

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENERAPKAN
METODE PERMAINAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR PADA MATERI
BENTUK ENERGI DI KELAS III MIS IKHWANUL MUSLIMIN**

Oktariyana Mulyono¹, Dewi Anggriani², Nanik Sitianingrum³
MIS Ikhwanul Muslimin

1oktariyana.ikhmus@gmail.com, 2dewiaznul@gmail.com, 3naniksitianingrum80@gmail.com

Abstract

This study is a Classroom Action Research that aims to improve student learning outcomes in the material of Forms of Energy in class III MIS Ikhwanul Muslimin by applying a game method using picture media. This study is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were 25 students of class III MIS Ikhwanul Muslimin. Data were collected through observation, learning outcome tests, and interviews. The results of the study showed that the learning outcomes of class III MIS Ikhwanul Muslimin students on the material of Forms of Energy had increased by applying the game method using picture media. The increase in the completeness of student learning outcomes in cycle I obtained an average value of 69.35, then in cycle II there was an increase obtained with an average value of 88.70. Thus, based on the results of data analysis, it can be concluded that the application of the game method in the material of Forms of Energy can improve the learning outcomes of class III MIS Ikhwanul Muslimin students. The increase in student learning outcomes is due to the implementation of game methods using image media that provide meaningful learning and provide experience and foster enthusiasm for students so that they can optimize student learning achievements. In addition to increasing learning outcomes, in the teaching and learning process students show activeness, students appear happier and more enthusiastic.

Keywords: Learning Outcomes, Game Methods, Image Media.

Article History

Received: March 2025

Reviewed: March 2025

Published: March 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Bentuk-Bentuk Energi di kelas III MIS Ikhwanul Muslimin dengan menerapkan metode permainan menggunakan media gambar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MIS Ikhwanul Muslimin yang berjumlah 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III MIS Ikhwanul Muslimin pada materi Bentuk-Bentuk Energi sudah mengalami peningkatan dengan menerapkan metode permainan menggunakan media gambar. Peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 69,35 selanjutnya pada siklus II terjadi peningkatan yang diperoleh dengan nilai rata-rata 88,70. Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam penerapan metode permainan dalam materi Bentuk-Bentuk Energi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIS Ikhwanul Muslimin. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh adanya penerapan metode permainan menggunakan media gambar yang memberikan pembelajaran bermakna dan memberikan pengalaman serta menumbuhkan rasa semangat bagi siswa sehingga mampu mengoptimalkan pencapaian belajar siswa. Selain hasil belajar yang meningkat, pada proses belajar mengajar siswa menunjukkan keaktifan, siswa tampak lebih senang dan antusias.

Kata kunci: Hasil Belajar, Metode Permainan, Media Gambar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembinaan manusia secara jasmaniah dan rohaniah, artinya setiap upaya dan usaha untuk meningkatkan kecerdasan anak didik berkaitan dengan peningkatan kecerdasan intelegensi, emosi dan kecerdasan spiritualitasnya (Hasan Basri, 2006: 54).

Pendidikan pada hakikatnya suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus (H. Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, 2007: 70).

Menurut Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) yang dimaksud dengan Pendidikan adalah: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan profesi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara" (Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003: 1).

PEMBAHASAN

Belajar merupakan suatu proses yang rumit dan unik, karena memiliki ciri-ciri atau karakteristik tertentu yang berbeda antara individu satu dengan yang lain. Begitu pula dengan cara si pembelajar dalam menyampaikan metode, teknik, media, dan strategi tertentu terhadap peserta didiknya. Selanjutnya, Musfiqon (2012:2) mengatakan, belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, sejak dilahirkan hingga manusia mati. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang, yang disebabkan telah terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Usaha-usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan berbagai metode, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Metode pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Pedoman itu memuat tanggung jawab guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan guru adalah metode Pembelajaran Bermain. Apakah metode Pembelajaran Bermain itu? Metode Pembelajaran Bermain merupakan suatu metode pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan jender. Metode pembelajaran bermain mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Nur semua metode pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada metode pembelajaran bermain berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan serta struktur penghargaan metode pembelajaran yang lain. Tujuan metode pembelajaran (*learning*) bermain adalah hasil belajar akademik siswa meningkat dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa. Belajar dengan bermain adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dalam sebuah materi pelajaran. Tindakan ini merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan akhir mencapai

pembelajaran yang sehat dan pemerolehan mutu yang optimal. Permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan sebagai fungsi bermain, dan untuk melatih keterampilan berbahasa tertentu sebagai materi pelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik dikelas.

Media, bentuk jamak dari perantara (medium), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin medium (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino dkk, 2011:7). Menurut Arsyad (2009:2) media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sedangkan Munadi (2008:54) mengungkapkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia. Menurut Munadi (2008:81) media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Guru sekurang kurangnya dapat menggunakan alat-alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020). Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, Radio, televisi, film, poster dan spanduk. Sedangkan menurut Heinich "media merupakan alat saluran komunikasi". Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran (Cepi, 2012). Sedangkan visual adalah hal yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata), berdasarkan penglihatan: bentuk. (Kemendibud, 2020).

Selanjutnya Musfiqon (2012:70) menegaskan media visual merupakan media yang paling familier dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual (*image*/gambar atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Munadi (2008:36) menjelaskan analisis terhadap fungsi media pembelajaran ini lebih difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Pertama, analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran, yakni (1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar; (2) Fungsi semantik; (3) Fungsi manipulatif. Kedua, analisis fungsi didasarkan pada penggunaannya (anak didik) terdapat dua fungsi, yakni (1) Fungsi psikologis dan (2) Fungsi sosio-kultural. Sehingga dapat dikatakan media visual adalah alat komunikasi penyalur pesan yang bisa dilihat dan dapat digunakan sebagai bahan untuk mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Pembelajaran dengan media visual ini memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa baik terhadap kelompoknya maupun terhadap guru, serta menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif. Adanya kompetisi dalam kelompok juga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang nantinya berpengaruh terhadap pemahaman konsep dalam belajar (Rosidah, M. Pd, 2016).

Menurut Sudjana (2008:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Yang bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana kemajuan siswa tersebut. Hal itu diharapkan berwujud pada perubahan perilaku pada diri siswa tersebut. Perubahan tersebut dapat berupa dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi terampil. Tujuan secara umum dari hasil belajar adalah untuk memberikan penghargaan terhadap pencapaian belajar siswa dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas siswa dan guru terhadap pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Peneliti memilih media visual ini karena dalam proses pembelajaran, siswa akan mengetahui benda nyata secara langsung yang digunakan dalam pembelajaran dan mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui media visual ini, diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi tema lingkungan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Rusman, 2012:254).

Selanjutnya, Trianto (2010:78) mengatakan, pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Menurut Trianto (2010:101) pembelajaran tematik berangkat pada 3 (tiga) landasan yaitu (a) Landasan filosofis, secara filosofis siswa memiliki kemampuan untuk melakukan perubahan dengan pesat pada kehidupannya, hal itu dapat terjadi karena lingkungan kehidupan siswa merupakan dunia yang terus berubah dan berkembang terus menerus; (b) Landasan psikologis, pembelajaran tematik berlandaskan pada psikologi perkembangan dan psikologi belajar, psikologi perkembangan sangat diperlukan untuk menentukan isi atau materi pembelajaran tematik agar kedalaman materi sesuai dengan tahap perkembangan siswa, sedangkan psikologi belajar diperlukan untuk mengetahui bagaimana isi atau materi pembelajaran tematik disampaikan kepada siswa; (c) Landasan yuridis, dalam pembelajaran berkaitan dengan berbagai peraturan yang mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar. Dalam UUD 1945 pasal 31 menyatakan bahwa setiap warga Negara berhak mendapat pendidikan yang layak. Pada UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak dinyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). Sedangkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

Guru perlu memiliki kemampuan dasar untuk menciptakan pembelajaran diantaranya kemampuan yang menarik, menguasai dan menyampaikan materi, kemampuan menyusun strategi pembelajaran serta kemampuan memilih metode dan media yang tepat dalam mengajar (Fuad Ihsan, 2005: 112-113).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan hal yang perlu diperhatikan guru dalam setiap proses belajar mengajar. Dengan demikian guru harus mempelajari bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat efektif dalam proses belajar mengajar. Fakta di lapangan terdapat guru yang belum menggunakan media dalam proses belajar mengajar secara optimal, hal ini disebabkan guru kurang menguasai media. Selain itu guru berpandangan bahwa dengan menggunakan media membutuhkan waktu yang lama dan biaya mahal. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Metode yang diterapkan guru membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan metode yang kurang sesuai dapat mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Salah satu contoh, seorang guru hanya menggunakan metode ceramah saja, monoton. Guru belum mencoba menerapkan media dalam proses belajar mengajar. Guru menjelaskan, siswa mendengar, guru bercerita, siswa membayangkan, guru mendongeng siswa terpejam matanya, guru menyuruh, siswa menjalankan tugas, tanpa memperhatikan siswanya sudah memahami pembelajaran atau belum.

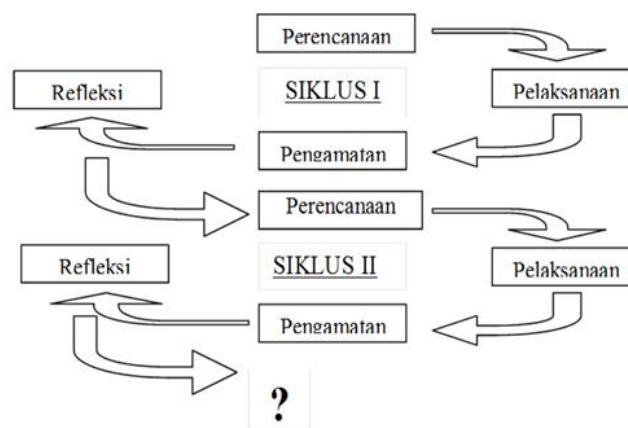
Penyajian materi dengan menggunakan metode ceramah pada umumnya bersifat penyajian secara massal. Pembelajaran yang monoton dengan metode ceramah akan berakibat berkurangnya keaktifan siswa. Hal tersebut berdampak negatif pada siswa, yaitu siswa mudah menjadi jenuh, dan mengantuk pada saat pembelajaran, siswa cenderung merasa tidak nyaman dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan metode yang tepat dalam proses belajar mengajar. Selain menggunakan metode yang tepat, guru juga menggunakan media dalam proses belajar mengajar secara optimal, karena tanpa media yang tepat dalam proses belajar mengajar mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Melihat pentingnya media tersebut, maka guru perlu menerapkan media dalam proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu jenis media yang dapat diterapkan di dalam proses belajar mengajar yaitu media visual gambar. Media mempunyai fungsi yang sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar maksimal (Daryanto, 2010: 3). Hal tersebut juga ditemukan di MIS Ikhwanul Muslimin, di sekolah tersebut, Guru di kelas III belum menggunakan media visual gambar secara optimal, guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu murid, bahwa proses belajar mengajar materi bentuk-bentuk energi, guru masih menjelaskan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah, hanya monoton. Kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan, menimbulkan motivasi yang kurang dalam pembelajaran. Guru menjelaskan hanya satu arah saja tidak terjadi umpan balik. Hal tersebut menjadikan siswa masih kurang aktif, dan lebih cenderung bermalas-malasan dan siswa kurang serius, tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan. Melihat keadaan tersebut maka, penulis menyimpulkan untuk menerapkan metode permainan dengan menggunakan media visual gambar agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, menarik. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III MIS Ikhwanul Muslimin. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar khususnya untuk siswa kelas III dengan menerapkan peranan media visual gambar.

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana peranan metode permainan menggunakan media gambar dalam proses belajar mengajar kelas III MIS Ikhwanul Muslimin pada materi bentuk-bentuk energi?
2. Apakah media gambar dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III?

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya. Penelitian ini mengacu pada tahap-tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK), PTK dilakukan oleh guru yang mempunyai masalah di dalam kelasnya. (Arikunto, 2007).



Gambar 1. Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *Kurt Lewin*. Siklus model tersebut diawali dengan perencanaan (*plan*), tindakan (*act*) dan pengamatan (*observe*), kemudian refleksi (*reflect*). Adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam penelitian ini, peneliti membuat perencanaan yaitu kegiatan yang dilakukan pada tahap awal proses pembelajaran, berupa menyiapkan tema yang akan diajarkan, menentukan jumlah siklus yang akan dilakukan, menyusun RPP, menentukan media visual yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung, membuat LKS dan soal tes, membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dan membuat instrumen respon siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media visual serta daftar pertanyaan wawancara dengan guru kelas.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas yang dilakukan adalah guru mengajar tema yang telah direncanakan dengan menggunakan media visual sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan. Setelah selesai memberikan tindakan pada siklus pertama peneliti mengadakan tes untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus pertama, demikian seterusnya sampai siklus terakhir.

3. Pengamatan Tindakan (observasi)

Pengamatan Tindakan (observasi) adalah pengamatan yang dilakukan secara kolaboratif yang melibatkan guru dan teman sebagai pengamat di kelas. Adapun yang diamati adalah aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung yang diamati oleh teman peneliti dan bagaimana cara guru (peneliti) mengelola kelas yang diamati oleh guru kelas.

4. Refleksi

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan tujuan peneliti yaitu dengan menggunakan media visual. Para pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan yang diperlukan untuk siklus berikutnya. Peneliti mencatat semua masukan dari pengamat untuk tindakan yang sesuai dengan siklus berikutnya.

Menurut David Hopkins (dalam Masnur Muslich, 2011: 43) setiap siklus penelitian terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengawasan (*observe*), dan refleksi (*reflection*). Pelaksanaan PTK ini dilakukan lebih dari satu siklus mengingat bahwa belum tentu satu siklus dapat memberikan hasil yang memuaskan. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MIS Ikhwanul Muslimin sebanyak 31 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan wawancara. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran materi wujud benda dengan fokus mengamati pelaksanaan peranan media visual gambar oleh guru dan siswa dengan instrumen yang digunakan berupa lembar observasi. Tes dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan. Sedangkan wawancara dilakukan kepada guru dan siswa setelah tindakan selesai dilakukan. Data yang diperoleh dari penelitian hasil belajar sebelum penerapan media visual gambar adalah 31 siswa belum mencapai nilai tuntas (KKM) dan setelah penerapan diperoleh hasil belajar dari 31 siswa sudah mencapai nilai tuntas. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu: pedoman observasi, pedoman tes, dan pedoman wawancara.

a) Pedoman observasi

Pedoman observasi ini memuat tentang lembar observasi dan hal-hal yang akan diamati pada saat pembelajaran dilakukan, yaitu aktivitas siswa dan guru berkenaan dengan penerapan peranan media visual gambar. Pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti bertindak sebagai pengamat yang turut berpartisipasi aktif dengan siswa.

b) Pedoman tes

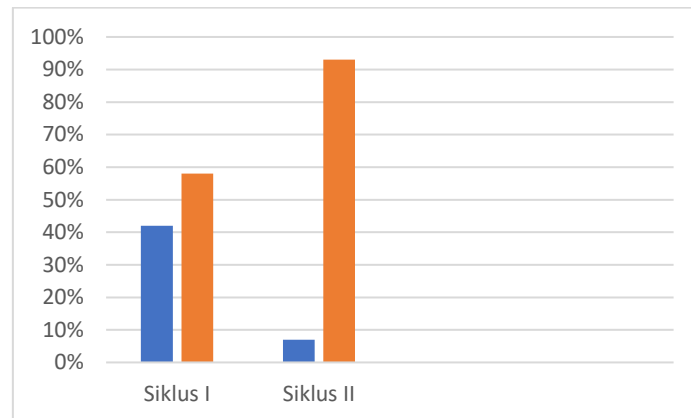
Instrumen pengumpulan data yang kedua adalah pedoman tes. Pada pedoman tes ini memuat kisi-kisi soal dan butir-butir soal. Penelitian ini menggunakan tes uraian dengan jumlah 10 butir soal sehingga penskoran dengan cara pembobotan. Nilai hasil akhir *test* diambil dari nilai keseluruhan butir soal.

c) Pedoman wawancara

Instrumen pengumpulan data yang ketiga adalah pedoman wawancara dengan jenis terstruktur, yaitu jenis wawancara yang daftar pertanyaannya sudah disusun oleh peneliti sesuai dengan hal yang dibutuhkan oleh peneliti dalam sebuah penelitian (Masnur Muslich, 2013: 9). Pedoman ini memuat tentang pertanyaan-pertanyaan secara garis besar dan dikembangkan secara mendalam oleh peneliti.

HASIL ANALISIS DATA

Dalam pelaksanaan pembelajaran setiap pertemuan menggunakan media visual, pada siklus 1 kegiatan yang dilakukan berupa mengamati tayangan, berdiskusi, bertanya jawab dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan. Pada siklus 2 pertemuan pertama setelah mengamati tayangan, siswa mencari informasi dan bertanya jawab serta mencatat hasil diskusi, kemudian menceritakan kembali berdasarkan informasi yang didapat, dan mempresentasikan hasil kerja kelompok yang telah dilakukan bersama. Evaluasi pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan observasi untuk memberikan penilaian dari aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, hasil angket respon siswa dan wawancara dengan guru Kelas III. Evaluasi dari aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam penelitian ini dilakukan pada tiap pertemuan saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Hal ini dapat dilihat dari persentase keaktifan pada siklus I sebesar 62%, sedangkan pada siklus II diperoleh hasil 79%. Dengan menggunakan media visual gambar pada materi bentuk-bentuk energi, membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Sedangkan guru hanya memberikan arahan dan mengawasi mereka dalam bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rata-rata pada siklus I adalah. Pada siklus I aktivitas guru berada pada persentase 69% ini dalam kategori baik sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan aktivitas guru menjadi 78% dalam kategori sangat baik. Guru melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran sehingga aktivitasnya semakin meningkat. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam belajar khususnya, maka penulis mengadakan tes. Tes ini dilakukan pada setiap akhir pertemuan yang terdiri dari 5 soal *essay*. Adapun tujuan dari pemberian tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana materi yang dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran selesai. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah dengan rata-rata nilai 69,35 dengan persentase yang tuntas adalah 58% yaitu ada 17 orang siswa yang tuntas dan 42 % yang tidak tuntas yaitu ada 14 orang siswa. Melihat data hasil prestasi belajar siswa pada siklus I lalu penulis melakukan refleksi dan perbaikan sehingga di siklus II sudah mengalami kenaikan hasil belajar siswa, sebagaimana terdapat pada grafik peningkatan hasil belajar siswa sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik peningkatan hasil belajar siswa

Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata 88,70 dengan persentase yang tuntas adalah 93% yaitu 29 siswa, yang tidak tuntas ada 7% atau ada 2 orang siswa.

Jadi, hasil belajar siswa dengan menerapkan metode permainan menggunakan media visual gambar pada materi bentuk energi siswa Kelas III MIS Ikhwanul Muslimin untuk siklus II telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hal ini membuktikan ketuntasan siswa mengalami peningkatan dan lebih baik untuk setiap siklusnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Kelas III MIS Ikhwanul Muslimin, Kecamatan Sirandorung, pada materi wujud benda dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran materi bentuk-bentuk energi kelas III MIS Ikhwanul Muslimin Kecamatan Sirandorung, dengan menerapkan metode permainan menggunakan media gambar mampu membuat siswa merasa senang dan lebih antusias atau bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan proses belajar mengajar tercapai secara efektif.
2. Berdasarkan penelitian tindakan kelas, hasil belajar siswa kelas III dengan menggunakan media gambar pada materi bentuk energi meningkat dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah dengan rata-rata nilai 69,35 dengan persentase yang tuntas adalah 58% yaitu ada 17 orang siswa yang tuntas dan 42 % yang tidak tuntas yaitu ada 14 orang siswa. Berarti media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MIS Ikhwanul Muslimin Kecamatan Sirandorung jika digunakan dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Edisi V, Bumi Aksara, 2007.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Basri, Hasan. (2006). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Pustaka Setia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kurniawan, Deni. *Pembelajaran Terbaru Tematik*, Bandung: Alfabeta 2014.
- Kustandi, Cecep dan Darmawan, Deddy. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi pengembangan media bagi Pendidik di sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana 2020.
- M. Hasanah dan Nurchasanah. 2007. *Paket Pendidikan Pembelajaran Baca*. Malang: Lemlit UM.
- Masnur Muslich. (2013). *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nurhadi. 2003. *Pendekatan Kontekstual*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Oemar Hamalik. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (Pasal 1 ayat 1) Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Smaldino dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya Offset.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Trianto. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Tulis Permulaan Anak Usia Sekolah Dasar. Laporan Penelitian. Tidak dipublikasikan.