

## ABSTRAK

Berdasarkan masalah mengenai rendahnya pemahaman siswa tentang pembelajaran IPA maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian bagaimana peneliti sebagai model “guru” upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti akan mengetahui pemahaman siswa melalui proses pembelajaran IPA, pembelajaran yang lebih mengutamakan praktek atau melakukan secara langsung. Hal ini agar pembelajaran IPA di sekolah dasar akan menyenangkan dan mudah dipahami, maka peneliti menyarankan untuk menggunakan media yang di pilih yaitu media kantong doraemon sebagai salah satu alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan memakai model Kemmis & Mc Taggart, pada pendekatan ini ada 4 tahapan yaitu, ” perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi”. Subjek penelitian ini adalah siswa SD kelas IV. Untuk mengetahui Proses perolehan data pada penggunaan media kantong doraemon, terlihat dari perolehan nilai Pra Siklus 48, 21, Siklus I 63, 21, Siklus II 80,3 selain dari hasil belajar terlihat dari hasil aktivitas guru, pada siklus I memperoleh jumlah presentase dengan 80% , pada siklus II 80 % terdapat juga pada hasil aktivitas siswa pada siklus I memperoleh presentase 93,3% dan siklus II 100%. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN Taman Baru 2 Kecamatan Taktakan Kota serang Tahun ajaran 2016/2017. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV setelah menggunakan media kantong doraemon pada pembelajaran IPA konsep flora dan fauna mengalami peningkatan yang signifikan peningkatan tersebut diperoleh dari proses pembelajaran yang telah di rencanakan sesuai aspek dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Kantong Doraemon, Hasil Belajar

## ABSTRACT

Based on the problem of low understanding of students about science learning then encourage writers to conduct research how researchers as a model "(teacher)" efforts in improving student learning outcomes. Researchers will know the understanding of students through the learning process of science learning to give priority to practice or perform directly. This is so that science teaching in elementary school will be fun and easy to understand, hence researcher suggest to use media that is choosing doraemon bag media as one of alternative to activate student in learning process. The approach used in this research is qualitative by using Kemmis & Mc Taggart model, in this approach there are 4 stages namely, "planning, action, observation and reflection". The subject of this research is the fourth grade elementary school students. To know the process of data acquisition on doraemon bag media usage, seen from the acquisition of Pre Cycle value 48, 21, Cycle I 63, 21, Cycle II 80,3 apart from result of learning seen from result of activity of teacher in cycle I get amount of percentage with 80% In the second cycle 80% also on the student activity result on the first cycle I get 93.3% percentage and 100% cycle II. Based on research that has been done in SDN Taman Baru 2 District Taktakan City attack Year 2016/2017. It can be concluded that the results of fourth grade students after using doraemon bag media on science learning the concept of flora and fauna experience a significant increase of the improvement is obtained from the learning process that has been planned according to aspects and plans of learning implementation.

**Keyword:** Doraemon's Pocket Media, Learning Outcomes