

Penggunaan Media Gambar Interaktif Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas V Di SD Negeri 2 Kancilan

Enik Krisnawati

SD Negeri 2 Kancilan
Krisnawatienik047@gmail.com

Article History

accepted 1/12/2022

approved 15/12/2022

published 30/12/2022

Abstract

This Learning Improvement Research aims to determine whether or not there is an influence of interactive image media in increasing the activity and learning outcomes of grade V science students at SD Negeri 2 Kancilan. The subjects of this research were class V students at SD Negeri 2 Kancilan Kembang Jepara, totaling 24 students. The learning activity data collection technique was carried out using the observation method. The results of this research state that student learning outcomes in science subjects regarding the Human Digestive Organs are still very poor. This is because there are still many students whose scores are below the KKM. Of the 24 students, only 5 students passed the Minimum Graduation Criteria (KKM), namely 70. For this reason, this research was carried out and it is hoped that using interactive image media can improve student learning outcomes on the subject of human digestive organs.

Keywords: Learning media, student learning outcomes, student activity

Abstrak

Penelitian Perbaikan Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media gambar interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 2 Kancilan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 2 Kancilan Kembang Jepara, yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data keaktifan belajar dilakukan dengan metode observasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang Organ Pencernaan Manusia masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Dari 24 siswa, hanya 5 siswa yang lulus Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu 70. Untuk itu dilakukan penelitian ini yang diharapkan dengan menggunakan media gambar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia.

Kata kunci: Media pembelajaran, Hasil belajar siswa, keaktifan siswa

Social, Humanities, and Education Studies (SHes): Conference Series
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, sering dijumpai anak dalam belajar masih terlihat belum siap menerima materi dari guru seperti masih ingin bermain, masih lesu apalagi pada beberapa mata pelajaran salah satunya IPA atau pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa, maka sebagian siswa di kelas V ini cenderung kurang tertarik dan antusias menerima materi pelajaran IPA sehingga hasil belajarnya kurang mencapai tingkat KKM mata pelajaran tersebut. Keadaan ini sebenarnya lebih didominasi oleh kebiasaan cara guru dalam pembelajaran, dimana guru kurang memperhatikan media pembelajaran sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam pembelajaran dan mudah bosan. Selanjutnya siswa tidak akan mencapai hasil belajar secara maksimal karena mereka belajar bukan disadari dan dilaksanakan sesuai dengan kemampuannya.

Dalam konteks pembelajaran IPA, sesungguhnya tidak jauh berbeda dengan konsep pembelajaran pada mata pelajaran lainnya hanya tekanannya harus sesuai dengan hakikat IPA itu sendiri, bahwa belajar IPA harus terjadi proses sains, menghasilkan produk sains dengan melakukan eksperimen/ percobaan dan terbentuknya sikap ilmiah. Pembelajaran IPA tidak bisa dengan cara menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep namun siswa sendiri yang harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif yang akhirnya akan terbentuk kreativitas.

METODE

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan melalui dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan tingkah laku yang ingin dicapai. Berdasarkan informasi yang diperoleh, dilaksanakan tindakan dengan prosedur: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, (4) refleksi dalam setiap siklus. Data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif, merupakan data yang diperoleh dari hasil observasi guru dan siswa. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan Media Gambar Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Kancilan. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes dan menempelkan nama organ pencernaan pada gambar. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian adalah soal pilihan ganda dan isian singkat dengan dilengkapi media gambar. Teknik analisis data yang digunakan peneliti adalah menggunakan lembar observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan secara sistematis, hal tersebut untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir, bekerja dan bersikap secara ilmiah. Media gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain (Hamalik, 2010). Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. Dengan menggunakan media gambar siswa dapat lebih mudah mempelajari tentang pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia. Media gambar sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Sari, Prasetyo, & Kuswanto, 2020). Sedangkan De Vito, et al. dalam (Samatowa, 2006) menegaskan bahwa "pembelajaran IPA yang baik harus mengaitkan IPA dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, mengembangkan ide-ide siswa, membangun rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang ada di lingkungannya, dan membangun keterampilan (skill) yang diperlukan untuk dipelajari. Menurut Maslichah Asy'ari (2006:23) tujuan pembelajaran IPA di SD adalah "Untuk

menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif“.

Namun pada pembelajaran di kelas siswa seringkali merasa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, minat siswa juga kurang mereka cenderung pasif. Seringkali terdapat kendala siswa tidak berani bertanya. Hal ini dikarenakan siswa merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran IPA yang disajikan dengan menyalin kemudian dijelaskan, siswa merasa pembelajaran tentang alam karena setiap pembelajaran siswa harus menghayal membayangkan apa yang dijelaskan guru, hal ini membuat siswa kurang bersemangat dalam belajar sehingga nilai yang diperoleh siswa dibawah nilai KKM yang digunakan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah 70

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka perlu adanya variasi dalam pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 2 Kancilan, sehingga disini menggunakan media gambar interaktif untuk membuat siswa tertarik belajar IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Alasan memilih media gambar adalah karena dengan melihat langsung objek yang dijelaskan memudahkan siswa mengingat dan memahami penjelasan dari materi yang disampaikan, penyajian gambar yang menarik juga menimbulkan semangat tersendiri bagi siswa kelas V SD, sehingga akan membantu mereka cepat memahami materi yang diajarkan.

Pesan yang disampaikan melalui media gambar melalui indera penglihatan (Cecep Kusnandi, dkk, 2013). Ada beberapa tujuan dari media gambar, diantaranya dapat memusatkan perhatian siswa, siswa lebih mudah untuk memahami materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. Melalui media gambar dapat menjadikan pengetahuan dan pengalaman siswa lebih luas dan tidak mudah di lupakan

(Hasan, 2010: 59).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar interaktif sangat mempengaruhi minat siswa untuk belajar, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa, dan siswa akan lebih aktif untuk bekerja mencari jawaban dari suatu permasalahan yang ada. Dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia dapat meningkat. Dalam perencanaan pembelajaran Siklus I dan Siklus II ini peneliti mengambil materi sistem organ pencernaan manusia kelas V dengan alokasi waktu 2 x 35 menit (1 x pertemuan) pada masing-masing siklus. Pada tahap ini peneliti melaksanakan persiapan penelitian dengan menyiapkan semua perangkat penelitian.

Berdasarkan rangkaian kegiatan pada siklus I maka diperoleh hasil data antara lain:

- a) Prosentase hasil belajar
- b) Hasil belajar siswa masih belum memperoleh nilai yang maksimal. Dari 24 siswa, hanya 5 siswa yang lulus Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu 70.
- c) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran.
- d) Masih banyak siswa yang bermain sendiri.

Pada kegiatan siklus II peneliti menemukan bahwa, pembelajaran siklus II sudah bisa dikatakan berhasil, karena hasil nilai tes akhir siklus II, prosentase keberhasilan kegiatan pembelajaran dan observasi pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan siswa sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti, yaitu:

- a) Prosentase hasil belajar

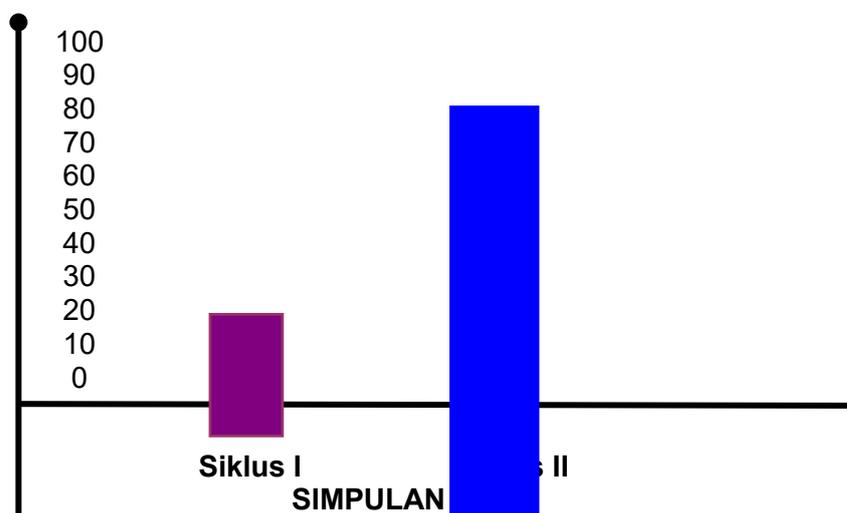
Hasil belajar siswa sudah memperoleh nilai yang maksimal. Dari 24 siswa, 95% siswa yang lulus Kriteria Kelulusan Minimum (KKM) yaitu 70.

- b) Siswa sudah memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran berlangsung dikarenakan guru menggunakan media gambar interaktif, dengan menempelkan nama organ pencernaan melalui permainan yang nantinya akan dicocokkan dengan jawaban yang ada dibalik gambar.
- c) Siswa antusias dalam pembelajaran karena guru menggunakan media gambar interaktif yang menarik sehingga siswa termotivasi untuk belajar tidak bermain sendiri.

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan, peneliti telah berhasil melaksanakan pembelajaran penggunaan media gambar interaktif pada materi organ pencernaan manusia, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar. Selain itu penelitian ini juga dapat meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif.

IKL US	umlah Siswa	Banyak siswa yang memperoleh nilai										rata 2	Banyak Siswa		Ket untasan Tingkat
														untas	
												0			
												1	2,0	9	20 %
I													4,1	2	80 %

Grafik Kemajuan Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Pada Dua Siklus



Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran IPA materi organ pencernaan manusia menggunakan media gambar interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Kancilan. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas antara siklus I dan Siklus II dan Presentase hasil belajar siswa siklus I dan II, nilai rata-rata kelas mencapai peningkatan pada setiap siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), *Makanan Sehat* Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kasmawati. dkk. (2013). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Melalui Penggunaan Media Gambar* di Kelas V SD Negeri 2 Kancilan Jurnal Kreatif Tadulako Online
- Maslichah, Asy'ari (2006), *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat dalam Pembelajaran Sains di SD*. Yogyakarta : Universitas Sanata Darma.
- Mulyadi, Mohammad. 2010. *Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, Serta Praktek Kombinasinya Dalam Penelitian Sosial*. Jakarta : Nadi Pustaka.
- Samatowa, Usman.2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(2),250-256
- Utami, Y. S. (2020). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 1, 122-127.