



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR  
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS V SD NEGERI 4 TANJUNG AMAN**

Agung Prihatmojo  
Universitas Muhammadiyah Kotabumi  
agung.prihatmojo@umko.ac.id

**Abstract:** *The media is a communication tool for teacher interaction with students which is a series of teaching and learning activities in schools. In the learning process the teacher has obstacles in conveying knowledge to students. The teacher needs media to be able to help attract the attention of students so that learning objectives are achieved. Picture card learning media can help teachers effectively achieve learning objectives in the teaching and learning process. This study applies a picture card learning media to students in class V SD Negeri 4 Tanjung Aman. The aim is to find out the improvement in student learning outcomes after the teacher applies the pictorial card learning media to fifth grade students of SD Negeri 4 Tanjung Aman. In this study using a design that is the Initial Test - The Final Group Single Test (The One Group Pretest - posttest). The learning outcomes in this study were obtained by the fifth grade students before and after the implementation of the pictorial card media, to find out the improvement in the learning outcomes of the fifth grade students of SD Negeri 4 Tanjung Aman. shows that the mean or posttest average is higher than the pretest. Mean posttest 62.22 and mean pretest 46.25, so there is an increase in learning outcomes after the application of the pictorial card media to fifth grade students of SD Negeri 4 Tanjung Aman.*

**Keywords:** Media, Picture Cards, Elementary School

**Abstrak:** Media adalah alat bantu komunikasi interaksi guru dengan siswa yang merupakan rangkaian dari kegiatan belajar-mengajar disekolah. Pada proses pembelajaran guru mempunyai kendala dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Guru membutuhkan media agar dapat membantu menarik perhatian siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran kartu bergambar dapat membantu guru mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menerapkan media pembelajaran kartu bergambar pada siswa di kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman. Tujuannya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah guru menerapkan media pembelajaran kartu bergambar pada siswa kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman. Pada penelitian ini menggunakan rancangan yaitu Tes Awal - Tes Akhir Kelompok Tunggal (*The One Group Pretest - posttest*). Hasil belajar yang dalam penelitian ini diperoleh siswa kelas V sebelum dan sesudah diterapkannya media kartu bergambar, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V.2 SD Negeri 4 Tanjung Aman. menunjukkan bahwa mean atau rata-rata *posttest* lebih tinggi dari *pretest*. Mean

*posttest* 62.22 dan mean *pretest* 46.25, sehingga ada peningkatan hasil belajar setelah penerapan media kartu bergambar pada siswa kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman.

**Kata kunci:** Media, Kartu Bergambar, Sekolah Dasar

## **PENDAHULUAN**

Penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar mendukung pemerintah dalam mensukseskan program wajib belajar sembilan (9) tahun. Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan formal pada level paling rendah. Pendidikan sekolah dasar ditempuh dalam waktu 6 tahun dengan 6 jenjang kelas. Dari 6 kelas tersebut proses pembelajaran juga dibedakan menjadi dua yaitu pembelajaran kelas rendah (kelas 1,2,3) dan pembelajaran kelas tinggi (kelas 4, 5, 6).

Guru sekolah dasar mempunyai tanggung jawab yang besar terhadap hasil dari pendidikan. Guru sekolah dasar mengajarkan dasar-dasar ilmu seperti membaca dan menulis. Pada proses pembelajaran guru sekolah dasar mempunyai kendala dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Guru membutuhkan sebuah media agar dapat membantu menarik perhatian siswa. Metode konvensional yang diajarkan oleh guru membuat siswa bosan dan mengantuk, karena metode ceramah bagi siswa sekolah dasar seperti dongeng sebelum tidur.

Media adalah alat bantu komunikasi interaksi guru dengan siswa yang merupakan rangkaian dari kegiatan belajar-mengajar disekolah. Penyampaian pesan dan saling tukar informasi harus dilakukan oleh guru kepada siswa. Pengalaman belajar siswa dan pengetahuan yang diajarkan oleh guru melalui media pembelajaran yang aktif dan komunikatif. Guru

mengajarkan ilmu pengetahuan dalam bentuk materi pelajaran kepada siswa tidak mudah. Materi pembelajaran yang hanya disampaikan secara verbal maka tidak memberikan stimulus motivasi belajar kepada siswa. Pemberian stimulus pembelajaran melalui media sangat diperlukan agar proses penyampaian materi berjalan dengan baik.

Kegiatan belajar mengajar, seorang guru memerlukan alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran yang disebut media pembelajaran. Menurut pendapat (Sadiman, 2009: 7) "media adalah berbagai benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi". Guru memerlukan media sebagai alat bantu untuk memudahkan seorang guru dalam mengkomunikasikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa dengan harapan proses komunikasi dapat berjalan baik dan sempurna, sehingga siswa dapat menerima materi yang benar tanpa ada kesalahan. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru di dalam kelas.

Sekolah dasar menerapkan pembelajaran tematik sehingga semua mata pelajaran terintegrasi menjadi bagian yang saling terkait.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Guru harus merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Salah satu faktor yang ikut memengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar tematik adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran merupakan salah satu dari komponen pembelajaran yang selalu mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media merupakan sesuatu yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan sebuah media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Seorang guru harus mampu memilih, mendesain, dan menampilkan media sesuai dengan perkembangan seorang anak. Media pembelajaran yang sesuai dengan usia siswa dapat membuat siswa merasa nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran pada tingkat sekolah dasar memerlukan media konkret karena pada masa tersebut seorang anak dapat menerima pembelajaran dengan baik apabila melihat dan terlibat secara langsung kejadian yang

berkaitan dengan materi, atau dapat juga melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran tematik di SDN 4 Tanjung Aman saat ini masih konvensional, sehingga siswa tidak terlibat peran aktif dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar guru hanya menunjukkan materi dengan metode ceramah. Guru harus mencari alternatif media yang tepat untuk pengulangan materi dengan media pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran. Faktanya ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang optimal, karena guru cenderung tetap menggunakan metode ceramah dalam pembelajarannya sehingga kurang variatif dan monoton. Media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, diantaranya: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar bagi guru sebagai pendidik, kesulitan untuk mencari media dan jenis media yang tepat, ketiadaan biaya yang sebagian dikeluhkan, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Sistem pembelajaran tematik merupakan pelajaran terintegrasi yang materinya luas sehingga sulit untuk dipahami jika guru tidak memakai media maka siswa tidak tertarik dan malas belajar. Pandangan tersebut juga dimiliki oleh siswa kelas V SDN 4 Tanjung Aman terbukti dari hasil observasi peneliti saat proses pembelajaran, antusiasme siswa ketika mengikuti pelajaran masih sangat

rendah. Dalam proses pembelajaran siswa banyak yang bermain dengan teman sebangku, merebahkan kepala di meja, siswa jenuh dan melamun bahkan sempat ada dua orang siswa yang bertengkar merebutkan tempat duduk ketika guru menyampaikan pelajaran.

Media pembelajaran kartu bergambar merupakan media belajar yang menekankan pada visual berupa gambar atau foto. Media kartu bergambar dapat menarik perhatian siswa dengan gambar-gambar dan perpaduan warna. Siswa sekolah dasar yang usianya masih kanak-kanak menyukai sesuatu berbentuk gambar dibanding dengan tulisan materi. Media kartu bergambar meningkatkan daya imajinasi siswa yang mendorong kepada ingatan yang kuat, sehingga materi pelajaran yang disajikan guru dapat tersampaikan dengan baik. Dengan demikian tentunya media kartu bergambar perlu untuk diterapkan di SDN 4 Tanjung Aman agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah guru menerapkan media pembelajaran kartu bergambar pada siswa kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media Pembelajaran**

Hubungan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang seiring sejalan dan tidak dapat dipisahkan. Menurut (Djamarah, 2006:122) bahwa media pembelajaran sebagai alat yang

membantu pembelajaran yang berfungsi memudahkan guru menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut (Hasnida, 2015:35), yaitu media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, maka dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran sangat penting, yaitu:

- Tujuan pembelajaran dapat menentukan arah yang ingin dicapai oleh media pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- Tujuan pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, guru memerlukan alat bantu untuk menyampaikan materi. Dalam dunia pendidikan alat bantu tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu untuk memberikan rangsangan, motivasi, dan keaktifan belajar. Media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa untuk semakin fokus pada objek tersebut. Hal ini dapat dimanfaatkan guru untuk terus menyampaikan ilmu pelajaran disaat kondisi siswa antusias belajar.

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dalam membantu proses belajar mengajar. Menurut (Rahadi, 2003:15) manfaat media pembelajaran termasuk gambar/foto secara khusus sebagai berikut.

- Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

- Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- Merubah peran guru ke arah lebih positif dan produktif

### Media Kartu Bergambar

Salah satu jenis media pembelajaran yang digunakan untuk memperjelas pesan, untuk keterbatasan ruang karena objek terlalu besar, kejadian di masa lalu atau jauh, sering digunakan gambar. Gambar juga mudah diperoleh melalui internet. Media gambar siswa dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih realistik. Gambar/foto yang baik dan dapat digunakan sebagai media belajar menurut (Angkowo dan Kosasih, 2007:28) adalah yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- Gambar yang bagus, menarik, jelas dan mudah dimengerti.
- Apa yang digambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari.
- Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu.
- Memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian kesederhanaan, yaitu sederhana dalam warna tetapi memiliki kesan tertentu.
- Merangsang orang yang melihat untuk ingin mengungkap tentang objek-objek dalam gambar.

- Berani dan dinamis, pembuatan gambar hendaknya menunjukkan gerak atau perbuatan.

- Gambar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan sesuai dengan kecerdasan seseorang yang melihatnya.

Secara umum, ciri umum penggunaan media gambar menurut Basuki (2001:42) adalah:

- Mengembangkan kemampuan visual
- Mengembangkan imajinasi anak
- Membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas
- Meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Rahadi (2003:27), media gambar atau foto memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut. Kelebihan media gambar di antaranya: sifatnya konkret, dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indera, dan harganya relatif murah serta mudah dibuat serta digunakan dalam pembelajaran di kelas. Adapun kekurangan media gambar adalah: hanya menekankan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa; dan jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk pembelajaran tertentu.

Media gambar menurut (Arsyad, 2017:109) termasuk foto, lukisan/gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Dari media gambar tersebut, dikembangkan menjadi media kartu bergambar. Gambar dapat meningkatkan kemampuan visual dan imajinasi anak. Gambar menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi

terhadap materi pembelajaran membantu siswa sekolah dasar dalam menginterpretasikan suatu materi. Pada pembelajaran tematik penggunaan gambar sangat membantu siswa dalam mengintegrasikan setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang diajarkan pada penelitian ini yaitu tentang keberagaman indonesia, sehingga media gambar sangat membantu guru untuk menunjukkan keberagaman agama, baju adat, rumah adat, senjata tradisional, dan makanan khas.

Media kartu bergambar adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan kartu dengan berisi gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran untuk merangsang siswa mau berbicara, menulis dan berkarya. Kartu adalah sebuah media berbentuk persegi empat terbuat dari bahan karton atau bahan lain sehingga dapat ditumpuk (disusun ke atas) dan memudahkan untuk kartu dikocok. Kartu bergambar adalah media kartu yang telah dibuat persegi empat mempunyai dua sisi, sisi pertama kita gunakan untuk punggung kartu dan sisi kedua digunakan untuk isi kartu. Punggung kartu yaitu sisi kartu sebelah atas yang digunakan untuk memberikan informasi bahwa kartu tersebut adalah kartu soal atau kartu jawaban. Cara membedakan antara kartu soal dan kartu jawaban adalah dengan warna punggung kartu, warna merah merupakan kartu berisi soal dan warna biru merupakan kartu berisi jawaban. Isi kartu dalam media kartu bergambar adalah gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

## **Hasil Belajar**

Belajar adalah kegiatan memperoleh ilmu dan informasi sehingga menambah pengetahuan, keterampilan dan merubah merubah pola pikir dari tidak tahu menjadi mengerti. Pengertian belajar menurut Aunurrahman (2010:33), dalam aktivitas kehidupan manusia tidak terlepas dari kegiatan belajar, belajar dapat dilakukan sendiri maupun dengan interaksi dengan orang lain. Belajar adalah perubahan dari pengalaman atau latihan yang diperkuat oleh Sardiman (2008:10) yang mengatakan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkai kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

Menurut pendapat (Oemar Hamalik, 2001:27) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Hal ini sesuai dengan pendapat Menurut pendapat (Slameto, 2003:2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut (Nana Sudjana, 2005:38) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun, bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat ataupun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses yang dialami oleh seorang individu dalam suatu pengalaman yang menghasilkan perubahan tingkah laku pada individu tersebut.

### **Hasil Belajar *Koqnitif***

Menurut Hamalik (2001:30) bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah: 1) Pengetahuan, 2) Pengertian, 3) Kebiasaan, 4) Keterampilan, 5) Apresiasi, 6) Emosional, 7) Hubungan sosial, 8) Jasmani, 9) Etis atas budi pekerti, dan 10) Sikap (Hamalik, 2001:30).

Menurut pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2006:4), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Hal ini sesuai dengan menurut pendapat Ahmadi (2009:4) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada setiap mengikuti tes.

Dari pengertian tersebut dapat diambil pengertian bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan pada akhir pembelajaran dan dapat diukur melalui evaluasi atau tes sehingga dapat diketahui kemampuan dan keterampilan dari berfikir siswa. Maka hasil belajar pada penelitian ini peneliti membatasi dan lebih terfokus pada hasil belajar tes evaluasi *pretest* dan *posstest*. Hasil penelitian dari tes tersebut berupa hasil belajar *koqnitif*/pengetahuan.

### **METODE**

Pada penelitian ini menggunakan rancangan dari Sugiyono (2012:8), dengan nama rancangan Tes Awal - Tes Akhir Kelompok Tunggal (*The One Group Pretest - posttest*). Hasil belajar diukur dengan membandingkan skor rata-rata tes awal dan tes akhir jika ternyata bahwa skor rata-rata tes akhir secara signifikan lebih tinggi dari skor rata-rata tes awal maka disimpulkan bahwa penerapan media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar. Kelebihan dari rancangan ini

adalah peneliti dapat membandingkan hasil perlakuan yang diberikan, dengan adanya nilai tes awal peneliti bisa membandingkan hasilnya dengan nilai tes akhir.

### **Populasi**

Menurut Arikunto (2006:130), populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi sensus. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 4 Tanjung Aman dengan jumlah 61 siswa dari dua kelas.

### **Sampel**

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *sample random sampling* untuk menentukan kelas untuk dijadikan sampel. *Random sampling* adalah teknik yang paling sederhana, yaitu mengambil sampel secara acak, tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi. Tiap elemen populasi memiliki peluang yang sama dan diketahui untuk terpilih sebagai subjek (Juliansyah Noor 2013:151). Pada *sample random sampling* dengan cara diundi maka kelas yang terpilih sebagai sampel untuk melakukan penelitian ini adalah kelas V.2.

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### a. Metode observasi

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan, ikut serta dalam kegiatan yang berlangsung dan mencatat segala bentuk informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### b. Tes

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes awal yaitu *pre test* dan *posttest*. Instrumen *pretest* digunakan untuk mengetahui skor awal tingkat keberhasilan dalam menguasai materi pelajaran sebelum diterapkan media kartu bergambar sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam menguasai materi pelajaran setelah diterapkan media kartu bergambar. Dari instrument *pretest* dan *posttest* tersebut peneliti dapat mengetahui pengaruh media pembelajaran kartu bergambar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penerapan media pembelajaran kartu bergambar terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu V.2 sebagai kelas yang diberikan *treatment*. Adapun hal itu dikarenakan peneliti mencari dampak dari penerapan media pembelajaran kartu bergambar sehingga tolak ukurnya menggunakan *pre test* dan *posttest*. *Pre test* yaitu tes yang diberikan sebelum siswa diberikan *treatment* dan *posttest* yaitu tes yang diberikan kepada siswa setelah diberikan *treatment*.

Hasil belajar siswa kelas V.2 SD Negeri 4 Tanjung Aman cenderung rendah karena metode pembelajaran konvensional, sehingga diterapkan media pembelajaran kartu bergambar. Hasil dari penerapan media kartu bergambar yang dalam penelitian ini diperoleh siswa kelas V sebelum dan sesudah diterapkannya media kartu



bergambar, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V.2 SD Negeri 4 Tanjung Aman dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Pengolahan Data**

Penilaian	Jumlah siswa	Rata-rata	Std. Deviation
<i>Pre Test (tes awal)</i>	36	46.25	8.814
<i>Post Test (tes akhir)</i>	36	62.22	11.048

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa mean atau rata-rata *Posttest* lebih tinggi dari *Pretest*. Mean *Posttest* 62.22 dan mean *Pretest* 46.25, sehingga kesimpulannya ada peningkatan hasil belajar setelah penerapan media kartu bergambar pada siswa kelas V SD Negeri 4 Tanjung Aman.

Antusias para siswa sangat besar karena mereka ingin mencoba cara belajar baru dan suasana belajar yang baru, akan tetapi penerapan media pembelajaran kartu bergambar masih menemukan beberapa kendala dalam langkah-langkah sehingga waktu lebih efisien dan tujuan pembelajaran tercapai. Kendala penerapan media kartu bergambar terjadi di awal pembelajaran karena siswa harus beradaptasi dengan media baru, selanjutnya siswa sudah terbiasa dengan penerapan media pembelajaran kartu bergambar. Suasana kelas terlihat lebih kondusif dan alokasi waktu yang sudah cukup sesuai dengan rencana belajar, serta mulai banyak siswa yang memberikan ide, mengajukan pertanyaan, aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru, bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pada akhir pertemuan diberikan *posttest* untuk

mengukur hasil belajar siswa. *Posttest* ini merupakan tolak ukur untuk menentukan hasil belajar setelah dilakukan *treatment* yaitu penerapan media pembelajaran kartu bergambar.

Setelah dilakukan penelitian menggunakan media pembelajaran kartu bergambar maka dapat diketahui hasil penelitiannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada *posttest* (setelah diterapkan media pembelajaran kartu bergambar) yaitu 66,22, sedangkan nilai siswa pada *pretest* (sebelum diterapkan media pembelajaran kartu bergambar) yaitu 46,25. Nilai tersebut membuktikan lebih tingginya hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran.

Media pembelajaran kartu bergambar menggunakan media berupa kartu sebagai media yang berisi kartu dan kartu jawaban. Media pembelajaran kartu bergambar membuat siswa menjadi aktif, sangat menarik perhatian siswa dan meningkatkan daya ingat siswa. Dalam pelaksanaan pada media pembelajaran kartu bergambar siswa merasa berada dalam kompetisi sehingga semangat belajar terpacu bertambah. Setiap siswa mempunyai dorongan untuk cepat menyelesaikan pertanyaan dari kartu soal dengan mencari jawaban pada kartu jawaban. Dalam proses ini juga terjadi tukar informasi sehingga memudahkan siswa memahami dan mengingat kembali apa yang dipelajari karena dibangun sendiri oleh siswa baik secara personal maupun sosial.

Media pembelajaran kartu bergambar memiliki kelebihan mampu menyajikan sebuah proses

pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini siswa dituntut untuk aktif, berfikir cepat dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi secara berkelompok dan bertindak cepat serta menjalin sosialisasi yang tinggi antar dalam kelompok. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar membantu siswa untuk mengingat, menghafal dan memahami materi.

Media kartu bergambar juga memiliki kekurangan. Kekurangan media kartu bergambar yaitu: diperlukannya peran aktif guru untuk melakukan kegiatan, waktu yang tersedia perlu dibatasi agar siswa efisien waktu. Siswa yang aktif akan menimbulkan suara gaduh sehingga dikhawatirkan akan mengganggu kelas lainnya. Selain itu, kartu pertanyaan dan soal yang berukuran sama dapat bertukar-tukar solusinya adalah membedakan warna kartu. Kartu bergambar berisi pertanyaan maka menggunakan bahan kartu berwarna merah, sedangkan kartu jawaban menggunakan kartu berwarna biru. Kartu yang berbahan kertas karton cenderung mudah rusak jika dalam pemakaian berulang-ulang sehingga disarankan agar guru dapat aktif memperbaharainya jika kartu telah rusak.

## **SIMPULAN**

Penerapan media kartu bergambar pada siswa dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar ini dibuktikan dengan melihat

hasil penilaian *pretest* dan *posttest* setelah penerapan media berlangsung. Hasil *pretest* yang didapat yaitu 46,25 dan meningkat menjadi 62,22 pada penilaian *posttest*. Hasil penilaian tersebut cukup untuk menunjukkan bahwa penerapan media kartu bergambar meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar ini karena media kartu bergambar merangsang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar. Interaksi dan komunikasi siswa dikelas berjalan dengan baik, sehingga memudahkan guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abu, Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*. Jakarta: Rieka Cipta.
- Angkowo R. dan A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Aristo, Rahadi. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Basuki, Farida. (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Hamalik, Oemar. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasnida. (2015). *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- Juliansyah, Noor. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sadiman, Arief S., dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A.M. (2008). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2005). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

