

## MEDIA GAMBAR MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS I DI SDN 1 MATARAM

Oleh:

**Siti Aisyah**

Guru Kelas I SDN 1 Mataram Kota Mataram

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I dengan menggunakan media gambar. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas I SDN 1 Mataram Semester I Tahun Ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Data diperoleh melalui pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung, pemberian tugas kelompok dan hasil diskusi serta tes hasil belajar siswa yang diberikan setiap akhir siklus. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk rata-rata dan persentase peningkatan capaian rata-rata motivasi dan ketuntasan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II yang berdampak positif terhadap peningkatan Hasil Belajar siswa setiap siklus. Dari hasil rekap isian angket motivasi masing-masing siswa diperoleh data sebagai berikut. Pada siklus I Motivasi Belajar mencapai 70.63% dan pada siklus II menjadi 89.25, sedangkan dari hasil tes belajar siswa pada siklus I rerata hasil belajar 71.67, dan pada siklus II meningkat menjadi 77.08%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 1 Mataram.

**Kata Kunci :** Media Gambar, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

### PENDAHULUAN

Bicara tentang pendidikan seakan tidak pernah ada akhirnya. Hal ini disebabkan karena pendidikan adalah merupakan investasi jangka panjang yang membutuhkan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang bahkan semua Negara atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia yang selalu menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkatut pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu darimana mesti harus diawali. Bicara tentang pendidikan tentu saja tidak terlepas dari pendidik atau guru. Seorang pendidik dituntut profesional di dalam melaksanakan pembelajaran sehingga apa yang diharapkan yakni pembelajaran yang berkualitas dapat terwujud.

Namun pada kenyataannya secara pribadi saya menyadari bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini cenderung hanya menggunakan metode pembelajaran yang

monoton, yakni ceramah dan drilling tanpa adanya media yang digunakan dalam pembelajaran. Akibat dari itu banyak siswa yang kurang termotivasi mengikuti pelajaran apalagi siswa kelas I yang belum begitu mahir dalam membaca dan menulis. Hal ini berdampak pada pemahaman yang tidak optimal terhadap materi yang telah disampaikan guru, sehingga pada akhirnya anak mendapatkan rata-rata nilai di bawah KKM yang telah ditentukan. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah batas nilai minimal yang harus dicapai oleh peserta didik pada setiap mata pelajaran, baik sebagian (pokok bahasan) maupun keseluruhan dalam rentang semester. KKM ditentukan oleh sekolah pada awal tahun pelajaran sehingga dapat dijadikan cerminan tingkat kualitas pendidikan yang hendak dicapai dan disyaratkan pada satuan pendidikan (sekolah) bersangkutan.

Bila kita mencermati pendapat para ahli maka banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari seorang siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang melakukan kegiatan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu, yang sedang melakukan kegiatan belajar. Salah satu faktor eksternal adalah tersedianya media belajar. Hal ini terjadi karena ketika belajar, anak membutuhkan sarana atau fasilitas untuk menunjang kegiatan belajarnya. Sarana atau

fasilitas tersebut berupa buku-buku pelajaran, perlengkapan sekolah, seragam dan bimbingan belajar.

Penggunaan media gambar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Sardiman (2006) yang mengemukakan bahwa “motif” dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu aktivitas tertentu dalam mencapai tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Berawal dari kata “motif” maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila keinginan untuk mencapai tujuan sangat kuat. Selain itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006) motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Rohani, 2004 menyatakan motivasi peserta didik (siswa) adalah menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga siswa mau melakukan apa yang dapat dilakukannya.

Menurut Winkel (2005:52) “Motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi belajar memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar, sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki energi banyak untuk melakukan kegiatan belajar”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut di atas dapat dikemukakan bahwa motivasi belajar adalah suatu penggerak yang timbul dari kekuatan mental diri peserta didik maupun dari penciptaan kondisi belajar sedemikian rupa untuk mencapai tujuan-tujuan belajar itu sendiri.

Kami menyadari bahwa kondisi pembelajaran selama ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (*teacher centre*), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering memberikan tugas kepada siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan harapan materi cepat selesai. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran Bahasa Indonesia itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh

kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar yang inovatif serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil Belajar pada tema diri sendiri khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas I dari tahun ketahun menunjukkan capaian yang rendah. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran Bahasa Indonesia kelas I dianggap sulit. Salah satu cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media gambar sehingga berdampak pada peningkatan Hasil Belajar siswa. Berdasarkan hal di atas, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul; “Media Gambar Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I SDN 1 Mataram.

Hamalik (1986) dalam Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis yang sangat besar terhadap siswa.

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajar untuk memanfaatkan semua alat indranya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipahami dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Levie dan Levie (1975) dalam Arsyad (2002 : 8) mereviu hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

Dilain pihak stimulasi verbal memberikan hasil yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan yang berurut-urutan (sekuensial). Hal ini merupakan salah satu bukti dukungan atas konsep *dual coding hypothesis* (hipotesis koding ganda) dari Paivio (1971). Konsep itu mengatakan bahwa ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya dalam bentuk proposisi image, dan yang lainnya untuk

mengolah image nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal.

Belajar menggunakan indra ganda—pandangan dan dengan berdasarkan konsep di atas memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu. Perbandingan perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang melalui indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2002). Sementara itu, Dale (1996) memperkirakan perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lain sekitar 12%.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditarik rumusan masalah” Apakah Penggunaan Media Gambar dapat Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Semester 1 di SDN 1 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia menggunakan media gambar pada siswa kelas I Semester 1 Tahun Ajaran 2019/2020”.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat tersebut dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

Melalui penelitian ini akan diperoleh bukti bahwa dengan menggunakan media gambar maka akan meningkatkan motivasi belajar dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia siswa. Sedangkan manfaat praktis bagi siswa sebagai motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bagian-bagian tubuh dan kegunaannya sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi Guru manfaat dapat sebagai mengembangkan potensi guru dengan menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran yang menarik, memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa khususnya di kelas I SDN 1 Mataram dan juga memberikan arah dan pedoman bagi guru dalam menentukan proses pembelajaran di sekolah.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*), karena jenis penelitian

ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa. (Suharsimi Arikunto, dkk, 2007 : 102)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Mataram dengan subyek penelitian siswa kelas I Semester 1 di SDN 1 Mataram. Jumlah siswanya adalah 24 orang yang terdiri dari laki-laki 11 orang dan perempuan 13 orang. Penelitian dilaksanakan dari bulan Agustus sampai Desember 2019.

Penelitian ini dilaksanakan melalui 4 tahapan yang terdiri dari : Rencana, Tindakan, Observasi dan Refleksi.

Untuk memberikan gambaran dalam memahami rencana tindakan secara keseluruhan dan untuk memberikan panduan bagi penulis, maka perlu penulis tampilkan model penelitian tindakan yang akan dilaksanakan, yang diadaptasi dari model penelitian tindakan Arikunto (2006;16).



Gambar 3.3. Model PTK

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap penyelesaian.

### 1. Tahap Persiapan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah mempersiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian. Dalam kegiatan ini diharapkan pelaksanaan penelitian akan berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Kegiatan persiapan ini meliputi: (1) kajian pustaka, (2) penyusunan rancangan penelitian, (3) orientasi lapangan, dan (4) penyusunan instrumen penelitian.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan penelitian ini, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) pengumpulan data melalui tes dan pengamatan yang dilakukan persiklus, (2) diskusi dengan pengamat untuk memecahkan kekurangan dan kelemahan selama proses belajar mengajar persiklus, (3) menganalisis

data hasil penelitian per siklus, (4) menafsirkan hasil analisis data, dan (5) bersama-sama dengan pengamat menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

### 3. Tahap Penyelesaian

Dalam tahap penyelesaian, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) menyusun draf laporan penelitian, (2) mengkonsultasikan draf laporan penelitian, (3) merevisi draf laporan penelitian, (4) menyusun naskah laporan penelitian, dan (5) menggandakan laporan penelitian.

Dalam rangka menyusun dan mengolah data yang terkumpul sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan, maka digunakan analisis data kuantitatif dan pada metode observasi digunakan data kualitatif. Cara perhitungan untuk mengetahui Motivasi dan ketuntasan belajar siswa dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Melakukan rekap hasil isian angket motivasi dan hasil tes.
2. Untuk Motivasi Belajar: Menghitung jumlah skor yang tercapai dan persentasenya untuk masing-masing siswa. Motivasi belajar siswa dikatakan meningkat, apabila telah memperoleh nilai  $\geq 87$  dengan kategori Sangat Baik
3. Menghitung jumlah skor yang tercapai dan persentasenya untuk masing-masing siswa dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar seperti yang terdapat dalam buku petunjuk teknis penilaian yaitu siswa dikatakan tuntas secara individual jika mendapatkan nilai minimal 70, sedangkan secara klasikal dikatakan tuntas belajar jika jumlah siswa yang tuntas secara individu mencapai 85% yang telah mencapai daya serap lebih atau sama dengan 70%.

4. Menganalisis hasil observasi yang dilakukan oleh teman sejawat pada aktivitas guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

1. Untuk menilai ulangan atau evaluasi setiap akhir siklus

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan :  $\bar{X}$  = Nilai rata-rata  
 $\sum X$  = Jumlah semua nilai siswa  
 $\sum N$  = Jumlah siswa

### 2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan hasil analisis KKM Tahun Ajaran 2019/2020, maka ditetapkan seorang siswa tuntas belajar bila telah mencapai nilai 70 dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 70%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Penelitian Siklus I

##### a) Rekap Hasil Isian Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Tabel 1: Rekap Hasil Isian Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No.	Perilaku yang diamati	%	Jumlah Orang
1	Siswa aktif mengajukan pendapat	61	17
2	Siswa toleransi atas pendapat teman	64	18
3	Siswa mendengarkan pendapat teman	79	22
4	Siswa berilaku tertib mengikuti diskusi	75	21
5	Siswa semangat setiap mendapat giliran	75	21
6	Siswa siap berbicara waktu ada pertanyaan	75	21
7	Siswa mengacungkan tangan setiap pertanyaan dilontarkan	57	16
8	Dalam diskusi ada siswa yang mengganggu	79	6
	Rata-Rata		70.63% (Kurang)

Dari tabel di atas nampak kegiatan siswa 70.63% dengan kategori baik, artinya minat belajar melalui penerapan media gambar materi bagian-bagian tubuh manusia cukup signifikan dibandingkan dengan sebelumnya.

#### b) Hasil Tes siklus I

Tabel 2: Rekap Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek Penilaian	Uraian
1	Jmlah siswa keseluruhan siswa	24 orang
2	Jmlah siswa keseluruhan peserta	24 orang
3	Jumlah siswa yang tuntas	16 org (66.67%)
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8 org (33.33%)
5	Nilai Tertinggi	90
6	Nilai Terendah	65
7	Rerata nilai siswa	71.67
8	Persentase ketuntasan belajar	72%
.	Indikator Keberhasilan	85% siswa memperoleh nilai $\geq 70$

Sumber : Data Primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata terhadap hasil belajar siswa kelas I dengan menggunakan media gambar adalah 71.67 dari jumlah siswa 24 orang. Nilai tertinggi adalah 90 sedangkan nilai terendah 65 dengan tingkat **ketuntasan belajar 72%**.

## 2. Hasil Penelitian Siklus II

### a) Rekap Hasil Isian Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Tabel 3: Rekap Hasil Isian Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II

N o.	Perilaku yang diamati	%	Jmlah Orang
1	Siswa aktif mengajukan pendapat	82	23
2	Siswa toleransi atas pendapat teman	89	25
3	Siswa mendengarkan pendapat teman	93	26
4	Siswa berlaku tertib mengikuti diskusi	89	25
5	Siswa semangat setiap mendapat giliran	93	26
6	Siswa siap berbicara waktu ada pertanyaan	89	25
7	Siswa mengacungkan tangan setiap pertanyaan dilontarkan	86	24
8	Dalam diskusi 9ada siswa yang mengganggu	93	2
	Rata-Rata		89.25% (Sangat Tinggi)

### b) Hasil belajar siklus II

Tabel 4: Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek Penilaian	Uraian
1.	Jumlah siswa keseluruhan	24 orang
2.	Jumlah siswa peserta tes	24 orang
3.	Jumlah siswa yang tuntas	21 orang (87.5%)
4.	Jumlah siswa yang tidak tuntas	3 orang (12.5%)
5	Nilai Tertinggi	95
6	Nilai Terendah	65
7	Rerata nilai siswa	77.08
8.	Persentase ketuntasan belajar	88%
9.	Indikator Keberhasilan	85% siswa memperoleh nilai $\geq 70$

Sumber : Data Primer yang diolah

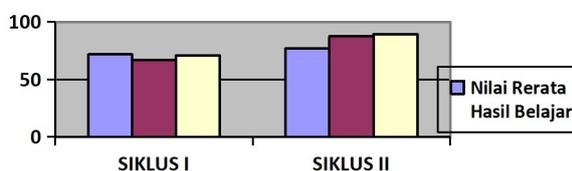
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa skor rata-rata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I dengan menggunakan media gambar adalah 77.08. dari jumlah siswa 24 orang. Nilai tertinggi adalah 95 sedangkan nilai terendah 65 dengan tingkat ketuntasan belajar 88%.

## b. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas I SD Negeri 1 Mataram dengan menggunakan media gambar. Adapun ringkasan dari hasil penelitian dari siklus I dan II yang memuat nilai hasil belajar siswa, ketuntasan klasikal, skor rata-rata aktivitas guru.

Tabel 5: Ringkasan hasil belajar siswa dari siklus I dan II

Siklus	Hasil Belajar		Indikator Keberhasilan	Motivasi
	Nilai Rata-rata	% Capaian KKM (Ketuntasan)		
I	71.67	66.67%	85% Siswa memperoleh nilai $\geq 70$	70.63%
II	77.08	87.50%		89.25%
% Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II	5.41			18.62%



Grafik di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor pada hasil belajar siswa dan Motivasi dari siklus I dan II. Pada siklus I hasil belajar siswa belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Hal itu ditunjukkan dengan skor rata-rata nilai siswa pada siklus I baru mencapai 71.67 dengan ketuntasan belajar 66.67%, siklus II skor rata-rata nilai siswa mencapai 77.08 dengan ketuntasan belajar 87.5%. Untuk motivasi belajar rata-rata skor pada siklus I mencapai 70.63% dengan kategori *Cukup*, meningkat pada siklus II menjadi 89.25 dengan kategori Sangat baik.

Terdapat beberapa kekurangan pada kegiatan pembelajaran siklus I, antara lain guru belum memberikan penjelasan secara rinci bagaimana menjaab LKS, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, guru belum bisa menciptakan suasana belajar yang menarik serta pada akhir kegiatan pembelajaran guru tidak menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Pada siklus II, guru melakukan upaya-upaya penyempurnaan terhadap kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. Perbaikan yang dilakukan antara lain sebelum membahas materi pelajaran guru memotivasi siswa dengan menunjukkan gambar yang terkait dengan pelajaran yang akan dibahas, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau menanggapi informasi yang disampaikan, guru berupaya semaksimal mungkin untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, pada akhir pembelajaran guru menginformasikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Slamento, 1991 yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ternyata dengan menampilkan media yang menarik siswa dapat meningkatkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa baik dilihat dari capaian rata-rata nilai siswa maupun capaian ketuntasannya. Hal ini didukung oleh pendapat Sardiman (2001) mengemukakan tiga fungsi motivasi yaitu: (1) Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan: Tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, (2) Motivasi berfungsi sebagai pengaruh artinya motivasi mengarahkan perubahan untuk mencapai yang diinginkan. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya,

(3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Selain itu, motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi.

Sedangkan Suryosubroto (1997), berpendapat bahwa belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan individu, dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Setelah upaya perbaikan dilakukan pada siklus II, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar dan pencapaian ketuntasan belajar (KKM) siswa menunjukkan peningkatan. Sedangkan skor rata-rata hasil evaluasi siswa telah mencapai 77.08 dengan ketuntasan belajar 87.5%. Hasil yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai.

Dengan demikian penggunaan media gambar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas I SDN 1 Mataram. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata dan pencapaian ketuntasan hasil belajar (KKM) siswa pada tiap akhir siklus. Hal ini sesuai dengan pendapat Montessori (dalam Sardiman, 2001:96) menyatakan bahwa yang banyak melakukan aktivitas di dalam pembelajaran adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidik memberikan bimbingan dan merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Sedangkan Rousseau (Dalam Sardiman, 2001:96) menjelaskan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa adanya aktivitas maka proses belajar mengajar tidak mungkin terjadi.

## PENUTUP

### a. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan selama tiga siklus, hasil seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: Media Gambar meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 1 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020 yang ditandai dengan peningkatan rata-rata hasil belajar dan persentase pencapaian ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Pada siklus I rata-rata nilai mencapai 71.67 dengan pencapaian KKM 66.67%, dan pada siklus II rata-rata nilai siswa telah mencapai 77.08 dengan capaian KKM 87.5%.

### b. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang

optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan media gambar dalam kegiatan pembelajaran memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar sesuai, sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan KKM siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran maupun media yang bervariasi walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- B. Suryosubroto. (1997). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Cetakan ke-3 Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Paivio, Allan. (1971). *Imagery and Verbal Processes*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Rohani, Ahmad. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sardiman. (2001).. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Winkel. (2005). *Psikologi Pengajaran*. Grasindo: Jakarta