

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### 1. Ilmu Pengetahuan Alam

###### a. Pengertian IPA

Kata IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam. Dari segi istilah yang digunakan Ilmu Pengetahuan Alam berarti ilmu tentang pengetahuan alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu yang merupakan tulang punggung teknologi, terutama teknologi manufaktur dan teknologi modern. Teknologi modern seperti teknologi informasi, elektronika, komunikasi, teknologi transportasi, merupakan penguasaan Ilmu Pengetahuan Alam yang cukup mendalam. Tanpa penguasaan Ilmu Pengetahuan Alam yang memadai bekal ilmu sumber daya manusia kita akan kurang kuat untuk bersaing dengan bangsa-bangsa lain di Negara kita, apa lagi di Negara di sekitar kita (Depdiknas, 2011:1).

Menurut Sрни M. Iskandar (2001:2), IPA adalah pengetahuan manusia yang luas yang didapatkan dengan cara observasi dan eksperimen yang sistematis, serta dijelaskan dengan bantuan aturan-aturan, hukum-hukum, prinsip-prinsip teori dan hipotesis-hipotesis.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA adalah sebagai suatu proses upaya manusia untuk memahami

berbagai gejala-gejala alam dengan cara yang sistematis dan menghasilkan suatu produk yang telah diuji kebenarannya.

b. Hakekat IPA di Sekolah Dasar

Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar bertujuan agar siswa : memahami konsep-konsep IPA, memiliki keterampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar, bersikap ilmiah, mampu menerapkan konsep-konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mencintai alam sekitar, serta menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan. Berdasarkan tujuan di atas, maka pembelajaran pendidikan IPA di SD menuntut proses belajar mengajar yang tidak terlalu akademis dan verbalistik.

Selain itu dalam kondisi ketergantungan hidup manusia akan ilmu dan teknologi yang sangat tinggi, maka pembelajaran IPA di SD harus dijadikan sebagai mata pelajaran dasar dan diarahkan untuk menghasilkan warga Negara yang melek IPA. Rutherford dan Ahlgren (1990: 2-3) dalam kata pengantarnya untuk buku *Science for All Americans* mengemukakan beberapa alasan mengapa IPA layak dijadikan sebagai mata pelajaran dasar dalam pendidikan : *Pertama*, IPA dapat memberi seseorang pengetahuan tentang lingkungan biofisik dan perilaku social yang diperlukan untuk pengembangan pemecahan yang efektif bagi masalah-masalah local dan global; *Kedua*, dengan penekanan dan penjelasan akan adanya saling ketergantungan antara makhluk hidup yang satu dengan makhluk hidup yang lain beserta lingkungannya, IPA

akan membantu mengembangkan sikap berpikir seseorang terhadap lingkungan dan dalam memanfaatkan teknologi; *Ketiga*, Kebiasaan berpikir ilmiah dapat membantu seseorang dalam setiap kegiatan kehidupan sehingga peka terhadap permasalahan yang seringkali melibatkan sejumlah bukti, pertimbangan kuantitatif, alasan logis, dan ketidak pastian; *Keempat*, prinsip-prinsip teknologi memberi seseorang dasar yang kuat untuk menilai penggunaan teknologi baru beserta implikasinya bagi lingkungan dan budaya; *Kelima*, pendidikan IPA dan teknologi secara terus menerus dapat memberikan piranti untuk menentukan sikap terhadap sejumlah masalah dan pengetahuan baru yang penting; *Keenam*, potensi IPA dan teknologi guna meningkatkan kehidupan tidak akan terealisasikan tanpa didukung oleh pemahaman masyarakat umum terhadap IPA, matematika, dan teknologi, serta kebiasaan berpikir ilmiah.

Carin dan Sund (1989: 16) memberikan petunjuk tentang bagaimana seharusnya IPA diajarkan pada pendidikan dasar. Salah satu diantaranya adalah menanamkan ke dalam diri siswa keingintahuan akan alam sekitar, serta dapat memahami penjelasan-penjelasan ilmiah tentang fenomena alam. Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan pendidikan IPA yaitu bahwa IPA harus mampu meberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia dimana kita hidup, dan bagaimana kita sebagai makhluk hidup harus bersikap terhadap alam.

Secara singkat, Connor (1990:6) mengemukakan, pendidikan IPA di SD harus secara konsisten berorientasi pada (a) pengembangan keterampilan proses, (b) pengembangan konsep, (c) aplikasi, dan (d) isu social yang berdasar pada IPA.

Khusus untuk keterampilan proses dalam pembelajaran IPA, Mechling dan Oliver (1983: 48) mengemukakan bahwa penekanan yang diberikan dalam pengajaran keterampilan proses IPA adalah pada keterampilan-keterampilan berpikir. Keterampilan berpikir ini dapat berkembang pada anak selama anak diberi kesempatan untuk berlatih menggunakan keterampilan-keterampilan tersebut. Dengan keterampilan-keterampilan proses IPA, yang salah satu diantaranya adalah keterampilan mengajukan pertanyaan, maka siswa sekolah dasar dapat mempelajari IPA sebanyak-banyaknya, sesuai dengan keinginan mereka untuk mengetahui dan mempelajari IPA tersebut selama hidupnya.

Holt (1991:1-6) menyebutkan ciri-ciri siswa SD, antara lain rasa ingin tahu yang berlebih, mengeksplorasi, menemukan, mempelajari sesuatu yang baru, dan berkreasi. Untuk mendorong munculnya rasa ingin tahu siswa SD tersebut, terlebih dahulu perlu dilakukan eksplorasi terhadap apa yang akan dipelajari, sehingga pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari kegiatan eksplorasi tersebut dapat dijawab dengan percobaan yang dilakukan oleh siswa sendiri untuk menemukan konsep-konsep baru. Hal ini juga sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh

Blosser (1990), bahwa siswa SD lebih mudah memahami IPA jika melakukan kegiatan percobaan sendiri.

Berdasarkan pada beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, maka sebaiknya pembelajaran IPA di SD menggunakan perasaan keingintahuan siswa sebagai titik awal dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan penyelidikan atau percobaan. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan untuk menemukan dan menanamkan pemahaman konsep-konsep baru dan mengaplikasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemui oleh siswa SD dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting untuk dilaksanakan karena langkah awal untuk menghasilkan orang dewasa yang melek IPA adalah dengan melibatkan anak-anak, dalam hal ini adalah anak-anak SD secara aktif sejak dini ke dalam kegiatan IPA seperti disebutkan di atas.

c. Standar Kompetensi

3. Menggolongkan jenis hewan berdasarkan jenis makanannya.

d. Kompetensi Dasar

3.1 Mengidentifikasi jenis makanan hewan

3.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

e. Indikator

1. Mengidentifikasi jenis makanan hewan

2. Menggolongkan hewan-hewan yang termasuk pemakan daging, pemakan tumbuhan dan pemakan segala.

## 2. Mind Mapping

### a. Pengertian Mind Mapping

Menurut Mel Silberman (2002:188) *mind mapping* merupakan cara kreatif bagi siswa untuk menghasilkan gagasan, mencatat apa yang dipelajari atau merencanakan tugas baru. Meminta siswa untuk membuat *mind mapping* memungkinkan mereka untuk mengidentifikasi dengan jelas dan kreatif apa yang telah mereka pelajari atau apa yang tengah mereka rencanakan.

Berikut ini merupakan beberapa pengertian *mind mapping* (Tony Buzan, 2008:3-4):

- 1) *Mind map* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut.
- 2) *Mind map* *mengembangkan* cara pikir divergen, berpikir kreatif, efektif dan *secara* harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita.
- 3) *Mind map* *adalah* alat berpikir organisasional yang sangat hebat.
- 4) *Mind map* *adalah* *cara* termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan.
- 5) *Mind map* *adalah* hasil dari strategi *mind mapping* yang *berupa* hasil visualisasi yang berupa simbol atau gambar yang dapat digunakan sebagai ganti catatan tertulis dan hasilnya lebih cepat untuk diingat.

### b. Alasan Menggunakan Metode *Mind Mapping*

Dengan menggunakan metode ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan menulis. Metode ini akan di aplikasikan dalam bentuk-bentuk kerangka sebagai langkah awal dalam kegiatan mengarang. Dan metode ini cukup efektif untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran.

c. Langkah-langkah membuat *mind mapping*

Mel Silberman (2002:188-189) mengemukakan ada lima prosedur yang harus dilakukan guru dalam strategi *mind mapping* ini, yaitu:

- 1) Pilihlah topik untuk pemetaan pikiran.
- 2) Buatlah sebuah peta pikiran sederhana untuk siswa dengan menggunakan warna, gambar atau simbol.
- 3) Sediakan kertas, spidol dan materi sumber lain yang menurut anda akan membantu siswa menciptakan *mind mapping* yang semarak dan cerah. Tugaskan siswa untuk membuat pemetaan pikiran. Sarankan agar mereka memulai peta mereka dengan membuat sentra gambar yang menggambarkan topik atau gagasan utamanya. Selanjutnya doronglah mereka agar memecah keseluruhan menjadi unsur-unsur yang lebih kecil dan menggambarkan unsur-unsur di sekeliling peta (menggunakan warna dan grafis). Perintahkan mereka untuk mengungkapkan tiap gagasan menggunakan gambar, dengan menyertakan sedikit mungkin kata-kata. Setelah itu, mereka dapat memerincinya di dalam pikiran mereka.
- 4) Sediakan waktu yang banyak bagi siswa untuk menyusun *mind mapping* mereka. Sarankan mereka untuk melihat karya siswa lain guna mendapatkan gagasan.
- 5) Perintahkan mereka untuk saling bercerita tentang *mind mapping* mereka. Lakukan diskusi tentang manfaat dari cara pengungkapan gagasan kreatif ini.

d. Kelebihan dan kekurangan *mind mapping*

Strategi *mind mapping* juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajarannya.

1. Kelebihan *mind mapping*, yaitu:
  - a. Mudah melihat gambaran keseluruhan.
  - b. Membantu otak untuk mengatur, mengingat, membandingkan dan membuat hubungan.
  - c. Memudahkan pemahaman informasi baru.
  - d. Pengkajian ulang bisa lebih cepat.

e. Setiap peta bersifat unik.

f. Meningkatkan imajinasi.

2. Kekurangan *mind mapping*, yaitu:

a. Tidak bisa memasukkan jumlah detail dari materi.

b. Pertama diterapkan pada peruses pembelajaran siswa masih bingung terhadap metode yang dipakai guru.

### 3. Media Gambar

#### a. Pengertian Media Gambar

Kata media diambil dari kata bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah ini mengacu pada sesuatu yang membawa informasi antara sebuah sumber dan penerima. (Heinich, Molenda, Russel, 1996: 8). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung dijadikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 68) media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Media gambar merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan ditinjau dari pembiayaannya termasuk media yang murah harganya.

Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar adalah foto atau sejenisnya yang menampilkan benda yang banyak dan umum digunakan, mudah dimengerti dalam pembelajaran serta untuk mengatasi kesulitan menampilkan benda asli di dalam kelas. Gambar yang baik digunakan dalam pembelajaran berukuran 12x8 cm. Gambar



dapat kita buat sendiri ataupun mengambil dari media yang ada. Media visual dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal abstrak yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.

Prinsip umum penggunaan media gambar menurut Sudjana (2001:12):

1. Gambar harus realistis karena gambar yang amat rinci dengan realisme yang sulit dipelajari sering mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
2. Gambar harus berfungsi untuk melukiskan perbedaan konsep
3. Warna gambar harus digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen.

Kelebihan dari media gambar itu sendiri adalah :

1. Sifatnya konkrit artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah
2. Gambar tidak dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas.
3. Media gambar tidak dapat mengatasi keterbatasan pengamatan
4. Media gambar murah harganya dan gampang didapat serta digunakan.

Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media gambar:

1. Gunakan gambar yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
2. Saat memperlihatkan gambar, usahakan gambar jangan bergerak.
3. Perlihatkan gambar itu satu persatu agar perhatian siswa tertuju pada satu gambar
4. Arahkan perhatian siswa pada sebuah gambar, kemudian ajukan beberapa pertanyaan sehubungan dengan gambar.

Penemuan-penemuan dari penelitian mengenai nilai guna gambar tersebut menurut Brown (1977: 207) memiliki sejumlah implikasi bagi pengajaran yaitu :

1. Penggunaan gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa
2. Gambar yang dipilih dan diadaptasikan secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya.
3. Syarat yang bersifat non verbal atau simbol-simbol seperti tanda panah ataupun tanda-tanda lainnya pada gambar dapat memperjelas atau mengubah pesan yang sebenarnya.

#### b. Karakteristik Media Gambar

Menurut Kemp dan Dayton ( 1985 : 28 ) media gambar termasuk media visual. Sebagaimana media lain, media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol-simbol komunikasi visual. Selain itu media gambar juga berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide , mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digambarkan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media gambar termasuk media yang relative murah ditinjau dari segi biayanya.

#### 4. Hasil Belajar

Menurut pendapat Bloom dan Arikunto (2001: 117) hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotorik. Ketiga ranah tersebut dibedakan karena ciri-cirinya yang berbeda. Kognitif berhubungan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa.

Afektif berhubungan dengan pengembangan perasaan dan sikap siswa. Sedangkan Psikomotorik berhubungan dengan cara siswa pada waktu mengembangkan kedua hasil belajar tersebut, ketiga hasil belajar adalah saling berkaitan.

Menurut Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono: 53) domain kognitif meliputi : *knowledge* (pengetahuan,ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, mencontoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif meliputi : *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi : *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*.

Oleh karena itu penilaian hasil belajar merupakan upaya untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pendidikan yang meliputi kemajuan dalam proses berfikir, kemajuan dalam menggunakan panca indera dan kemampuan dalam pembinaan moral dan kepribadian.

Menurut Nana Sudjana (2008: 2) hasil belajar adalah bentuk suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau telah dikuasai siswa yang dapat diperlihatkan setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar mengajar).

Sedangkan S. Nasution (1996: 17) berpendapat bahwa hasil belajar adalah suatu perbuatan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Hasil belajar bisa diukur dengan tes belajar yang meliputi pengukuran dari apa yang telah dipelajari siswa yaitu serangkaian kemampuan yang dimiliki sesudah mengikuti suatu program pengajaran. Hasil evaluasi pembelajaran disamping berguna untuk mengetahui hasil belajar siswa juga dapat digunakan sebagai acuan untuk

perencanaan pembelajaran, memilih bahan dan menetapkan metode pembelajaran serta untuk memperbaiki program pembelajaran.

Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menurut Sudjana (2000: 39) adalah:

1) Dari dalam diri siswa (internal)

Kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan bakat, perhatian sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

2) Dari luar siswa (eksternal)

Salah satu lingkungan belajar yang mempengaruhi belajar disekolah ialah kualitas pengajaran yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat perubahan pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan diri siswa yang diperoleh melalui serangkaian proses belajar.

Keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran dilambangkan dengan angka-angka atau huruf-huruf yang menunjukkan hasil belajarnya. Hasil belajar IPS merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar IPS yang dinyatakan dengan nilai. Pada dasarnya nilai yang diberikan pada siswa hanya menunjukkan relatif siswa tersebut dalam kelompoknya. Kaitannya dengan pelajaran IPS, hasil belajar yang diperoleh mencerminkan taraf penguasaan materi IPS yang telah diberikan dalam proses belajar mengajar.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini *tidak* terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dilaksanakan saat ini.

Penelitian oleh Mindarno dengan judul Penerapan Metode *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Gamping Sleman, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *mind mapping* terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

Penelitian Kusuma Astuti (2008) menyimpulkan juga bahwa pemanfaatan kreativitas siswa dalam menulis pengalaman pribadi bisa bermanfaat bagi siswa untuk meningkatkan ketrampilan menulis.

Dari penilaian-penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan-perubahan sikap dalam pembelajaran yang mendukung peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan tindakan-tindakan yang dilakukan terbukti mampu merubah cara belajar siswa yang mengarah ke peningkatan prestasi belajar siswa.

Mengacu pada penelitian di atas, akan dilakukan penelitian pengembangan, yaitu dengan melakukan penelitian yang bertemakan Upaya meningkatkan hasil motivasi belajar siswa kelas IV SDN Pucangan 03 Kartasura pada pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya menggunakan media gambar.

### **C. Kerangka Berfikir**

Keberhasilan prose kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran IPA dapat dilihat dari tingkat pemahaman dan penguasaan materi siswa. Keberhasilan pembelajaran IPA dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Siswa dikatakan paham apabila indicator pembelajaran tercapai. Adapun indicator yang dijadikan sebagai tolak ukur siswa dikatakan paham menurut Abin Syamsudin apabila siswa dapat menjelaskan, mendefinisikan dengan kata-kata sendiri dengan cara mengungkapkannya melalui pertanyaan, tes, dan penugasan.

Pembelajaran di sekolah dilakukan guru dan siswa dengan saling berinteraksi dalam pertukaran ilmu (dari guru ke siswa). Dalam melakukan interaksi guru harus menggunakan metode yang mudah diterima siswa dan dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Selain metode mengajar yang dilakukan oleh guru, faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah yang efektif dan efisien dilihat dari keaktifan, kreatifitas dan kemandirian siswa. Cara belajar siswa juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran dan tujuan pengajarannya. Cara belajar yang baik memungkinkan siswa untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

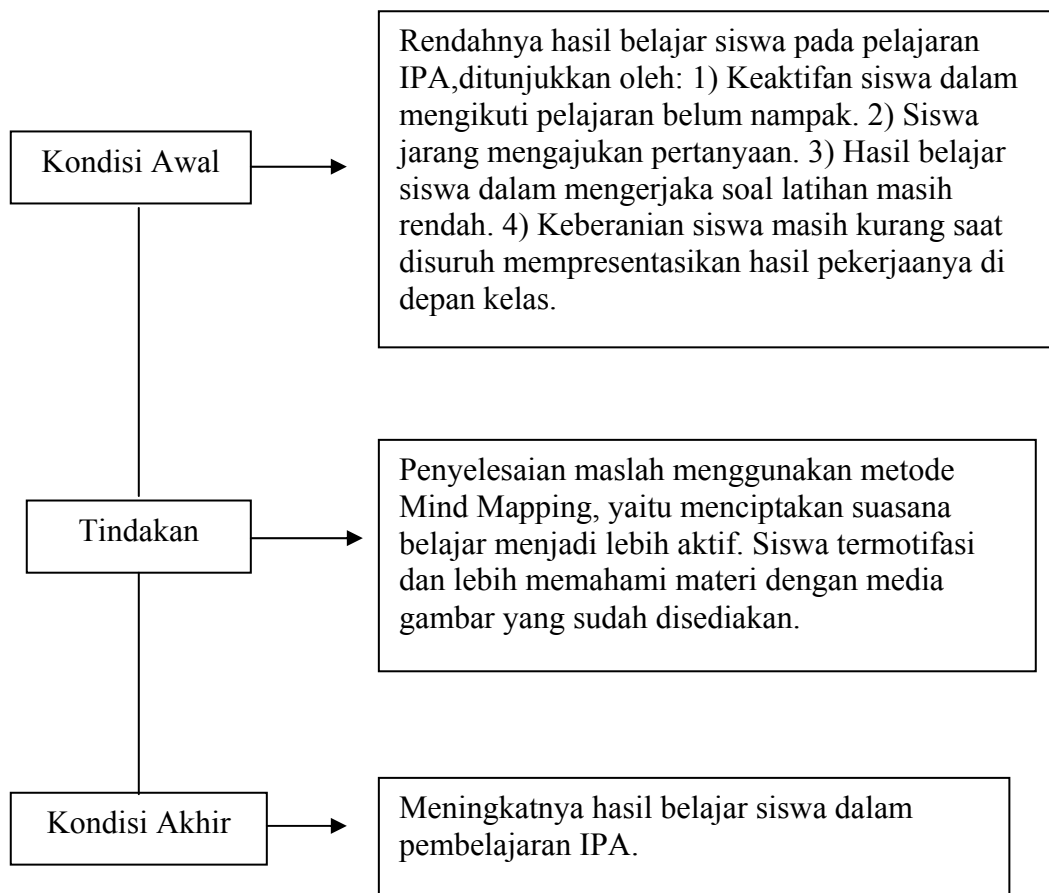
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengenal masalah-masalah yang menyebabkan

rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep pada pembelajaran IPA dan untuk mengetahui usaha dalam mengatasinya.

Prosedur pelaksanaan tindakan kelas ini merupakan siklus dan dilaksanakan sesuai perencanaan atau perbaikan dari perencanaan tindakan terdahulu. Dalam penelitian ini diperlukan evaluasi awal sebagai upaya untuk menentukan fakta-fakta yang dapat digunakan untuk melengkapi kajian teori yang ada untuk menyusun perencanaan tindakan yang tepat agar pemahaman materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya dapat ditingkatkan.

Tindakan kelas yang dilaksanakan berupa pengajaran secara sistematis dengan tindakan pengelolaan kelas melalui strategi pendekatan, metode teknik pengajaran yang tepat. Tindakan dilakukan dalam beberapa siklus. Tindakan dilakukan dalam beberapa siklus maksudnya setelah tindakan pertama selesai dapat dilakukan tindakan kembali setelah peneliti mengadakan refleksi. Dalam sekali tindakan biasanya permasalahan atau pemikiran baru yang perlunya mendapat perhatian sehingga siklus tersebut harus terus berulang sampai permasalahan tersebut teratasi.

Adapun kerangka pemikiran yang ditunjukkan untuk mengarahkan jalannya penelitian agar tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan maka kerangka berfikir di atas dilukiskan dalam sebuah gambar agar peneliti mempunyai gambaran yang jelas dalam melaksanakan penelitian. Gambar tersebut dapat dilihat pada gambar di halaman sebaliknya.



Gambar 3.1  
Kerangka Berfikir Penelitian

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hasil kajian teori dan kerangka pemikiran tersebut maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Melalui strategi *mind mapping* dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN pucangan 03 Kartasura.