebagai tempat penyimpan cadangan makanan yaitu pada daging buahnya.

Biji merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan untuk terus bertahan dan tetap lestari. Biji hasil dari penyerbukan antara serbuk sari dan kepala putik. Jenis biji berdasarkan letaknya ada dua yaitu berkeping satu (monokotil), dan biji berkeping dua (dikotil) ³¹

²⁹ Gembong T.(2016). *Morfologi tumbuhan*. Jogjakarta : Gajah mada press.,97.

³⁰ Budi Wahyono. (2008). *IPA 4 untuk SD/ MI kelas IV*. Jakarta : Setia purna invers.,32.

³¹ Ikhwan S.D. (2009). *IPA 4 untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta : Sindunata.,32.

4. Hasil Pembahasan

- a. Pengaruh penggunaan media pembelajaran benda nyata materi tumbuhan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin

Dalam pembelajaran IPA guru seyogyanya memberikan metode pengajaran yang sesuai dengan bahasan pokok yang disampaikan sehingga siswa dapat menangkap dan memahami materi yang diajarkan secara maksimal. Guru juga bisa menggunakan media pembelajaran sebagai alternatif untuk menunjang motivasi belajar siswa, sehingga diharapkan bisa memberikan hasil belajar yang lebih baik. Guru bisa memberikan umpan balik kepada siswa sehingga proses pembelajaran tidak monoton dan siswa menjadi semangat dalam proses belajar karena siswa ikut ambil peran dalam proses belajar mengajar. Namun dari penelitian yang telah dilakukan, MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin kelas IV, didalam melakukan pembelajaran guru hanya melakukan ceramah / pengenalan terhadap siswa tentang hal-hal yang berhubungan dengan tumbuhan, tanpa membawa media / tumbuhan yang ada disekitar rumah. Guru hanya menerangkan kepada siswa tentang bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Setelah itu siswa menulis hasilnya. Mungkin bagi siswa yang pandai bisa memahami dengan baik, tapi bagi siswa yang kemampuannya biasa-biasa saja hanya dapat membayangkan bagaimana bentuk dan fungsi dari tumbuhan tersebut.

Setelah diadakan penelitian dengan menggunakan media benda nyata, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin khususnya dalam pembelajaran IPA materi struktur tumbuhan dan fungsinya secara signifikan. Hasil yang diperoleh sebelum melakukan observasi adalah 60% siswa yang aktif dalam mengamati, 40% siswa yang bertanya, 60% menulis dan menyimpulkan data, setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan media benda nyata, 75% siswa aktif dalam mengamati sedangkan 50% didapat dari bertanya dan 65% dari menulis dan pengumpulan data. Sehingga didapat persentase kemunculan dari 53.3% menjadi 63,3%. Adanya peningkatan 10% ini disebabkan karena dengan menggunakan benda nyata didalam pembelajaran, siswa lebih mudah

mengingat dan memahami materi-materi yang diajarkan oleh pengajar meskipun dalam jangka panjang. Terlebih lagi media benda nyata yang digunakan berada dilingkungan sekitar mereka.

Pada materi struktur tumbuhan dan fungsinya ini pengajar bisa menggunakan tumbuhan asli yang ada disekitar rumah . Dengan begitu, siswa akan lebih terangsang kognitifnya untuk mengetahui hal-hal yang ada disekitarnya sehingga keinginan untuk belajar bisa bangkit kembali melalui pengalaman-pengalaman nyata.

- b. Kendala penggunaan media pembelajaran benda nyata materi tumbuhan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin.

Kendala yang ditemui dalam pembelajaran IPA kelas IV di MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin meliputi :

- 1) Penggunaan media nyata jarang digunakan sehingga perlu pengenalan lebih dalam terhadap media yang digunakan
- 2) Pengetahuan dan pemahaman guru dalam penggunaan media perlu dipertimbangkan.
- 3) Selain itu jika media yang digunakan berukuran besar maka membutuhkan ruangan yang cukup besar pula.
- 4) Jika medianya tergolong mahal, maka pihak sekolah harus menyesuaikan dengan anggaran yang ada, sehingga guru harus memilih media yang cocok dalam suatu pembelajaran. Namun dari kendala penggunaan media tersebut diatas tidak mengurangi manfaat yang begitu besar terhadap pembelajaran.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa :

- a. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, dengan menggunakan media pembelajaran benda nyata, motivasi belajar siswa kelas IV MI Muhammadiyah 3 Tanggulangin lebih meningkat secara signifikan, dengan

kenaikan persentase 10% sehingga dampaknya pada hasil belajar siswa yang semula kurang memuaskan bisa menjadi lebih baik.

- b. Pada penggunaan media benda nyata, masih terdapat kendala yang ada, Sehingga masih perlu pengenalan lebih dalam terhadap penggunaan media benda nyata yang sifatnya masih baru. Guru harus memiliki pengetahuan tentang penggunaan media benda nyata dan dapat memilih media yang sesuai dengan pembelajaran dan menyesuaikan anggaran yang ada.

2. Saran

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan oleh guru sekolah tingkat MI dalam upaya meningkatkan penggunaan media pembelajaran dan dapat memilih media yang tepat untuk menjelaskan materi tumbuhan dan fungsinya. Selain itu guru harus memahami karakter siswa agar dalam pemilihan media sesuai dengan kebutuhan siswa.

References

- Arsyad. (2002). *media pembelajaran*. Jakarta: Radja grafindo persada.
- Baharuddin. (2011). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- ruzzmedia.
- Budi, w. (2008). *IPA untuk SD/ MI kelas IV*. J akarta: Setia purna invers.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta.
- Dimiyati. (2002). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Djamarah. (2002). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka cipta.
- Eni.Istikomah. (2016). *Psikologi belajar dan mengajar*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Gembong. (2016). *Morfologi tumbuhan*. Jogjakarta: Gajahmada press.
- Hamalik. (2012). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Ibrahim. (2003). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: Rineka cipta.
- Ikhwan. (2009). *IPA untuk SD/ MI kelas IV*. Jakarta: Sindunata.
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41
- Mulyati, d. (2009). *IPA 4 untuk kelas IV sekolah dasar*. Jakarta: Setia putra invers.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.
- Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.
- Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125, 95.
- Subari. (1994). *Supervisi pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.
- Sudarman, D. (2004). *inovasi pendidikan*. Bandung: Pustaka setia.
- Yusufhadi. (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo persada.