

EFEKTIFITAS MEDIA KARTU BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS II MATA PELAJARAN IPA SD

Oleh: Aulia Rahman 1^D
SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam 1^D
auliarahman2102@gmail.com 1

Abstrak

Penelitian tindakan merupakan hasil renungan kinerja guru di kelasnya. Adapun pemmasalahan pembelajaran pada kelas II di SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam yakni rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada materi pengelompokan hewan. Dari hasil pretes diperoleh nilai rata-rata siswa kelas II mata pelajaran IPA yaitu 61,2. Salah satu penyebab rendahnya minat belajar yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran. Pendekatan dalam penelitian ini yakni penelitian penelitian tindakan kelas (PTK). Berdasarkan hasil menunjukkan media kartu bergambar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas II pada materi pengelompokan hewan dengan hasil pengamatan dari antusiasme siswa tiap tahapan pembelajaran serta porolehan hasil belajar yang memuaskan. Pada pelaksanaan Siklus I menunjukkan hasil ketuntasan belajar yakni 68% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 berjumlah 17 orang siswa. Pelaksanaan Siklus II diperoleh hasil ketuntasan belajar yakni 88% dengan nilai siswa ≥ 70 berjumlah 22 orang siswa. Berdasarkan hal itu terbukti bahwa dengan media kartu bergambar efektif dalam peningkatan minat serta hasil belajar siswa kelas II SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam 2022.

Kata kunci: Minat, media kartu bergambar, pengelompokan hewan

Abstract

Action research is the result of reflection on the performance of teachers in their classrooms. The learning problems in class II at SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam are the low motivation and student learning outcomes on animal grouping material. From the results of the pretest, the average value of class II students in science subjects was 61.2. One of the causes of low interest in learning is the lack of use of learning media in learning. The approach in this research is classroom action research (CAR). Based on the results, it shows that the picture card media can increase the motivation and interest in learning for class II students on animal grouping material with observations from the enthusiasm of students at each stage of learning and obtaining satisfactory learning outcomes. In the implementation of Cycle I, the results of learning completeness were 68% with a minimum completeness criteria (KKM) of 70 totaling 17 students. In the implementation of Cycle II, the results of complete learning were 88% with a student score of 70 totaling 22 students. Based on this, it is proven that using picture cards is effective in increasing the interest and learning outcomes of class II students at SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam 2022.

Keyword: Interests, picture card media, animal grouping

Pendahuluan

Guru di era ini mempunyai berbagai tuntutan sesuai zaman. Upaya penyesuaian guru harus segera agar proses pembelajaran dapat optimal. Salah satunya bagaimana guru mampu memilih pendekatan, strategi, metode dan media yang sesuai dengan kriteria siswa dan sesuai dengan tuntutan era digital saat ini (Lestari, 2018). Pembelajaran konvensional dipahami tidak relevan lagi, sebab memiliki

berbagai kekurangan, meskipun beberapa materi membutuhkan penjelasan yang panjang. Tentu sesuai perkembangan zaman maka perlu suatu pembelajaran yang mampu memberikan kemudahan bagi guru dan juga siswa sehingga belajar lebih kreatif.

Pembelajaran didalam kelas ditentukan oleh guru yang bersangkutan. Rangkaian proses belajar di ramu oleh guru dengan metode yang tepat sehingga siswa mudah dalam menerima informasi yang disampaikan di

kelas. Siswa kelas II pada dasarnya memiliki kecenderungan aktif dalam belajar, hal tersebut dapat digunakan guru dalam belajar untuk memilih metode yang tepat (Danuri, 2018).

Proses pembelajaran akan lebih baik adanya media yang mendukung. Media yang dipilih harus sesuai dengan kriteria siswa di kelas. Media pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dapat dijadikan visualisasi pembelajaran sehingga siswa mudah menemukan maksud dan tujuan belajar (Rosa & Nartani, 2020). Pemilihan media yang sesuai pada siswa kelas II lebih kepada aktifitas mereka. Sehingga siswa dapat belajar secara aktif, tidak diam saja mendengarkan guru menyampaikan materi. Dengan media siswa tidak hanya menghafalkan materi namun mereka mampu menemukan sendiri (Yuliana & Zulfiati, 2019).

Media pembelajaran khususnya media kartu bergambar mempengaruhi minat belajar siswa ketika kegiatan belajar berlangsung. Hal itu berbeda dengan kenyataan di kelas. Dimana guru hanya terpaku pada sumber belajar. Sumber belajar yang umum digunakan guru masih pada buku guru dan buku siswa. Buku guru pada dasarnya memuat materi ajar. Akhirnya siswa kurang berminat dalam kegiatan belajar, siswa justru jenuh, tidak memperhatikan bahkan bermain sendiri. Dengan media pembelajaran lebih nyata dan lebih optimal (Diana, 2021).

Piaget menjelaskan bahwa pada usia siswa 6 tahun hingga 12 tahun merupakan masa operasional konkret. Masa ini siswa hanya menggunakan pikiran logis terhadap bentuk-bentuk nyata secara fisik yang mereka lihat. (Djamaluddin & Wardana, 2019). Sehingga agar siswa mudah memahami informasi belajar dengan baik perlu dihadirkan contoh riil. Contoh konkret ini dapat dijadikan media pembelajaran. Namun ketika suatu objek atau benda tersebut sulit dihadirkan kedalam kelas, tentu media tersebut di buat dalam skala yang sesuai dengan kebutuhan. Maka dalam materi hewan mata pelajaran ipa media yang tepat yaitu media berbasis kartu bergambar.

IPA salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada sekolah dasar, menengah dan tinggi. Pembelajaran IPA adalah mata pelajaran yang membelajarkan tentang isi alam

dan berbagai kegiatannya. Luasnya pembahasan IPA sering menumbuhkan rasa bosan, bahkan takut ketika mendengar kata IPA. Hal tersebut disebabkan pembelajaran monoton pembahasan abstrak sehingga siswa kebingungan atau muncul miskonsepsi. Piaget menuturkan bahwa suatu pembelajaran dapat berhasil jika membelajarkan siswa sesuai dengan minat perkembangan pengetahuan dan pada kegiatan belajar itu sendiri (Djamaluddin & Wardana, 2019). Perkembangan pengetahuan siswa disertai dengan perkembangan emosionalnya. Hal itu berkaitan dengan pengaruh terhadap keterlibatan siswa secara fisik maupun psikis dengan lingkungan belajar. Maka dari itu mata pelajaran IPA di sekolah dasar baiknya disajikan dalam bentuk peran nyata siswa yang pada akhirnya siswa mampu menemukan tujuan pembelajaran yang mereka lakukan.

Materi IPA mencakup semesta alam salah satu materi di kelas II adalah pengelompokan hewan. Pengelompokan hewan dibagi atas dua yakni hewan peliharaan dan hewan liar. Keragaman hewan tersebut sulit dipahami siswa dikarenakan tidak semua hewan mereka jumpai. Maka dibutuhkan media bergambar untuk dapat media konkret sehingga siswa mudah dalam mengelompokkan hewan berdasarkan makanannya.

Kelompok hewan peliharaan adalah hewan yang dapat dipelihara dan dirawat oleh manusia. Hewan peliharaan di rawat atau dikembangkan dengan tujuan tertentu. Adapun tujuan memelihara hewan yaitu: sebagai kasih sayang, kesukaan keunikan, serta diambil bagian dari hewan untuk kebutuhan. Hewan peliharaan dapat dikelompokkan lagi sesuai habitat, makanan, cara berkembangbiak, bentuk atau ciri fisik, bertahan hidup dan mempertahankan diri (Rahayu, 2020).

Pembelajaran IPA perlu disajikan dengan media salah satu tujuannya adalah agar muncul keaktifan siswa dalam belajar. Dari keaktifan yang terarah akan menumbuhkan minat belajar siswa. Minat adalah suatu keinginan kuat seseorang kepada suatu hal dan memacu seseorang meraih tujuan tertentu (Lestari, 2018). Minat merupakan suatu respon yang muncul secara terarah pada suatu stimulasi

dari suatu objek, yang menimbulkan rasa senang atau kepuasan pada diri seseorang (Sardiyanah, 2018). Minat yakni suatu gabungan perangkat mental siswa yaitu rasa, prasangka, kekuatan pikiran dan harapan (Amalia & Istiqomah, 2020). Maka minat adalah sebuah keinginan seseorang untuk meraih tujuan berkaitan kesukaan atau kepuasan terhadap objek tertentu.

Minat siswa dalam belajar sejalan pada meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan pemerolehan dari sisi guru dan siswa pemerolehan pengetahuan yang tersimpan pada waktu yang lama (Sulastri *et al.*, 2014).

Model Penelitian

Jenis Penelitian

Desain penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian dalam upaya meningkatkan profesionalisme guru dalam kelasnya sendiri hasil perenungannya sendiri (Wardhani, 2019).

Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan di SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam. Dimulai pada tanggal 14 Februari 2022 dan berakhir pada 25 Februari 2022.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian tindakan perbaikan pembelajaran ini pada siswa kelas II SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam. Siswa berjumlah 25 orang siswa, yakni 16 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan berusia 8-9 tahun.

Prosedur

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan beberapa tahapan diantaranya tahap rencana, tahap pelaksana, tahap tindakan dan diakhiri dengan refleksi. Pada perencanaan guru merancang skenario belajar, bahan ajar/media dan instrumen observasi serta

tes hasil belajar (Ramadhani, 2007). Dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media bergambar, melaksanakan tindakan dan merefleksi guna perbaikan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data ini didapat dari data yang terkumpul dengan melihat keaktifan siswa. Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi siswa melakukan kegiatan menempelkan kartu gambar dipapan tulis, untuk mengetahui sampai dimana tingkat pemahaman dan minat belajar siswa ketika menggunakan kartu gambar. Sedangkan hasil belajar di ukur dengan instrumen tes butir soal.

Teknik Analisis Data

Perolehan data dari hasil penelitian diberikan angka persentase dengan teknik kuantitatif untuk melihat hasil belajar siswa dengan cara penilaian angka persentase keaktifan dan hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Tiap tahapan siklus dilakukan dalam dua pertemuan dengan materi berbeda. Dengan tahapan tiap siklus yakni: 1) membuat perencanaan pembelajaran (RPP) siklus I dan II, 2) membuat media siklus, dan 3) membuat instrumen lembar observasi aktifitas minat belajar siswa dan instrumen soal tes.

Pelaksanaan siklus, dimana guru mengawali dengan pendahuluan, kegiatan inti guru melakukan pada siklus I materi yang di sampaikan dengan kartu gambar yaitu: hewan peliharaan dan bukan hewan peliharaan, siswa melakukan penempelan kartu gambar menurut kelompok hewan. Dan di siklus II pada kegiatan inti pelaksanaan pembelajaran materi yang disampaikan pada pertemuan siklus II hewan herbivora dan karnivora sedangkan

di pertemuan siklus II tentang hewan omnivora dan siswa melakukan kegiatan mengelompokkan hewan dengan kartu bergambar. Pada tiap tahapan guru mengobservasi keaktifan dan minat siswa. Di akhir materi diberikan tes evaluasi pembelajaran. Penutup guru bersama siswa menyimpulkan seluruh proses kegiatan belajar awal hingga akhir.

Guru pada tahap akhir merefleksikan keseluruhan pembelajaran dan melihat kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hal itu digunakan sebagai pedoman perbaikan pada siklus II. Selanjutnya pada siklus II dilakukan empat tahapan seperti pada siklus sebelumnya, yakni rencana, pelaksanaan, tahapan tindakan dan melakukan refleksi. Hasil refleksi siklus I dan siklus II dapat dilihat sebagai berikut.

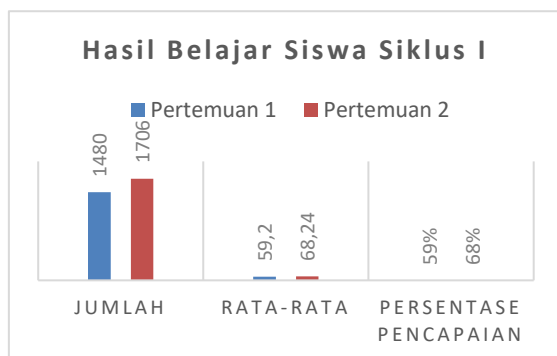
Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar dan peningkatan terhadap minat siswa dalam proses belajar dilihat dari seluruh aktivitas siswa pada siklus I dan II diuraikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil belajar siswa Siklus I

Siklus I	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah	1480	1706
Rata-rata	59,2	68,2
Persentase Pencapaian	59%	68%

Berdasarkan data di atas kondisi minat siswa dapat digambarkan dan dilihat pada Gambar 1 berikut.



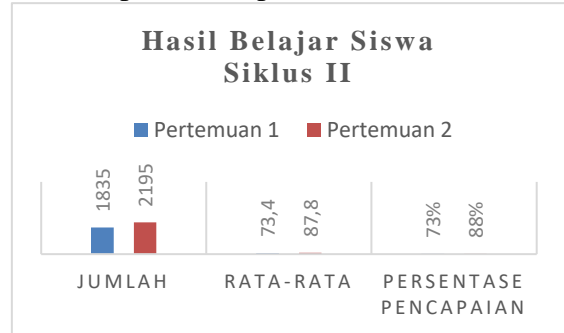
Gambar 1. Diagram Hasil belajar Siswa.

Penilaian hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 dan 2 terlihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Siklus I	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Jumlah	1835	2195
Rata-rata	73,4	87,8
Persentase Pencapaian	73%	88%

Berdasarkan data di atas hasil belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil belajar Siswa.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada mata pelajaran tema 6 materi pengelompokan hewan disimpulkan dengan menggunakan media kartu bergambar efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Kartu gambar adalah salah satu media yang tepat dalam memberikan gambaran yang lebih nyata didalam kegiatan belajar siswa kelas II SDN 101927 Sekip Lubuk Pakam dalam pelajaran tema 6 materi pengelompokan hewan. Hal ini juga dapat terlihat dari antusiasme partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Secara bertahap siswa mampu menghilangkan rasa malu bertanya dan menumbuhkan minat belajar yang

tinggi serta siswa memiliki tingkat percaya diri yang tinggi untuk maju kedepan dalam mengelompokkan hewan berdasarkan makanannya dan juga mereka sangat semangat dalam proses pembelajaran. Namun penggunaan media kartu bergambar tidak dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Dalam penggunaan media kartu bergambar kartu gambar ini juga masih kurang tepat jika kartu gambar yang digunakan memiliki ukuran yang kecil dan warna yang kurang terang sehingga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran dan juga akan menimbulkan kegaduhan didalam kelas.

Saran

Saran bagi Siswa, sebaiknya menggunakan media kartu bergambar

Daftar Pustaka

- Amalia, R. D., & Istiqomah, I. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle Siswa Kelas Iv Sd Negeri Siyono Iii. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2), 784.
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.7946>
- Danuri. (2018). Efektifitas Strategi Cloze Story Mapping Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V di SD 2 Padepokan Kasih Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 520.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i1.3177>
- Diana, M. W. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KARTU BERGAMBAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK MUATAN PPKN SISWA KELAS II SD. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 7(2), 1078.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*.
- Lestari, Y. (2018). Penanaman Nilai Peduli Lingkungan Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2), 332–337.
- berupa kartu gambar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menentukan pengelompokan hewan. Bagi Guru, dalam mengajar Tema 6 pada materi pengelompokan hewan sebaiknya menggunakan media kartu gambar. Bagi sekolah, menyediakan media kartu gambar dalam mengajarkan Tema 6 tentang cara mengelompokkan hewan.
- #### Ucapan Terima Kasih
- Kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada Ibu Herta Hutapea selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini.
- Rahayu, L. S. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Hewan Berdasarkan Makanannya Melalui Pendekatan Kooperatif Tipe STAD di Kelas IV SDN Bumi Harapan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(3), 23.
- Ramadhani, I. P. (2007). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Dalam Keterampilan Membaca Intensif Pada Siswa. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(2), 353–358.
- Rosa, E., & Nartani, C. I. (2020). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Bacaan Menggunakan Metode Role Playing Pada Siswa Kelas Iii Sdn Kintelan 2 Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3), 885.
- Sardiyanah. (2018). Faktor yang Mempengaruhi Belajar. *Al-Qalam Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 10(2), 66–81.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.
<https://media.neliti.com/media/publication/s/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Wardhani, I. dkk. (2019). Hakikat Penelitian

Tindakan Kelas. In *Penelitian Tindakan Kelas* (pp. 1–36). Universitas Terbuka.
Yuliana, R., & Zulfiati, H. M. (2019).
Pengembangan Media Papan Interaksi
Manusia Pada Pembelajaran Tematik

Kelas V Sdn Madusari 3 Prambanan
Sleman. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan
Ke-SD-An*, 5(3).
<https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6124>