

## **Penerapan Media Pembelajaran Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas III SD AL-FURQON 2 GRESIK**

Dika Bayu Verdian Ramadhani✉, Adhy Putri Rilianti, M. Misbachul Huda  
PGSD, STKIP Al Hikmah Surabaya  
Surabaya, Indonesia  
✉ [bayu1011.fd@gmail.com](mailto:bayu1011.fd@gmail.com)

### *Abstrak*

**Kata Kunci:** *Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, hasil belajar siswa Kelas III SD Al Furqon Gresik masih rendah karena masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Guru juga masih dominan menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan buku pelajaran dalam menyampaikan materi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran gambar pada siswa Kelas III SD Al-Furqon 2 Driyorejo Gresik. Nilai siswa harus sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 85. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas III SD Al-Furqon 2 Wedoroanom Driyorejo yang berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan angket. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SD Al-Furqon 2 Driyorejo Gresik. Hal ini dapat dilihat dari setiap siklusnya. Pada Siklus I, siswa yang telah mencapai KKM sebesar 65%. Karena belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian, maka dilanjutkan pada Siklus II. Pada Siklus II, terdapat peningkatan yaitu menjadi 82% Dengan demikian, media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

© SENTRATAMA 2025

### **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang ilmu yang dipelajari sejak sekolah dasar. Mata Pelajaran IPA merupakan Mata Pelajaran yang membimbing dan mengajar siswa dalam segala hal yang berkaitan dengan alam. Pembelajaran IPA di jenjang Sekolah Dasar menjadi salah satu landasan pengembangan pengetahuan siswa yang mempunyai rasa ingin tahu tentang kondisi alam. Mata Pelajaran IPA berisi tentang alam dan kebendaan yang tersusun secara teratur, serta mengkaji tentang makhluk hidup dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Mata Pelajaran IPA berfungsi sebagai pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari, memahami alam sekitar dan dapat memecahkan masalah yang dihadapi, juga menambah keterampilan dan wawasan proses ilmiah. Didukung dan sejalan dengan pendapat Amelia, Asmahasanah, dan Irfani, (2022), Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan landasan pertama untuk

mengembangkan siswa dengan pengetahuan, kompetensi sikap ilmiah, rasa ingin tahu tentang kondisi alam, dan pengetahuan tentang hubungan antara sains dan lingkungan. Selain itu, pembelajaran IPA juga dapat diajarkan dengan bantuan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi.

Media pembelajaran adalah salah satu dampak dari perkembangannya teknologi saat ini. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan/ menyalurkan materi secara terancang sehingga siswa bisa belajar dengan baik. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Menurut Audie (2019), penggunaan media pembelajaran pun sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran IPA dapat diterapkan salah satunya di jenjang sekolah dasar. Salah satu yang memudahkan dan memperlancar pembelajaran adalah dengan menggunakan media gambar.

Media gambar sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran. Menggunakan media gambar merupakan salah satu strategi yang sesuai dalam pembelajaran IPA. Menggunakan media gambar dapat mengajak siswa mengamati kejadian-kejadian yang berkaitan dengan alam melalui gambar. Adanya media membantu memaksimalkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat Utawi (2020), ada beberapa tujuan dari media gambar, diantaranya dapat memusatkan perhatian siswa, siswa lebih mudah untuk memahami materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. Minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dapat dibantu menggunakan gambar. Media pembelajaran menjadi sarana guru untuk menyampaikan materi agar siswa mudah memahami materi dan mengingat-ingat materi yang disampaikan guru, menambah pengetahuan dan wawasan, serta membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

Namun, terdapat masalah-masalah seperti waktu guru menjelaskan siswa bermain dan berbicara sendiri sehingga juga mengganggu temannya yang lain yang berkaitan dengan pembelajaran IPA yaitu berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa kelas III SD Al-Furqon nilai ujian harian masih di bawah KKM, karena siswa belum memahami pembelajaran IPA. Rendahnya hasil belajar IPA dikarenakan pembelajaran IPA di kelas III SD Al-Furqon masih berpusat pada guru. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan media dari buku pada saat mengajar di kelas III SD Al-Furqon 2. Hal itu membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran gambar SD Al-furqon 2 Driyorejo Gresik.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam capaian pembelajaran disebabkan oleh cara belajar yang kurang serius. Ketika guru menjelaskan, siswa bermain sendiri dan mengganggu temannya yang lain, ada juga yang kurang aktif dalam pembelajaran karena bosan dan kurang menarik dalam menyampaikan materi. Diungkap dalam penelitian Paramitha (2017/2018), rendahnya aktivitas belajar siswa di dalam kelas berdampak pada menurunnya

prestasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang mereka peroleh pada saat mengikuti tes hasil belajar pada materi yang telah diajarkan. Selain itu, siswa sangat kesulitan dalam menerima materi pembelajaran IPA. Oleh karena itu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran gambar SD Al-furqon 2 Driyorejo Gresik.

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran gambar pada siswa kelas 3 SD Al-Furqon 2 Driyorejo Gresik. Media pembelajaran gambar adalah gambar yang dicetak di atas kertas dengan tujuan menyajikan ilustrasi/ gambar tertentu. Dalam penelitian ini, media pembelajaran gambar diimplementasikan pada materi-materi pelajaran IPA. Sejalan dengan Utawi (2018), media gambar sangat menarik perhatian siswa karena dengan ini keingintahuan siswa terhadap materi lebih besar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran gambar di SD Al-Furqon 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Selama proses pembelajaran guru menyajikan gambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif. Siswa yang menguasai media pembelajaran gambar akan lebih mudah memahami materi. Hal itu dikarenakan menggunakan media pembelajaran gambar dapat memperluas pengetahuan, wawasan dan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Didukung dengan penelitian Maidar (2018), media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Gambar sangat penting digunakan untuk menyampaikan materi pada peserta didik. Dengan menggunakan gambar, peserta didik mengetahui hal-hal yang sebelumnya tidak pernah dilihat oleh siswa yang berkaitan dengan pelajaran tersebut. Hasil belajar IPA kelas III penting ditingkatkan karena dapat membantu pemahaman materi belajar, membuat sikap siswa semakin baik dan mandiri, menambah pengetahuan, dan dapat menyelesaikan masalah. Prestasi itu dapat berupa pencapaian aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik nya (Wahid, 2018).

Media pembelajaran gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi, media pembelajaran gambar juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Oktiana & Sari (2021), yang mengemukakan bahwa media gambar adalah alat pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah saat menerangkan materi pelajaran dengan menggunakan gambar tertentu dengan tujuan hasil yang baik. Penggunaan media gambar dapat bisa membantu mengatasi kerumitan materi yang akan disampaikan ke siswa dapat diatasi dan disederhanakan menggunakan media gambar. Bahkan kebanyakan siswa lebih aktif setelah melihat gambar daripada hanya melihat tulisan saja.

Menurut Putri (2018), adanya bantuan media gambar menyebabkan siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Dilanjutkan Ambarwati, (2017), mengatakan media gambar adalah sarana pendorong untuk diterimanya proses belajar mengajar atau alat perantara dengan memanfaatkan indra penglihatan siswa guna mengoptimalkan tujuan

keberhasilan suatu proses dengan menggunakan alat bantu berupa gambar yang menyalurkan pesan atau gagasan, sehingga materi yang disampaikan bisa tercapai dengan optimal. Gambar juga disebut media visual yang bisa diamati dimana saja sebagai wujud perpindahan dari keadaan yang sebenarnya, baik tentang pemandangan barang-barang, suasana hidup, dan lain-lain.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa. (Rahman,2022). Media pembelajaran gambar sangatlah praktis diterapkan guru di sekolah dasar,menjadikan siswa semangat,aktif dan mudah memahami materi dan dapat meraih hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA SD Al-Furqon 2. Bahwa dalam penelitian ini akan diteliti tentang peningkatan hasil belajar melalui metode pembelajaran.

## **METODE**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk membantu guru dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran agar tercapai hasil belajar yang diinginkan. Menurut Saraswati (2021), penelitian tindakan kelas dapat memberikan dampak yang menguntungkan baik pada peningkatan sekolah maupun pengembangan profesional guru.

Kegiatan ini dilakukan di sekolah SD Al-Furqon 2 Driyorejo Gresik. Jumlah siswa Kelas III berjumlah 17 orang terdiri dari 7 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2024 Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025.

Prosedur melakukan penelitian tindakan kelas ini ialah tahap penelitiannya antara lain perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang menggunakan siklus ke siklus. Siklus pertama proses perencanaan penelitian ini adalah menyiapkan instrumen dan modul ajar. Pelaksanaan tindakan disesuaikan kegiatan dan jadwal dari sekolah yang akan dilaksanakan secara tatap muka pertama dan dilanjut tatap muka ke 2 dengan menerapkan media gambar.

Observasi dilaksanakan oleh guru pada format yang sudah disusun. Observasi mencatat semua yang dilakukan siswa dan guru pada waktu pembelajaran berlangsung. Refleksi untuk menganalisis sejauh mana proses belajar. Untuk menilai prosedur proses pelaksanaan pembelajaran guru dan kegiatan siswa dalam proses belajar. Guna mencatat dan

menganalisis kegiatan tersebut agar bisa memperbaiki siklus berikutnya. Kegiatan pada siklus kedua sama dengan siklus pertama hanya melakukan perbaikan kekurangan pada siklus pertama.

Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa tes yang berisi 10 soal yang diberi skor masing-masing 10. Dari skor tersebut, dapat disimpulkan persentase tingkat-tingkat hasil belajar siswa. Berikut adalah kategori tingkat hasil belajar siswa yang diterangkan pada Tabel 2.1.

**Tabel 1.** Kategori Persentase Tingkat Hasil Belajar Siswa.

Kategori	Skor
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup	41%-60%
Kurang	21%-40%
Sangat Kuran	0-20%

Huda, Susilo, Sa'dijah, (2017)

Lembar angket digunakan untuk mendapatkan data tentang respon siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran gambar. Lembar angket berisi 10 pertanyaan dengan jawaban “Ya” dan “Tidak”. Berikut adalah daftar pertanyaan pada lembar angket respon siswa.

**Tabel 2.** Daftar Pertanyaan Lembar Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan
1	Apakah media gambar yang digunakan guru menarik
2	Apakah media gambar mudah digunakan
3	Apakah media gambar yang digunakan guru dapat meningkatkan pemahaman materi
4	Apakah penjelasan guru dalam mengajar mudah dipahami

5	Apakah guru dalam mengajar memanfaatkan media gambar dengan baik
6	Apakah guru dalam mengajar melibatkan siswa secara aktif
7	Apakah guru memberikan kesempatan bertanya atau konsultasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung
8	Apakah guru memberikan kesempatan bertanya atau konsultasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung
9	Apakah media gambar yang digunakan guru dapat meningkatkan hasil belajar
10	Apakah pembelajaran menggunakan media gambar yang digunakan guru efektif

Jika siswa menjawab “Ya”, maka diberi skor 1, sedangkan “Tidak”, skor 0. Hasil angket kemudian dipersentase dan dikategorikan berdasarkan Tabel berikut.

**Tabel 3.** Kategori Persentase Angket Respon Siswa.

Kategori	Persentase
Sangat Baik	81%-100%
Baik	61%-80%
Cukup	41%-60%
Kurang	21%-40%
Sangat Kurang	0-20%

Huda, Susilo, Sa'dijah, (2017)

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Al-Furqon 2 menggunakan media pembelajaran gambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas 3 SD Al-Furqon 2.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah 80% siswa mendapatkan nilai tes hasil belajar di atas KKM yaitu 85. Hasil rata-rata angket respon siswa berada pada kategori sangat baik, atau di atas 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dideskripsikan berdasarkan prosedur penelitian, yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap *perencanaan* dilakukan penyusunan modul ajar, lembar tes hasil belajar IPA materi ciri-ciri hewan di sekitar, dan lembar angket. Dalam modul ajar, diambil Capaian Pembelajaran (CP) Fase B poin 1.1 peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami karakteristik makhluk hidup. Dari CP tersebut, disusun tujuan pembelajaran sebanyak 3 butir yaitu (1) Siswa dapat menyebutkan nama-nama hewan yang diamati melalui pengamatan gambar yang disajikan. (2) Siswa dapat menjelaskan bahwa anggota tubuh hewan memiliki bentuk yang berbeda-beda melalui pengamatan gambar yang disajikan. (3) Siswa melakukan penyelidikan fungsi bagian tubuh dan kaitannya dengan perilaku hewan melalui media gambar. Tujuan Pembelajaran (TP) 1 dan 2 digunakan pada Siklus 1, sedangkan TP 3 digunakan pada pembelajaran Siklus 2. Setiap siklus dilakukan pembelajaran tatap muka sebanyak 2 kali. Setiap pembelajaran tatap muka membutuhkan waktu 2 jam pelajaran atau 70 menit.

Modul ajar dan instrumen yang sudah selesai disusun kemudian divalidasi oleh ahli. Validasi melibatkan bidang ahli pelajaran IPA. Hasil validasi menunjukkan bahwa modul ajar dan instrumen yang disusun layak digunakan dengan revisi. Saran terhadap modul ajar dan instrumen dari ahli dideskripsikan sebagai berikut.

1. Tes
  - a. Tambahkan materi pada judul soal
  - b. Tambahkan kalimat perintah sebagai petunjuk soal
  - c. Format penulisan ejaan perlu disesuaikan dengan ejaan yang disempurnakan, seperti penulisan huruf kapital, penulisan tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru.
  - d. Tambahkan gambar pada soal
  - e. Tambahkan rubrik penilaian soal uraian
2. Angket Respon Siswa
  - a. Tambahkan judul angket
  - b. Isi sudah sesuai untuk siswa SD
3. Modul Ajar

- a. Pokok materi perlu disesuaikan
- b. Tujuan pembelajaran, materi, dan soal tes perlu disinkronkan kembali
- c. Media gambar, ringkasan materi, dan soal tes perlu dilampirkan

Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan modul ajar yang telah divalidasi. Pembelajaran melibatkan 17 siswa SD Al-Furqon 2 Wedoroanom, Driyorejo, Gresik pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 siklus dengan setiap siklus dilakukan dua kali tatap muka dan setiap pembelajaran membutuhkan 2 jam pelajaran atau 70 menit. Dalam setiap siklus, diakhir pembelajaran setiap siswa diberi tes pelajaran IPA materi ciri-ciri hewan disekitar dan angket.

Pembelajaran dilakukan oleh peneliti yang dibantu oleh satu orang observer. Pembelajaran dilakukan mengikuti jadwal pelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, yaitu pada hari Senin pukul 08.00 sampai 09.10 WIB. Untuk Siklus 2 dilakukan pada hari Kamis pukul 8.35 sampai 9.45 WIB. Setelah peneliti melakukan pembelajaran dan tes hasil belajar, kemudian hasil ditabulasi. Tes hasil belajar Siklus 1 dapat dijelaskan pada Tabel 3.1 di bawah ini.

**Tabel 4.** Tes Hasil Belajar Siklus 1

No	Siswa/no soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	nilai
1	DAS	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
2	MMI	10	0	10	0	10	0	0	0	0	10	40
3	MALH	0	0	0	0	10	0	5	10	10	5	40
4	BBR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	AS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	MFDP	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10	90
7	ANS	10	0	10	10	10	0	0	10	0	10	60
8	CRA	10	10	10	0	10	5	5	0	10	0	60
9	NRSI	10	0	10	0	0	10	10	10	10	0	60

10	SNDS	10	10	10	0	0	0	5	10	10	5	60
11	DM	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	100
12	NRR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	AQS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	ASP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	BBR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	AGPA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17	MJI	10	10	10	10	10	5	5	10	10	5	85

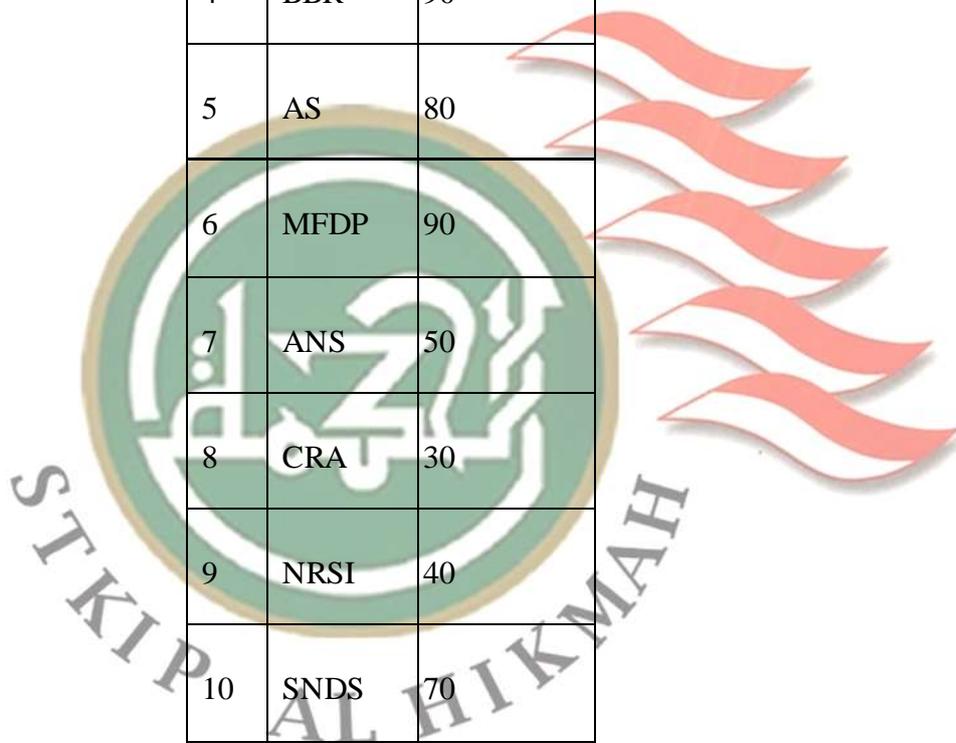
Berdasarkan tabel 4 hasil belajar siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 siswa dengan persentase 65% sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 8 siswa dengan 35%. Siswa yang memenuhi KKM yaitu siswa nomor 1,4,5,6,11,12,13,14,15,16,17. Sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM yaitu siswa nomor 2,3,7,8,9,10. Standar ketuntasan pembelajaran yang telah ditetapkan sekolah minimal mencapai persentase 80% dari total seluruh siswa.

Hasil observasi pada pembelajaran ini, siswa menunjukkan keaktifannya dalam menjawab pertanyaan dari guru dengan gambar hewan yang ditunjukkan. Ketika gambar hewan ditampilkan guru memberi pertanyaan tentang ciri-ciri hewan, sebagian siswa dapat menjawab dengan benar dan tepat. Beberapa siswa ada yang menjawab dengan tepat tentang ciri-ciri hewan seperti menyebutkan nama hewan dan ciri fisik khas hewan tersebut. Namun ada juga siswa yang masih belum paham dan hanya diam gak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Oleh karena itu, pembelajaran dilanjutkan pada siklus 2. Untuk meningkatkan pembelajaran pada siklus 2, peneliti melakukan evaluasi dengan cara refleksi diri. Refleksi diri dilakukan dengan cara peneliti memberikan angket pada setiap siswa angket terdiri dari 10 pertanyaan berhubungan tentang media gambar, pembelajaran, hasil belajar ipa, sedangkan dua pertanyaan menggali tentang keterampilan mengajar dan 2 pertanyaan tentang hasil belajar siswa. hasil angket dideskripsikan pada tabel 5 berikut ini.

**Tabel 5.** Hasil Angket Respon Siswa pada Siklus Pertama

No.	Nama	Persentase
1	DAS	70
2	MMI	40
3	MALH	90
4	BBR	90
5	AS	80
6	MFDP	90
7	ANS	50
8	CRA	30
9	NRSI	40
10	SNDS	70
11	DM	90
12	NRR	80
13	AQS	80
14	ASP	80



15	BBR	90
16	AGPA	80
17	MJI	70
	Rata-rata	72

Berdasarkan Tabel 5, rata-rata hasil angket respon siswa pada Siklus I menunjukkan persentase sebesar 72%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pembelajaran berada pada kategori baik. Artinya, pembelajaran IPA dengan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, pada aspek apakah media gambar mudah digunakan, apakah guru memberikan kesempatan bertanya atau konsultasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung, apakah guru memberikan kesempatan bertanya atau konsultasi kepada siswa selama pembelajaran berlangsung, apakah media gambar yang digunakan guru dapat meningkatkan hasil belajar, masih belum maksimal sehingga perlu diperbaiki pada Siklus II.

Setelah dilakukan refleksi, guru perlu meningkatkan capaian belajar pada siklus 2. Untuk pembelajaran pada siklus 2, peneliti menggunakan modul ajar yang sama pada siklus 1. Beberapa aspek yang harus ditingkatkan pada modul ajar yaitu guru memberikan ilustrasi cara mengerjakan soal. Selain itu, peneliti juga memberikan variasi media pembelajaran. Untuk waktu pelaksanaan pembelajaran siklus 2, mengikuti alur yang telah dilakukan pada siklus 1. Hasil tes belajar pada siklus 2 dapat dijelaskan pada tabel 6 berikut ini.

**Tabel 6.** Hasil Belajar Siklus 2

No	Siswa/no soal	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	nilai
1	DAS	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90
2	MMI	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	90

3	MALH	0	10	10	10	0	0	10	10	10	10	70
4	BBR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	AS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	MFDP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
7	ANS	0	10	10	10	10	10	10	10	0	0	70
8	CRA	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0	100
9	NRSI	10	10	10	0	10	10	10	10	0	10	80
10	SNDS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0	90
11	DM	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10	100
12	NRR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
13	AQS	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	ASP	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	BBR	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	AGPA	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
17	MJI	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90

Berdasarkan tabel 6, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai standar KKM dengan persentase keberhasilan 82%. Adapun siswa yang belum mencapai KKM disebabkan oleh kemampuan siswa yang memang rendah dalam menguasai materi. Hal itu tidak dipengaruhi oleh cara mengajar guru dan media yang digunakan.

Hasil observasi pada pembelajaran ini siswa menunjukkan keaktifannya dalam menjawab pertanyaan dari guru. Siswa sudah mampu menyebutkan ciri-ciri hewan yang mereka ketahui selain dari gambar yang ditunjukkan guru. Sebagian besar siswa menunjukkan rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Beberapa siswa menyebutkan

ciri-ciri hewan yang mereka ketahui berdasarkan pengalaman umum mereka sehari-hari, seperti jenis makanan, khas bentuk tubuh dan cara berkembang biak.

Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus 2. Hasil angket pada siklus 2 akan dirinci pada tabel 7 berikut ini.

**Tabel 7.** Hasil Angket

No.	Nama	Persentase
1	DAS	100
2	MMI	100
3	MALH	100
4	BBR	100
5	AS	100
6	MFDP	100
7	ANS	100
8	CRA	100
9	NRSI	100
10	SNDS	100
11	DM	100
12	NRR	100

13	AQS	100
14	ASP	100
15	BBR	100
16	AGPA	100
17	MJI	100
	Rata-rata	100

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa tinggi sebanyak 17 siswa menjawab YA dengan persentase 100%, sedangkan pada aspek penampilan guru sangat baik mencapai 17 siswa yang menjawab YA dengan persentase 100%. Memperhatikan hasil angket capaian pembelajaran siklus 2 sangat baik. Hal itu selaras antara hasil tes belajar pada siklus 2 dengan angket pada siklus 2.

Setelah peneliti melakukan serangkaian penelitian data, ada beberapa tahap yang perlu didiskusikan. Pada tahap perencanaan, peneliti telah mengembangkan dan memvalidasi modul ajar. Hasil pengembangan modul ajar, menunjukkan bahwa modul ajar layak digunakan didukung oleh prosedur yang tepat menyusun modul ajar. Berdasarkan yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa modul ajar yang dikembangkan peneliti memperoleh kategori sangat layak digunakan karena sudah mendapatkan validasi dari validator, untuk diuji cobakan di lapangan. Pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengajar, memberi tes, memberi angket, mengoreksi, menilai dan memasukkan tabel. Proses penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 2 siklus, di mana persiklus menggunakan 2 pertemuan untuk proses penelitian agar bisa menentukan suatu keberhasilan.

## SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian pada siklus 1, persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 64,7%. hasil belajar pada siklus 2 yang mencapai KKM sebesar 82,3%. Menurut kebijakan sekolah, pembelajaran kelas dianggap tuntas apabila mencapai tingkat keberhasilan lebih sama dengan 80%. Oleh karena itu, memperhatikan pembelajaran siswa pada siklus 2 sudah memenuhi tingkat keberhasilan lebih dari 80%, sehingga pembelajaran dinyatakan

tuntas pada siklus 2. Hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan 20% dibandingkan hasil belajar pada siklus faktor keberhasilan capaian siswa dikarenakan perbaikan pada aspek simulasi soal dan variasi media pembelajaran.

Saran yang dapat diberikan peneliti yaitu guru yang akan mengajar materi IPA melalui PBL (Problem Based Learning) perlu memperhatikan tingkat kesulitan soal dan variasi media. Hal itu dapat meminimalisir siswa yang mempunyai hasil belajar rendah untuk meningkatkan capaian belajarnya. Faktor ini bukan penentu utama, namun dapat dijanjikan perhatian khusus dari guru sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, F., Asmahanah, S., & Irfani, F. 2022. Studi Deskriptif Efektivitas Media Gambar Berbasis Kinemaster terhadap Pemahaman Materi IPA di Kelas III MIS. Al khoeriyah Bogor. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6 (2), 16208-16213. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4958>
- Ambarwati, R. 2017. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI C SDN 004 Tembilihan Kota. *Primary*, Vol. 6, No. 1, 2017.
- Audie, N. 2019, May. Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Huda, M. M., Susilo, H., & Sa'dijah, C. 2017. Penerapan Pembelajaran *Reciprocal Teaching Dipadu Think Pair Share* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 2, No. 10, 1 Oct. 2017. [10.17977/jptpp.v2i10.10075](https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i10.10075)
- Maidar, E. 2018. Penggunaan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Materi Ciri-Ciri dan Kebutuhan Makhluk Hidup Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN. No. 031/XI Kampung Dalam Tahun 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(2), 266-277. <https://doi.org/10.26877/literasi.v2i1.13674>
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. 2018. Pengembangan media pembelajaran Pop-up Book pada mata pelajaran IPA kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 6(2), 212-221. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. [10.33511/misykat.v3i1.52](https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52)

- Oktiana, R. P., & Sari, F. P. 2022. Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar di desa Bener kecamatan Majenang. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 279-285). <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.956>
- Paramitha, A. P. 2018. Pengembangan Media Poster pada Pembelajaran IPA Materi Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat Siswa Kelas III SDN Lirboyo 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Simki-Pedagogia*, 2(5), 123-154. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7734>
- Putri, A. A. A. 2018. Pengaruh model pembelajaran PBL berbantuan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(1), 21-23. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2645>
- Rahman, S. 2022, January. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. [10.4236/ojbm.2022.104089](https://doi.org/10.4236/ojbm.2022.104089)
- Saraswati, S. 2021. TAHAPAN PTK. *Penelitian Tindakan Kelas*, 49.
- Utami, S. 2018. Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Primary*, 7(1), 137-148.
- Utami, Y. S. 2020. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104-109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.607>
- Wahid, A. 2018. Jurnal pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).