

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA ORGAN GERAK HEWAN

Lina Novita^{1*)}, R.Teti Rostikawati¹⁾, Karina Aulia Fitriani¹⁾

¹⁾Universitas Pakuan, Bogor, Indonesia

^{*)}e-mail korespondensi : linovtaz@gmail.com

Riwayat Artikel : diterima: 28 Januari 2020; direvisi: 09 Februari 2020; disetujui: 16 Februari 2020

Abstrak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen kuasi yang terdiri dari media kartu bergambar sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar subtema organ gerak hewan melalui media pembelajaran kartu bergambar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Karadenan Kaum Kabupaten Bogor pada kelas VA dan VB Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas galat data, uji homogenitas varians, kemudian dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil belajar melalui media Pembelajaran Kartu Bergambar dengan nilai N-Gain 74,62. dengan ketuntasan hasil belajar 100% dan tanpa media pembelajaran kartu bergambar memperoleh nilai N-Gain 62,86 dengan ketuntasan hasil belajar 75%. Hasil pengujian hipotesis menyatakan H₀ ditolak dan H_a diterima karena thitung (3,2036) > ttabel (1,99346). Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh hasil belajar subtema organ gerak hewan melalui mediapembelajaran kartu bergambar. Media pembelajaran yang paling efektif pada subtema organ gerak hewan adalah media Pembelajaran Kartu Bergambar

Kata Kunci: hasil belajar, media pembelajaran kartu bergambar

THE INFLUENCE OF LEARNING CARD LEARNING MEDIA ON RESULTS OF THE STUDY OF ANIMAL MOVEMENT SUBTEMA

Abstract. This research is a type of quantitative research with a quasi experimental approach which consists of pictorial card media as independent variables and learning outcomes as dependent variables. The purpose of this study for to determine whether there is an influence on the learning outcomes of animal motion organ subthemes through the learning media of illustrated cards. This research uses a quasi experimental method. This research was conducted at Karadenan Kaum State Elementary School in Bogor Regency in the class VA and VB Even Semester of the 2019/2020 Academic Year. The analysis technique used is the prerequisite test data analysis which includes data error normality test, homogeneity variance test, then hypothesis testing using t test. Based on the results of data analysis the learning outcomes obtained through the Learning Card Picture Media with an N-Gain value of 74.62. with 100% mastery learning outcomes and without pictorial card learning media obtained an N-Gain score of 62.86 with 75% mastery learning outcomes. The results of hypothesis testing stated H₀ was rejected and H_a was accepted because tcount (3.2036) > ttable (1.99346). Based on the results of the above research, it can be concluded that, there is an influence on the learning outcomes of animal motion organ subthemes through the media of learning cards. The most effective learning media on animal motion organ subthemes is the Picture Card Learning media..

Keywords: learning outcomes; picture card learning media.

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi pada seseorang yang menyatakan sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, tingkah laku, kebiasaan dan kepribadian. Seseorang dikatakan belajar ketika terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman, maka usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku tersebut dengan hasil belajar.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dari hasil belajar tersebut, guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari. Oleh sebab itu agar siswa belajar secara aktif dan

memperoleh hasil belajar yang maksimal, guru perlu menciptakan strategi yang tepat. Sehingga siswa mempunyai motivasi tinggi untuk belajar, keberhasilan guru menyampaikan materi kepada siswanya tergantung pada media yang digunakan. Pencapaian hasil belajar mengarah pada nilai yang didapatkan oleh siswa. Namun pada kenyataannya hasil belajar siswa yang mendapatkan nilai belum sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh sekolah.

Pada hasil observasi yang telah dilakukan di kelas VA dan VB di Sekolah Dasar Negeri Karadenan Kaum, diketahui bahwa dari 74 siswa yang mencapai nilai di atas KKM pada subtema organ gerak hewan sebanyak 39 siswa

atau 52,70% dan sebanyak 35 siswa atau 40,90% masih di bawah KKM. Rendahnya hasil belajar pada subtema tersebut disebabkan karena pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran konvensional yang menekankan kepada guru sebagai pusat informasi dan siswa sebagai penerima informasi, sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa menjadi kurang memahami, peserta didik kurang komunikatif pada saat proses pembelajaran, siswa cenderung individual, kurang mampu membangun persepsi, dalam subtema ini siswa menjadi kurang motivasi, minat dan sikap kritis, dan media yang digunakan guru dalam pembelajaran masih kurang bervariasi, sehingga menyebabkan hasil belajar masih rendah. Guru masih menggunakan media konvensional. Ketika guru menyampaikan materi pelajaran banyak siswa yang belum fokus untuk belajar. Siswa lebih senang mengobrol dengan teman sebangkunya ketika kegiatan belajar berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, melihat cukup rendahnya hasil belajar peserta didik maka perlu adanya upaya perbaikan pembelajaran sehingga dapat membuat peserta didik untuk memiliki pengetahuan yang baik, pembelajaran tidak berpusat pada guru melainkan peserta didik yang harus aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu upaya yang dilakukan untuk memperbaiki hasil belajar siswa agar meningkat yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran kartu bergambar. Penelitian relevan mengenai media pembelajaran Kartu Bergambar terhadap hasil belajar pernah dilakukan oleh Masturi (2014), yang menemukan hasil penelitian bahwa media pembelajaran Kartu Bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan melalui kegiatan belajar seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011:38) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang interaksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya dari proses belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pengajaran.

Hasil belajar tidak dapat hanya dilihat dari satu aspek saja, pendapat dari Afandi (2013:6) menyatakan hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi secara keseluruhan seperti yang dikemukakan oleh Suprijono (2012:5) menyebutkan hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap – sikap, apresiasi dan keterampilan – keterampilan dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Sependapat dengan Afandi Menurut Jihad (2013:15) Hasil belajar merupakan pencapaian perubahan bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukandalam waktu tertentu.

Tujuan hasil belajar yang dikemukakan oleh Afandi (2013:7) adalah mengevaluasi kemampuan yang dimiliki oleh siswa yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor pada mata pelajaran di sekolah dasar

setelah melalui proses belajar menggunakan metode pembelajaran.

Sependapat dengan Depdikbud dalam Jihad (2013 :63) menyatakan bahwa tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, untuk perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar siswa serta sekaigus member umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar.

Prinsip belajar adalah suatu transfer belajar antara pendidik dan peserta didik sehingga mengalami perkembangan dan proses interaksi belajar mengajar yang dilakukan terus menerus dan diharapkan peserta didik mampu menghadapi permasalahan dengan sendirinya dengan pengalaman yang sudah diterimanya. Menurut Suprijono (2012:4) berpendapat terdapat tiga prinsip belajar yaitu: Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku, perubahan perilaku memiliki ciri-ciri : Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari. Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya. Kedua, belajar merupakan proses, belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman.

Berbeda dengan suprijono prinsip yang dikemukakan oleh Jihad (2013:63) menyatakan bahwa prinsip-prinsip hasil belajar antara lain: Menyeluruh, berkelanjutan dan berorientasi pada indikator ketercapaian.

Upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip dan prosedur penilaian. Menurut sudjana (2016:8) menyatakan prinsip-prinsip penilaian hasil belajar antara lain adalah sebagai berikut: 1) Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilai, dan interpretasi hasil penilaian. 2) Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar – mengajar. Artinya, penilaian senantiasa dilaksanakan pada saat proses belajar mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan. 3) Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif. dan 4) Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa.

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor Menurut Anitah (2012 :27) Faktor – faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu : 1) Faktor dari dalam diri siswa (intern) yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa. dan 2) Faktor dari luar diri siswa (ekstern) yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah.

Se pendapat dengan anitah faktor yang dikemukakan oleh Slameto (2013:54) faktor – faktor digolongkan menjadi dua yaitu: 1) Faktor – faktor intern, Di dalam faktor intern dibagi menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor Psikolog, faktor kelelahan., 2) Faktor – Faktor Ekstern Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: Faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya Menurut Taufiq (2014:5.5) terdapat empat faktor – faktor hasil belajar yaitu :1) Perubahan itu bersifat internasional, mengandung arti perbuatan yang terjadi harus bertujuan, disengaja dan disadari, bukan kebetulan, 2) Perbuatan itu positif, artinya bahwa perbuatan belajar menuju ke arah yang lebih baik atau lebih mantap sesuai dengan norma atau kriteria tertentu yang diharapkan, 3) Perubahan dalam arti belajar tersebut harus benar-benar merupakan hasil dari pengalaman, dan 4) Perubahan itu bersifat efektif, artinya perubahan yang diciptakan oleh anak itu fungsional atau berguna untuk anak yang bersangkutan, baik untuk memecahkan masalah pelajaran, maupun untuk memecahkan masalah sehari-hari dan untuk melanjutkan sekolah ketingkat selanjutnya. Keberhasilan hasil belajar peserta didik berbeda terdapat jenis – jenis hasil belajar yang di kemukakan oleh Susanto (2013:6) jenis – jenis hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif).

Dalam meningkatkan hasil belajar yang maksimal sangat dibutuhkan beberapa aspek seperti yang di kemukakan oleh Usman dalam Jihad (2013:16) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa jenis – jenis belajar secara garis besar yaitu belajar afektif, belajar kognitif, dan belajar psikomotor.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Susilana (2014:6) Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Sejalan dengan pendapat di atas menurut Anita dalam Suryani (2018:4) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar (guru) ke penerima pesan belajar (siswa).

Adapun media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2017:3) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik.

Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar dalam suryani (2018:10) terdiri dari fungsi semantik, manipulative, fiksatif, distributif, sosiaokultural, dan psikologis.

Media pembelajaran berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Sanaky dalam suryani (2018:4) berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: 1) menghadirkan objek sebenarnya; 2) membuat tiruan dari objek sebenarnya; 3) membuat konsep abstrak ke konsep lebih kongkret; 4) menyamakan persepsi; 5) mengatasi hambatan waktu tempat, jumlah, dan jarak; 6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; 7) memberisuasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran selain berfungsi untuk mengarahkan siswa memperoleh berbagai pengalaman dalam belajar, juga mempunyai banyak manfaat untuk siswa dan guru dalam penggunaan media pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai dalam Suryani (2018:14) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu: Pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Dan metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata – mata komunikasi verbal melalui penuntutan kata – kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memerankan, dan lain – lain.

Pada dasarnya media pembelajaran memiliki berbagai bentuk Menurut Rudy Brezt dalam Dina Indriana (2011: 55), media pengajaran itu mempunyai lima bentuk dasar informasi yaitu suara, gambar, cetakan, grafik, garis, dan gerakan. Sedangkan menurut Astuti dalam Dadan Djuanda (2006:103), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan.

Dengan mengembangkan media pembelajaran kepada peserta didik dibutuhkan beberapa kriteria media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Hafni dalam Hairudin (2008:7) bahwa media yang akan dipilih hendaknya memiliki karakteristik yaitu relevan dengan tujuan, sederhana, esensial, menarik dan menantang. Secara umum kriteria pemilihan media pembelajaran dapat dikelompokkan: 1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, 2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan, 3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan dan waktu, 4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa, 5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

Kartu bergambar adalah sebuah alat atau media belajar yang dirancang untuk membantu mempermudah dalam belajar. menurut pendapat Sudjana (2016:21) menguraikan beberapa kriteria pemilihan kartu bergambar untuk pembelajaran yaitu: mendukung tujuan pencapaian

pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas dan menarik.

Berdasarkan teori diatas dapat disintesis bahwa kartu bergambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan kartu bergambar yaitu bersifat konkret yang dapat menjelaskan gambar untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan pada kelemahannya ukuran gambar sangat terbatas untuk kelompok besar sehingga benda yang terlalu kompleks hanya menekankan persepsi indera mata.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri Karadenan Kaum Kecamatan Cibinong Kabupaten Bogor Tahun Pelajaran 2019/2020. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuasi 2 grup. Desain penelitian ini menggunakan dua kelas, terdiri atas satu kelas diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar (*treatment*) dan satu kelas tidak diberikan treatment (kelompok kontrol diberikan model pembelajaran konvensional).

Tabel 1. Desain Penelitian Eksperimen Kuasi Desain Dua Kelas

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen (KE)	O ₁	X1	O ₂
Kontrol (KK)	O ₁	X2	O ₂

Dalam desain ini, kedua kelompok diberikan test awal (*pretest*) dengan tes yang sama, kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. KE (kelompok eksperimen) diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar. Sedangkan KK (kelompok kontrol) tidak diberikan perlakuan dan hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya kedua kelompok diberikan tes dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*).

Arikunto (2015:173) mengemukakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi dalam penelitian ini merupakan Sekolah Dasar Negeri Karadenan Kaum Kabupaten Bogor. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Karadenan Kaum Kabupaten Bogor yang berjumlah 80 orang.

Pengumpulan data penelitian yang berkaitan dengan variabel bebas, penulis menggunakan instrumen soal tes Hasil Belajar Subtema organ gerak hewan yang terdiri dari 40 soal berbentuk pilihan ganda yang dibagikan kepada seluruh responden. Sedangkan untuk mengumpulkan data penelitian yang berkaitan dengan variabel terikat, penulis menggunakan instrumen soal tes yang sama setelah diberikan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran kartu bergambar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data penelitian yang berkaitan dengan variabel bebas, penulis menggunakan instrumen soal tes Hasil Belajar Subtema organ gerak hewan yang terdiri dari 40 soal berbentuk pilihan ganda yang dibagikan kepada seluruh responden. Sedangkan untuk mengumpulkan data penelitian yang berkaitan dengan variabel terikat, penulis menggunakan instrumen soal tes yang sama setelah diberikan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran kartu bergambar.

Berdasarkan nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas media pembelajaran yaitu 74.62 lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *N-Gain* kelompok kelas tanpa media pembelajaran yaitu sebesar 62.86. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar subtema organ gerak hewan karena penerapan media pembelajaran kartu bergambar.

Tabel 2 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Kelompok Kelas Media Kartu Bergambar dan Kelompok Kelas Tanpa Media Kartu Bergambar.

Rekapitulasi Nilai		Kelompok Kelas	
		Media Kartu Bergambar	Tanpa Media Kartu Bergambar
Nilai Terendah	Pretest	20	20
	Posttest	74	54
	<i>N-Gain</i>	48	26
Nilai Tertinggi	Pretest	59	60
	Posttest	100	93
	<i>N-Gain</i>	100	88
Nilai Rata-Rata	Pretest	43,08	42,17
	Posttest	86,03	78,40
	<i>N-Gain</i>	74,62	62,86
Ketuntasan Hasil Belajar Pengetahuan (%)		100%	75%

Dalam melakukan uji hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan menggunakan teknik statistik Uji t. Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan perhitungan skor rata-rata *N-Gain* hasil belajar subtema organ gerak

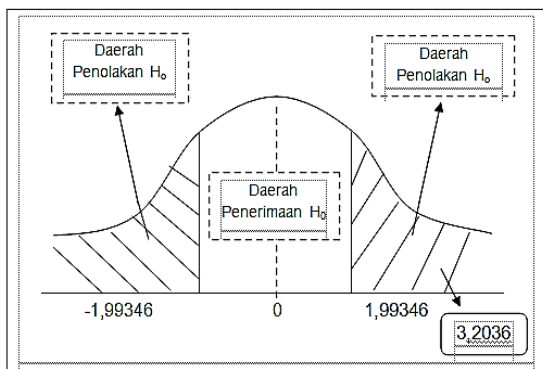
Tabel 3 Hasil Uji t Rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas media pembelajaran kartu bergambar dan tanpa media pembelajaran.

Kelompok Kelas	N	DK	<i>N-Gain</i>	t_{hitung}	t_{tabel}
Media kartu bergambar	39	74	74,62	3,2036	1,99346
Tanpa Media kartu bergambar	35		62,86		

Hasil Pengujian Uji t nilai rata-rata *N-Gain* Kelompok Kelas Media Kartu Bergambar dan Kelompok Kelas Konvensional (Kontrol). Berdasarkan data nilai rata-

rata N -Gain kelompok kelas media kartu bergambar dan kelompok kelas tanpa media pembelajaran (kontrol), diperoleh t_{hitung} sebesar 3,2036 dengan dk (derajat kebebasan) sebesar 63 ($35 + 30 - 2$) maka diperoleh t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha/2 = 0,025$ sebesar 1,99346.

Dalam melakukan uji hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan menggunakan teknik statistik Uji t . Pengujian hipotesis nol (H_0) dilakukan dengan perhitungan skor rata-rata N -Gain hasil belajar subtema organ gerak hewan antara kelompok kelas media kartu bergambar dan kelompok kelas tanpa media kartu bergambar.



Gambar 1. Kurva Penolakan dan Penerimaan H_0 Pada Kelas media pembelajaran kartu bergambar dan tanpa media pembelajaran.

Apabila t_{hitung} terletak antara -1,99346 dan 1,99346 maka H_0 diterima, tetapi apabila t_{hitung} tidak terletak antara -1,99346 dan 1,99346 maka H_a diterima. Oleh karena itu terdapat t_{hitung} 3,2036 dan tidak terletak diantara -1,99346 dan 1,99346 maka hasil penelitian adalah H_0 ditolak dan H_a (hipotesis alternatif) diterima.

Oleh karena itu terdapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,2036 > 1,99346$), maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar subtema organ gerak hewan antara peserta didik yang mendapatkan perlakuan menggunakan media kartu bergambar dengan peserta didik yang mendapatkan perlakuan tanpa melalui media pembelajaran kartu bergambar.

Berdasarkan hasil penelitian pada subtema organ gerak hewan menunjukkan nilai rata-rata N -Gain kelompok media kartu bergambar sebesar 74,62 lebih besar daripada kelompok kelas tanpa media pembelajaran kartu bergambar sebesar 62,6. Setelah dilakukan uji t nilai rata-rata N -Gain kedua kelompok tersebut diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,2036 > 1,99346$, hal ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar pada subtema organ gerak hewan peserta didik pada kelompok kelas media pembelajaran kartu bergambar yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar pada subtema organ gerak hewan peserta didik pada kelompok kelas tanpa media pembelajaran kartu bergambar.

Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa adanya pengaruh hasil pada subtema organ gerak hewan melalui media pembelajaran kartu bergambar dan tanpa media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil

belajar pada subtema organ gerak hewan dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar lebih baik dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran. Hal ini dapat membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar pengetahuan setiap kelas bukan faktor kebetulan, tetapi disebabkan oleh adanya faktor perlakuan pada masing-masing kelas dan tentunya didukung oleh faktor-faktor penentu seperti kemampuan guru dalam mengelolah pembelajaran meliputi penggunaan media, media pembelajaran yang tepat dan sesuai materi, kesiapan guru dalam menyampaikan materi, kesiapan peserta didik dalam menerima materi pelajaran, kesesuaian dengan materi ajar, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, pengelolah kelas, manajemen waktu, dan sebagainya.

Pada proses pembelajaran akan lebih baik jika menggunakan media dan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi. Salah satunya media pembelajaran yang bervariasi dalam kurikulum 2013 yaitu media pembelajaran kartu bergambar.

Hasil Penelitian Selanjutnya Yang Dilakukan Oleh Masturi (2014) dalam jurnalnya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar Siswa Di SD 5 Dersalam Kudus" menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD 5 Dersalam Kudus. Berdasarkan data yang diperoleh t_{hitung} 2,312 dan t_{tabel} 2,75 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak

Selain itu adapun penelitian yang dilakukan oleh Arsiyati (2012) menyatakan Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan dengan nilai ketuntasan klasikal 77,5% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Kendala yang ditemukan dapat diatasi oleh peneliti dengan baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar menulis deskripsi siswa kelas II SDN Margorejo IV Surabaya.

Penelitian serupa mengenai media bergambar yang dilakukan oleh Windiyani, Novita dan permatasari (2018) menyatakan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran gambar fotografi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Semplak 2 Bogor. Selain itu penggunaan media gambar fotografi ini dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama, dan kedisiplinan siswa dalam proses pembelajaran. selanjutnya penelitian mengenai media pembelajaran yang berbeda yaitu Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor yang diteliti oleh Sukmanasa, Windiyani dan Novita (2017) menyatakan Hasil penelitian menunjukkan adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan siswa.

Penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran *Flip Chart* yang dilakukan oleh Pangesti dan Utami (2019) menyatakan hasil penelitian pada pra-siklus masih menunjukkan nilai masih banyak yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena berdasarkan hasil tes hanya 4 siswa yang tuntas, dan berdasarkan hasil observasi hanya 2 siswa yang tuntas. Pada Siklus I menunjukkan bahwa hasil tes dan observasi mengalami peningkatan, karena terdapat 17 siswa yang tuntas.

Penelitian selanjutnya mengenai media berupa bahan ajar komik *webtoon* yang dilakukan oleh Hidayat, Rostikawati dan Marris (2019) menyatakan bahwa berdasarkan nilai validasi oleh ahli yaitu 79% (cukup valid) dan hasil dari angket respon siswa mendapat respon positif yaitu 83,3%. Hasil analisis *N-gain* pada kelas perlakuan ialah 0,53 (sedang) sehingga bahan ajar komik *webtoon* materi struktur dan fungsi sel syaraf penyusun jaringan syaraf pada sistem koordinasi valid serta secara signifikan efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan hasil belajar subtema Organ Gerak Hewan melalui media Pembelajaran kartu bergambar dan media pembelajaran konvensional. Pada peserta didik kelas VA dan VB Sekolah Dasar Negeri Karadenan Kaum Kabupaten Bogor semester genap tahun pelajaran 2019/2020.

REFERENSI

- Afandi, M. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unisulla Press
- Anitah, Sri. 2012. *Media Pembelajaran*. Surakarta : Cakrawala Media.
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsiyati. 2012. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Deskripsi Siswa Kelas II Sdn Margorejo IV Surabaya*. Hal 2.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Djuanda, Dadan. 2006. *Pembelajaran Bahasa Indonesia yang komunikatif dan Menyenangkan*. Depdiknas. Jakarta.
- Hairudin, 2008. *Bahan Ajar Cetak Pembelajaran Bahasa Indonesia* Jakarta: Dirjen Pendidikan tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayat, Nandang, Teti Rostikawati dan Marris, Muhammad Humam Al Abid. 2019. *Pengembangan bahan ajar komik webtoon untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa sma kelas XI*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS IV, Madiun, p-ISSN: 9772599121008 e-ISSN : 9772613950003
- Indriana, Dina, 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* Jogjakarta: Diva Pers.
- Jihad, A. dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Masturi. 2014. *Pengaruh penggunaan media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Daur hidup Organisme Dilihat Dari Tingkat Kemandirian Belajar*. volume 7. No 1. Hal 39.
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, and Mahesa Yudistira Pratama. 2019. *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. Indonesian Journal of Primary Education 3.2.
- Pangesti, Nedyarori Elmodias dan Utami, Sri 2019. *Penerapan Media Pembelajaran Flip Chart Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas X Ipa 2 Sman 1 Sampung*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional SIMBIOSIS IV, Madiun, p-ISSN: 9772599121008 e-ISSN : 9772613950003
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor – Faktor Mempengaruhi*. Jakarta Rineka Cipta.
- Sudjana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, Elly, Tustiyana Windiyani, and Lina Novita. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar) 3.2 (2017): 171-185.
- Suprijono, A. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi. 2014. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Taufiq, Agus. 2014. *Pendidikan Anak di SD*. Tangerang selatan : Universitas Terbuka.
- Windiyani, Tustiyana, Lina Novita, and Anisa Permatasari. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Fotografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar) 4.1: 91-101.