

Penerapan Metode *Circuit Learning* Dengan Media Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya

Oleh:

Siti Kurnia Hasanah¹ dan Birru Muqdamien²

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA melalui metode circuit learning dengan media berbasis multimedia. Metode circuit learning dengan media berbasis multimedia digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan karena dalam pembelajarannya guru menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan peta konsep yang dibantu dengan media berbasis multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak hal-hal yang harus diperbaiki dilihat dari hasil evaluasi siswa pada materi sistem tata surya dengan nilai rata-rata 62 dan ketuntasan klasikalnya 60% belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 70%. Masalah yang muncul pada siklus I dapat diatasi di siklus selanjutnya dengan melakukan perbaikan. Hasil analisis pada siklus II menunjukkan pembelajaran yang dilakukan sudah efektif hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang aktif bertanya dan semangat dalam presentasi serta meningkatnya hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 80 dan ketuntasan klasikal 97,5%. Berdasarkan data yang ada membuktikan bahwa metode circuit learning dengan media berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci : *Metode Circuit Learning, media berbasis multimedia, IPA.*

Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam serta gejala-gejala yang terjadi di alam sekitar. IPA yang dikenal dengan istilah science (*sains*) merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa ilmu pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisir secara logis dan sistematis tentang alam sekitar. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok di semua lembaga pendidikan di Indonesia dari mulai tingkat Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) sampai tingkat Sekolah Menengah.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inquiri untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai segi penting kecakapan hidup. Untuk itu mata pelajaran IPA di SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu ditingkatkan kualitasnya karena SD/MI merupakan tempat pertama siswa mengenal konsep-konsep dasar IPA, untuk itu ilmu pengetahuan yang diterima siswa hendaknya menjadi dasar yang dapat dikembangkan

di tingkat sekolah yang lebih tinggi serta ilmu pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA sangat berkaitan dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman terhadap pembelajaran IPA perlu ditingkatkan. IPA menjadi salah satu mata pelajaran pokok dalam jenjang pendidikan di SD/MI. Untuk itu, proses belajar siswa pada mata pelajaran IPA perlu direncanakan secara sistematis agar memperoleh hasil yang maksimal. Untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dalam kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip yang :

1. Berpusat pada siswa
2. Mengembangkan kreatifitas siswa
3. Menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang
4. Bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika
5. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.³

Pelaksanaan pembelajaran IPA merupakan gambaran umum yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah-sekolah. Hal itu juga yang sekarang sedang dialami SDN Bugel Kecamatan Pamarayan dalam melaksanakan pembelajaran IPA. Berdasarkan refleksi awal terhadap data yang diperoleh melalui observasi pada masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran IPA di kelas adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan kurangnya ketertarikan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode-metode aktif diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dan melatih konsentrasi siswa untuk fokus pada konsep yang disajikan oleh guru. Selain penggunaan metode, penggunaan media pembelajaran pun sangat diperlukan agar materi yang diajarkan dapat terserap sepenuhnya oleh siswa.

Penerapan metode-metode aktif dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat menjalin interaksi dan komunikasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlunya penyesuaian antara materi yang disampaikan dengan metode dan media pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa sehingga tidak mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Hasil wawancara dengan Apendi selaku wali kelas VI SDN Bugel, ditemukan fakta bahwasannya siswa pada mata pelajaran IPA menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum tercapainya nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Sebagian besar siswa belum dapat memahami pelajaran yang disampaikan guru. Beliau memaparkan juga bahwa hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dari jumlah keseluruhan 40 siswa, jika dipresentasikan hanya 25% siswa yang men-

dapatkan nilai di atas rata-rata dan masih 75% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Hal ini yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa kelas VI belum memahami dan menguasai materi pembelajaran IPA dikarenakan kurangnya inovasi dalam pembelajaran baik dari segi metode maupun media yang digunakan, hal ini mengakibatkan belum optimalnya hasil belajar siswa. Permasalahan mengenai hasil belajar IPA yang masih belum optimal tersebut merupakan masalah yang perlu dicari solusinya. Sehingga perlu dicari alternatif pemecahan masalahnya untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPA di kelas VI SDN Bugel.

Penanganan permasalahan di atas memerlukan suatu upaya praktis yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran ke arah yang lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan metode-metode pembelajaran aktif yang mengacu pada proses pembelajaran berpusat pada siswa. Adapun metode-metode aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA diantaranya: metode *Scramble*, *Snow Ball Throwing*, *Mind Mapping*, *Talking Stick*, *Circuit Learning* dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa metode yang telah disebutkan penulis menetapkan alternatif tindakan dalam upaya memecahkan masalah yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *circuit learning* dengan media berbasis multimedia. Dengan menerapkan metode *circuit learning* berbantuan media berbasis multimedia diharapkan guru dapat dengan mudah menyampaikan materi pelajaran menggunakan peta konsep. Dengan penggunaan peta konsep inilah, siswa diharapkan dapat menalar sendiri dan menemukan daya kreativitasnya untuk menghubungkan pembelajaran dengan benda-benda nyata di sekitar lingkungan siswa. Sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *circuit learning* meningkat serta siswa dapat berlatih belajar mandiri, aktif, dan kreatif. Adapun kelebihan dari metode *circuit learning* antara lain:

1. kreativitas siswa dalam merangkai kata lebih terasah,
2. konsentrasi yang terbangun membuat siswa fokus dalam belajar. Sementara kekurangan dari metode ini adalah
3. memerlukan waktu yang relatif lama dan
4. tidak semua pokok bahasan bisa disajikan dalam bentuk peta konsep.⁴

Penerapan metode *circuit learning* yang pembelajarannya menggunakan peta konsep akan lebih efektif jika dibantu menggunakan media berbasis multimedia, karena dengan menggunakan media berbasis multimedia guru bisa dengan mudah menyampaikan tujuan pembelajaran

serta informasi materi yang diajarkan serta siswa bisa dengan fokus menyerap informasi yang diterima.

Hasil belajar

Menurut Suprijono dalam buku Muhammad Thobroni, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apreseasi, dan keterampilan.⁵ Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁶ Untuk mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Menurut Sunal dalam buku Ahmad Susanto bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa.⁷

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman kerjanya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar itu sendiri.

Menurut Wasliman dalam buku Ahmad Susanto, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1. Faktor internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.⁸

Metode Pembelajaran *Circuit Learning*

Circuit learning merupakan pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*).⁹ Metode *circuit learning* termasuk dalam pendekatan berpikir dan berbasis masalah pembelajaran menggunakan

metode *circuit learning* biasanya dimulai dengan tanya jawab tentang materi yang akan diajarkan kemudian dilanjutkan dengan penyajian peta konsep, penjelasan mengenai peta konsep yang telah dibuat, pembagian kelompok belajar, pengisian lembar kerja siswa dan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri, memberikan penjelasan tentang cara pengisian lembar kerja siswa dan menjelaskan bahwa bagian peta konsep yang dikerjakan akan dipresentasikan, pelaksanaan presentasi hasil kerja kelompok, pemberian *reward* berupa hadiah atau pujian pada kelompok yang berkinerja baik. Adapun sintak *circuit learning* yang lebih detil adalah sebagai berikut:

1. Melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas.
2. Menempelkan gambar tentang topik tersebut dipapantulis.
3. Mengajukan pertanyaan tentang gambar yang ditempel.
4. Menempelkan peta konsep yang telah dibuat.
5. Menjelaskan peta konsep yang telah ditempel.
6. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
7. Memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok.
8. Menjelaskan bahwa setiap kelompok harus mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri.
9. Menjelaskan bahwa bagian peta konsep yang mereka kerjakan akan dipresentasikan.
10. Melaksanakan presentasi bagian peta konsep yang telah dikerjakan.
11. Memberikan penguatan berupa pujian atau hadiah atas hasil prestasi yang bagus serta memberikan semangat kepada mereka yang belum dapat pujian atau hadiah untuk berusaha lebih giat lagi.
12. Menjelaskan kembali hasil diskusi siswa tersebut agar wawasan siswa menjadi lebih luas.¹⁰

Adapun tindakan inti yang digunakan dalam langkah-langkah metode *circuit learning* yaitu melakukan tanya jawab tentang topik yang dibahas, penyajian gambar, video dan dilanjutkan dengan peta konsep melalui proyektor, penjelasan mengenai peta konsep yang telah dibuat, pembagian kelompok belajar, pembagian lembar kerja siswa yang dilanjutkan dengan penjelasan tata cara mengisi lembar kerja, pengisian lembar kerja siswa dengan mengisi bagian dari peta konsep sesuai dengan bahasa mereka sendiri, pelaksanaan presentasi bagian peta konsep yang telah diisi, pemberian *reward*, dan penjelasan kembali hasil diskusi kelompok.

Pembelajaran *circuit learning* adalah pembelajaran yang di dalam penyampaian materinya menggunakan peta konsep, dengan penggunaan peta konsep inilah diharapkan dapat mengasah kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai konsep materi yang diajarkan. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk peta konsep, pada pembelajaran ini

guru harus pintar memilah dan memilih materi yang bisa disampaikan menggunakan peta konsep.

Adapun yang dimaksud dengan peta konsep adalah ilustrasi grafik konkret yang mengindikasikan bagaimana sebuah konsep tunggal dihubungkan ke konsep lain pada kategori yang sama.¹¹ Peta konsep biasanya dibuat dengan cara menempatkan sebuah kata di dalam kotak atau oval dan menggunakan tanda panah atau garis untuk menghubungkannya dengan kata-kata yang lain.

Media Berbasis Multimedia

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.¹² Secara umum media diartikan sebagai perantara atau pengantar. Raharjo menyatakan bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹³ Jika dipahami secara garis besar maka media dapat berupa manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah termasuk dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas materi atau makna pesan yang disampaikan guru, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan sempurna. Dalam pembelajaran media memegang peranan penting untuk mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan media.

Secara bahasa multimedia adalah berasal dari dua kata yang digabungkan yaitu "multi" dan "media". Multi berarti banyak dan media berarti alat perantara atau pengantar. multimedia adalah sebuah program yang menggabungkan dan menyajikan dua media atau lebih seperti gambar, teks, audio, grafik, animasi, dan video untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) yang dibentuk menggunakan perangkat komputer atau sejenisnya. Multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media-media lain multimedia mempunyai suatu keunggulan yaitu mampu merangkum berbagai media seperti teks, audio, gambar, grafik, animasi dan video. Multimedia membantu menyediakan cara yang unik untuk para peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia.¹⁴ Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dimaksudkan untuk membantu guru sebagai pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan juga membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan bantuan multimedia dalam pembelajaran muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sehingga suasana belajar yang sebelumnya menegangkan akan menjadi menyenangkan. Multimedia dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

1. Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif.
2. Mampu menggabungkan lebih dari satu media misalnya menggabungkan unsur audio dan gambar atau semua unsur (teks, gambar, audio, video, animasi, grafik dan video) dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif, inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Menambah motivasi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga didapatkannya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Hakikat Pembelajaran IPA di SD/MI

IPA merupakan mata pelajaran yang penting karena ilmunya dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA di SD/MI diharapkan dapat melatih keterampilan proses dan sikap ilmiah siswa, maka hendaknya dimodifikasi sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD/MI.

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.¹⁵ Carin dan Sound dalam buku Wisudawati mendefinisikan IPA sebagai pengetahuan yang sistematis dan tersusun secara teratur, berlaku umum (universal), dan berupa kumpulan data hasil observasi dan eksperimen.¹⁶ Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga 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 siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA harus menerapkan proses ilmiah, pembelajaran harus berlangsung menggunakan proses-proses yang telah digunakan oleh para

ilmuwan IPA. Proses-proses tersebut dinamakan keterampilan proses. Untuk siswa SD/MI, keterampilan proses dapat dikembangkan dengan mengembangkan keterampilan mengamati, mengelompokkan, mengkomunikasikan, meramalkan, dan menyimpulkan.

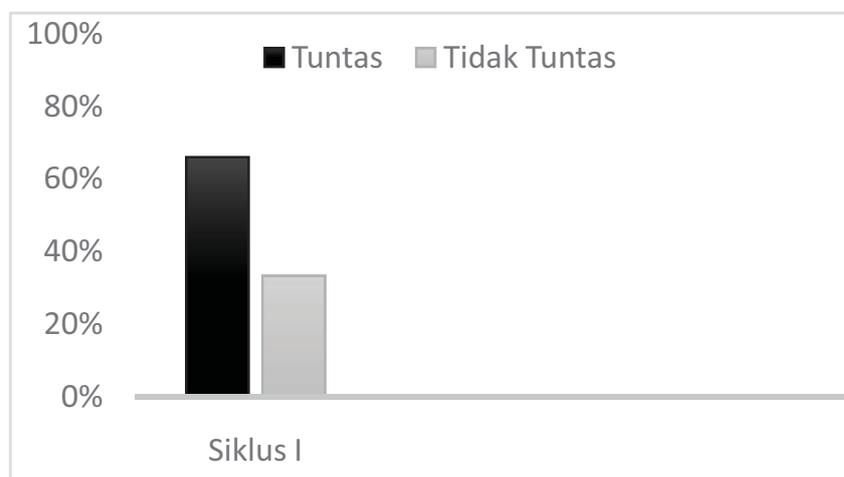
Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

1. Mahluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
2. Benda/materi, sifat-sifat, dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Teggart yang dilakukan dalam dua siklus yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I



Grafik ketuntasan hasil belajar siswa siklus I

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya yang dikatakan telah tuntas belajar sebanyak 24 siswa dengan presentase 66% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 12 siswa dengan presentase 34%. Untuk nilai rata-rata pada siklus I yaitu mencapai 70. Dari hasil analisis data di atas, ternyata perlu dilakukan kajian yang dapat melihat adanya perbaikan untuk ke tahap Siklus selanjutnya. Dan untuk mene-

mukan hal-hal yang perlu diperbaiki pada Siklus II, diperlukan kerangka perbaikan seperti yang terlihat dalam tabel berikut :

Tabel Refleksi Siklus I

| Analisis | Evaluasi | Perbaikan Tindakan |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Diperkirakan penyebab kurangnya keberhasilan adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika guru menunjukkan gambar dan video tidak disertai penjelasan. 2. Ukuran layar proyektor kecil dan tidak menggunakan alat penguat suara (<i>speaker</i>) sehingga siswa yang duduk dibelakang tidak dapat melihat dan mendengar gambar dan video dengan jelas. 3. Guru menjelaskan materi menggunakan peta konsep secara terburu-buru. | <p>Dari analisis tindakan pada Siklus I, bahwa ketika:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika guru menunjukkan gambar dan video harus disertai penjelasan yang rinci agar siswa dapat lebih mengerti. 2. Layar proyektor dibuat lebih besar dan menggunakan alat penguat suara (<i>speaker</i>) sehingga siswa yang duduk dibelakang dapat melihat dan mendengar gambar dan video dengan jelas. 3. Guru menjelaskan materi menggunakan peta konsep secara perlahan dan rinci. | <p>Rencana perbaikan tindakan pada Siklus II adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menunjukkan gambar dan video disertai penjelasan yang rinci 2. Layar proyektor dibuat lebih besar dan menggunakan alat penguat suara (<i>speaker</i>) sehingga semua siswa dapat melihat dan mendengar gambar dan video dengan jelas. 3. Guru menjelaskan materi menggunakan peta konsep secara perlahan dan rinci. |

Siklus II



Grafik ketuntasan hasil belajar siswa siklus II

Pencapaian hasil belajar siswa kelas VI dari grafik di atas dapat dilihat bahwa secara umum telah berhasil. Pada Siklus II siswa yang telah tuntas berjumlah 35 siswa dari jumlah keseluruhan 36 dengan memperoleh nilai rata-rata yaitu 80,6 dan ketuntasan klasikal yaitu 97,2%. Dari data nilai di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran

IPA dengan menggunakan metode circuit learning dengan media berbasis multimedia pada Siklus II telah menunjukkan hasil yang signifikan.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif Siklus I diketahui bahwa terdapat unsur hasil tindakan yang belum berhasil dicapai oleh siswa. Hal ini disebabkan:

1. Ketika guru menunjukkan gambar dan video tidak disertai penjelasan.
2. Ukuran layar proyektor kecil dan tidak menggunakan alat penguat suara (*speaker*) sehingga siswa yang duduk dibelakang tidak dapat melihat dan mendengar gambar dan video dengan jelas.
3. Guru menjelaskan materi menggunakan peta konsep secara terburu-buru.

Pada Siklus II diketahui masalah yang muncul pada Siklus sebelumnya berhasil diperbaiki, hal ini ditunjukkan dengan nilai evaluasi siswa yang meningkat dari jumlah keseluruhan siswa yang tuntas pada Siklus I yaitu 24 siswa atau 66% meningkat menjadi 35 siswa yang tuntas atau 97,2% pada Siklus II. Hal ini tidak terlepas dari perbaikan langkah-langkah yang didasarkan pada hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada Siklus I. Langkah tindakan perbaikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pada tahap eksplorasi guru menunjukkan gambar mengenai sistem tata surya kemudian dilanjutkan dengan menunjukkan video, ketika guru memperlihatkan video pada pertengahan video tersebut guru menjedanya kemudian guru menjelaskan maksud dari video tersebut. Kemudian setelah guru menunjukan gambar, video, serta memberikan penjelasan mengenai video tersebut guru dan siswa melakukan tanya jawab.
2. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media berbasis multimedia, multimedia yang digunakan adalah multimedia presentasi yang ditampilkan dengan proyektor. Ukuran layar yang digunakan lebih besar dari Siklus I hal ini bertujuan agar siswa yang duduk dibelakang dapat melihatnya dengan jelas serta pada Siklus II guru menggunakan alat penguat suara (*speaker*) agar semua siswa dapat mendengar video yang ditunjukkan. Pada Siklus II setelah melakukan presentasi kelompok, guru dan siswa menyanyikan lagu planet-planet hal ini bertujuan agar siswa bisa dengan mudah mendeskripsikan planet-planet sesuai dengan urutannya, karena pada Siklus I sebagian besar siswa belum mampu mendeskripsikan planet-planet sesuai urutannya.

3. Pada saat melaksanakan materi menggunakan peta konsep, guru menjelaskannya secara perlahan dan rinci hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan dengan jelas sesuai dengan konsep-konsep yang dibuat. Setelah guru menjelaskan materi dengan peta konsep, guru meminta siswa untuk menjelaskan kembali peta konsep yang telah dibuat guru dengan menggunakan bahasa mereka sendiri.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPA materi sistem tata surya dengan menerapkan metode *circuit learning* dengan media berbasis multimedia dapat berjalan efektif dan hasil belajar siswa meningkat di kelas VI SDN Bugel-Pamarayan.

Catatan Akhir

- ¹ Alumni Jurusan PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN SMH Banten.
- ² Pengajar pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN SMH Banten.
- ³ Asis Saefuddin, Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 41.
- ⁴ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 34.
- ⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 23.
- ⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pranadamedia Group, 2016), 5.
- ⁷ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 5.
- ⁸ Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 12-13.
- ⁹ Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 311.
- ¹⁰ Huda, *Model-model Pengajaran*, 312.
- ¹¹ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 158.
- ¹² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), 204.
- ¹³ Cecep Kustandi, Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), 7.
- ¹⁴ Munir, *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015) 113.
- ¹⁵ Susanto, *Teori Belajar*, 167.
- ¹⁶ Asih Widi Wisudawati, *Metodologi Pembelajaran IPA* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 24.

Daftar Pustaka

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-mode Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

-
- Rusman dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: Rajawali Pers.
- Saefuddin, Asis, dan Ika Berdiati. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Thobroni, Muhammad, dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wisudawati, Asih Widi. 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.