



Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Panca Indra Manusia

Ahmad Nabil Atoillah, Syifa Salsabil Fauzy Ramdani, Tsany Aulia Lestari,
Widhiastuti Hidayat

ABSTRAK

Berdasarkan hasil survei pra-penelitian di MI Handapherang, ditemukan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA masih tergolong rendah. Kondisi ini dipicu oleh kurangnya motivasi belajar siswa, yang terindikasi dari sikap kurang memperhatikan penjelasan guru, ketidaktertarikan terhadap materi, serta sikap pasif dan jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa rendahnya motivasi tersebut disebabkan oleh minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, serta mengetahui peningkatan motivasi pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar pada mata pelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di MI Handapherang Ciamis.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan angket. Analisis data dilakukan dengan analisis deskripsi dengan menghitung rata-rata dan prosentase dan dikategorisasikan.

Hasil penelitian sebagai berikut: 1) Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar pada mata pelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di MI Handapherang telah meningkat dari siklus I yaitu (82,95), meningkat pada siklus II yaitu dengan nilai (92,41) dari nilai sempurna (100) poin. 2) Upaya guru dalam meningkatkan kinerja guru yang dinilai melalui APKG (Alat Penilaian Kinerja Guru) dan RPP pada pembelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di kelas IV MI Handapherang Kabupaten Ciamis juga mengalami kenaikan yang cukup signifikan yaitu memperoleh nilai dari siklus I (78,91) dan siklus II memperoleh nilai (91,69). 3) Penerapan media kartu bergambar pada pembelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di kelas IV MI Handapherang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai siswa mampu menggunakan waktu secara efektif dan efisien untuk mengerjakan tugas, mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, munculnya kerjasama kelompok dalam berdiskusi sangat baik. Motivasi belajar siswa meningkat dilihat dari siklus I perolehan motivasi belajar siswa adalah 62,8% kemudian pada siklus II menjadi 71,5%.

A. Pendahuluan

Abdul Majid (2005: 166) berpendapat bahwa guru merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan. Para pakar menyatakan bahwa betapapun bagusya kurikulum hasilnya tergantung pada apa yang dilakukan guru di dalam maupun diluar kelas. Kualitas pembelajaran yang sesuai dengan rambu-rambu pendidikan dipengaruhi juga oleh sikap guru yang kreatif untuk memilih dan melaksanakan berbagai pendekatan dan model pembelajaran. Karena profesi guru menuntut sifat kreatif dan kemauan mengadakan

improvisasi. Oleh karena itu guru harus menumbuhkan dan mengembangkan sikap kreatifnya dalam mengelola pembelajaran dan memantapkan berbagai pendekatan, metode, media pembelajaran yang relevan dengan kondisi siswa dan pencapaian kompetensi, termasuk di dalamnya kreativitas guru dalam pengembangan bakat siswa.

Oleh karena itu, guru harus terus berusaha agar siswa berhasil dengan baik, guru terus berusaha mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi, seperti berusaha bagaimana agar motivasi belajar siswa meningkat dalam mata pelajaran IPA. Sebagai guru kelas dibutuhkan kemampuan untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, termasuk dalam mengajar pelajaran IPA. Baik dalam menguasai materi, kreatif dalam penyampaian serta mampu menggunakan media pembelajaran.

Fenomena yang saat ini terjadi dalam pembelajaran IPA di MI Handapherang berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan menunjukkan rendahnya pemahaman belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Rendahnya pemahaman siswa tersebut disebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, hal ini dilihat dari kebanyakan siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, tidak aktif saat pembelajaran, dan terlihat jenuh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPA. Guru melihat rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA disebabkan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru juga diharapkan dapat memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Agar siswa dapat tertarik pada saat pelajaran IPA maka dibutuhkan media dalam proses pembelajaran (Arsyad 1997: 47).

Banyak media yang bisa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah, diantaranya dengan menggunakan media kartu bergambar. Dengan menggunakan media kartu bergambar akan membuat siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru semata, tetapi juga akan melakukan aktifitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, melakukan dan lain-lain.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian terhadap masalah tersebut, yang di tuangkan dalam sebuah judul Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Panca Indra Manusia.

B. Kajian Teoretik

1. Pembelajaran IPA

a. Hakikat Pembelajaran IPA

IPA sendiri berasal dari kata sains yang berarti alam. Sains menurut Nana Dunhana dan Muslim (2007: 10) merupakan “pengetahuan hasil kegiatan manusia yang bersifat aktif dan dinamis tiada henti-hentinya serta diperoleh melalui metode tertentu yaitu teratur, sistematis, berobjek, bermetode dan berlaku secara universal”.

Menurut Abdullah dan Ely (1998: 18), IPA merupakan “pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain”.

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan pengetahuan dari hasil kegiatan manusia yang diperoleh dengan menggunakan langkah-langkah ilmiah yang berupa metode ilmiah dan didapatkan dari hasil eksperimen atau observasi yang bersifat umum sehingga akan terus di sempurnakan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan dari mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam yaitu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap, nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global (Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, 125-126).

Agar tercapainya pendidikan yang berkualitas maka diperlukan latihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan dalam berbagai aspek, agar pembelajaran berjalan dengan baik dan mendapatkan prestasi untuk siswa sesuai dengan ketentuan nilai yang akan dicapai.

2. Tinjauan Tentang Media Kartu Bergambar

a. Pengertian Media

Menurut Sadiman, Arief S. (dkk) (2007: 6. 29-31) kata media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti “tengah” dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dan diantara media pendidikan, gambar atau/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

Gerlach dan Ely (1971) dalam Arsyad Azhar mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam

pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

b. Landasan Penggunaan Media

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1996: 10-11) dalam Arsyad ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau *image*), kata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto, atau film. Meskipun siswa belum pernah mengikat tali untuk membuat ‘simpul’ mereka dapat mempelajari dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto, atau film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata ‘simpul’ dan mencoba mencocokkannya dengan simpul pada image mental atau mencocokkannya dengan pengalamannya membuat simpul. Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

c. Pengertian Media Gambar (Visual)

Menurut Arsyad Azhar (2007: 91) media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaliknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Arsyad Azhar (2007: 91) menyatakan bentuk visual bisa berupa (a) *gambar representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Menurut Arsyad Azhar (2007: 92) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut.

- 1) Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistik harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi saran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- 4) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.
- 5) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualisasikan itu secara berdampingan.
- 6) Hindari visual yang tidak berimbang.
- 7) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- 8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- 9) Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks.
- 10) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- 11) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- 12) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan, atau katakan.
- 13) warna harus digunakan secara realistik.

14) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

d. Pengertian Media Kartu Bergambar

Media kartu bergambar diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Dari sumber di atas dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar adalah sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang berupa seperangkat alat keras maupun lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

Ada beberapa hal mengenai fungsi media kartu bergambar menurut Derek Rowantree, diantaranya :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa
2. Mengulang apa yang terjadi
3. Menyediakan stimulus belajar
4. Mengaktifkan respon siswa
5. Memberikan balikan dengan segera
6. Menggalakan latihan yang serasi'. (Sadiman. 1996 : 47)

Berdasarkan fungsi media kartu bergambar tersebut maka diharapkan proses pembelajaran berjalan efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Media kartu bergambar yang baik yaitu media yang dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan untuk mendukung isi pelajaran yang disampaikan.

Manfaat dari penggunaan kartu bergambar dalam pelaksanaan pembelajaran adalah mencapai peristiwa yang langka, jauh dan sukar dicapai. Misalnya peristiwa fotosintesis akan sulit disaksikan, tetapi dengan media kartu bergambar berupa gambar, foto, video gambar fotosintesis maka siswa akan merasa seolah-olah menyaksikannya sendiri.

Alasan mengapa penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia tahap perkembangannya dimulai dari berpikir kongkrit menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Penggunaan media erat kaitannya dengan tahap berpikir tersebut. Sebab melalui media kartu bergambar hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

e. Peran Media dalam Pembelajaran

Agar pelaksanaan pembelajaran sesuai yang diinginkan, maka motivasi siswa sangat penting. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh

menumbuhkan motivasi belajar siswa karena dengan media yang bervariasi dan menarik akan menambah ketekunan siswa dalam mengikutinya. Berdasarkan klasifikasi media dalam pendidikan yang pada intinya terbagi dalam tiga kelompok yaitu media visual, media audio, dan media audio visual, maka kartu bergambar termasuk dalam kategori media visual dengan kekhususan media dua dimensi pada bidang yang tidak transparan yang kemudian dimodifikasi menjadi media kartu bergambar.

Zulkifli dalam buku Ronald H. Anderson (1997: 56-57) menegaskan bahwa media gambar banyak memberikan sumbangan terutama dalam mempercepat perkembangan kognitif dan menemukan diri mereka sendiri. Peran kartu bergambar menurut Zulkifli adalah:

- a. Sarana membawa anak dalam masyarakat,
- b. Mampu mengenal kekuatan sendiri,
- c. Mendapat kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecenderungan pembawaannya,
- d. Berlatih menempa perasaannya,
- e. Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan,
- f. Melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku.

3. Tinjauan Teoritis Motivasi

a. Pengertian Motivasi

Istilah motivasi berpangkal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi kesiapsiagaan. Adapun menurut Mc. Donald (dalam Sadirman. 1986), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen/ciri pokok dalam motivasi yakni motivasi ini mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya *feeling*, dan dirangsang karena adanya tujuan.

Menurut Hamzah (2007:31) motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator yang meliputi adanya hasrat untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita, adanya penghargaan, adanya kegiatan yang menarik, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Jadi motivasi belajar adalah unsur yang penting dalam proses belajar untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan sebelumnya. Motivasi belajar hendak

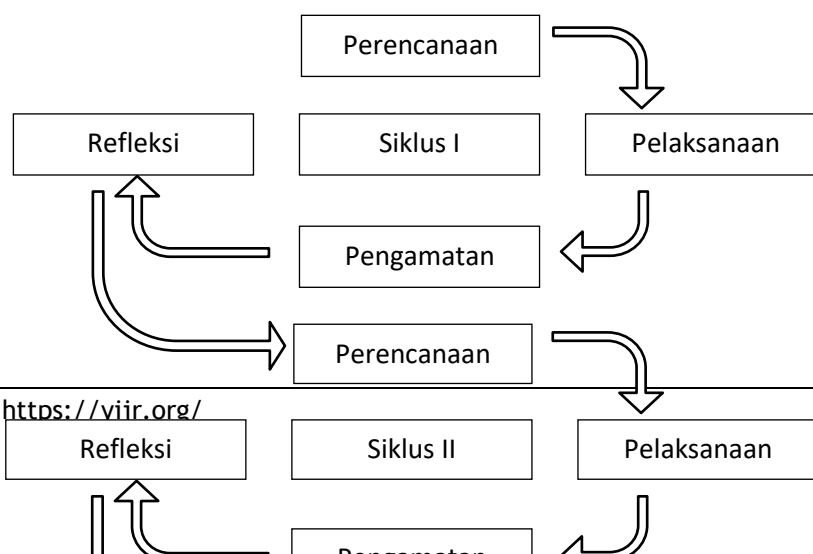
diciptakan oleh guru sebagai fasilitator dalam belajar siswa, sehingga diharapkan siswa mampu belajar dengan giat dan semangat dengan segala apa yang dicita-citakan oleh siswa.

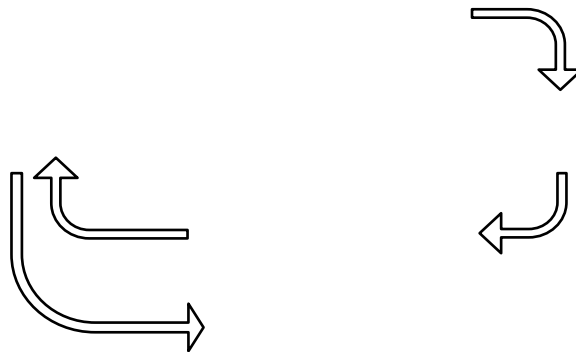
Menurut Sardiman (2003: 73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian ini mengandung tiga elemen, yaitu:

- 1) Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri individu manusia. Perkembangan motivasi akan membawa beberapa perubahan energi dalam sistem “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia. Karena menyangkut perubahan energi manusia (walaupun motivasi itu muncul dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa atau “*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini motivasi relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan. Afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Motivasi akan dirangsang dengan adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respons dari suatu aksi, yakni tujuan. Motivasi memang muncul dalam diri manusia, tetapi munculnya karena terangsang atau terdorong karena unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan. Tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penyusunan skripsi ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), penulis menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2009:16) dan penjelasan masing-masing tahap adalah sebagai berikut :





a. Perencanaan

Identifikasi masalah yang dilakukan pada tahap pra-PTK merupakan dasar dilaksanakannya penelitian ini. Rencana penelitian ini mencakup segala keperluan pelaksanaan PTK. Keperluan tersebut meliputi bahan pembelajaran, rencana pelaksanaan pembelajaran yang meliputi metode, RPP, media pembelajaran serta instrumen evaluasi. Selain hal-hal di atas, peneliti juga memperhitungkan kendala yang mungkin akan muncul dalam pelaksanaan penelitian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran didalam kelas dengan menggunakan prosedur yang telah ditentukan dan tentunya tidak bertentangan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

c. Pengamatan/ Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, yaitu pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas dilaksanakan. Pada saat ini data-data yang dibutuhkan dikumpulkan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Data-data tersebut berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang telah dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil intruksional yang dikumpulkan dengan berbagai macam alat bantu yang meliputi : catatan lapangan, buku harian siswa dan tes proses dan produk.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam pembahasan ini, berdasarkan hasil analisis dan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan yang berlangsung selama dua siklus ternyata peneliti dapat membuktikannya:

1. Telah berhasil merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) serta kinerja guru yang baik dengan menggunakan media kartu bergambar pada mata pelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di MI Handapherang Kabupaten Ciamis.
2. Telah berhasil meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dapat dilihat dari kinerja guru yang menunjukkan peningkatan serta selalu berusaha menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa dengan ditandai adanya perubahan dan peningkatan ketercapaian indikator sebagai berikut:

- a. Meningkatnya keaktifan siswa.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran panca indra manusia mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Indikator keaktifan siswa dalam pembelajaran meliputi keaktifan siswa dalam bertanya, merespon apresiasi, mendengarkan penjelasan dari guru, dan semangat mengerjakan tugas yang diberikan guru.

- b. Meningkatnya perhatian dan minat siswa

Perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran sangat penting. Untuk menumbuhkan dan memelihara hal tersebut, guru perlu merangsang siswa dengan menerapkan cara-cara baru, unik, ataupun cara-cara yang sudah biasa digunakan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah melalui pemanfaatan media. Dalam penelitian ini, guru memanfaatkan media kartu bergambar. Setelah adanya tindakan memanfaatkan media tersebut, perhatian dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran meningkat. Ketika diajak belajar dengan ruangan kelas yang berbeda yaitu dengan tata letak bangku yang lebih menarik dan kondisi kelas yang lebih bersih. Melalui kegiatan itu, siswa tampak antusias karena pembelajaran lebih kondusif. Minat serta ketertarikan siswa meningkat setelah guru memberi motivasi di awal pembelajaran dengan *reward* bagi siswa paling aktif dalam pembelajaran serta siswa yang memperoleh nilai paling tinggi.

- c. Meningkatnya keterampilan guru dalam mengelola kelas

Kemampuan guru dalam mengelola kelas merupakan salah satu penentu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Pengelolaan kelas yang dilakukan guru antara lain berupa tindakan memberikan perhatian pada seluruh siswa, memberikan *reward* dan *punishment* pada siswa, menyajikan materi dengan mengombinasikan metode ceramah dengan metode lain yang menjadikan siswa tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran, memanfaatkan media pembelajaran, serta memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

4. Penggunaan media kartu bergambar terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

- a. Meningkatnya motivasi belajar siswa

Berdasarkan survai awal yang telah dilaksanakan, secara keseluruhan dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Rendahnya motivasi belajar tersebut ditandai oleh indikator sebagai berikut: 1) adanya minat dan motivasi siswa yang masih rendah, 2) sebagian besar siswa membutuhkan waktu cukup lama untuk dapat mengamati kartu bergambar dan menuangkannya dalam bentuk tulisan, 3) siswa belum mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, 4) siswa belum mampu berdiskusi dengan baik. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan media kartu bergambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi meningkat, hal tersebut dapat terlihat dari: (1) meningkatnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran, (2) Mampu menggunakan waktu secara efektif dan efisien untuk mengerjakan tugas, (3) mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, (4) munculnya kerjasama kelompok dalam berdiskusi sangat baik.

b. Peningkatan motivasi belajar siswa meningkat

Nilai perolehan terendah motivasi siswa pada siklus I diperoleh oleh 1 orang siswa dengan nilai 49 dan tertinggi diperoleh oleh 1 orang siswa dengan nilai 76. Pada siklus II nilai terendah motivasi siswa diperoleh 1 orang siswa dengan nilai 52 dan tertinggi diperoleh 1 siswa dengan nilai 87, berikut ini peningkatan skor motivasi belajar siswa dari siklus ke siklus.

Tabel 4.13

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dari Siklus I Sampai Siklus II

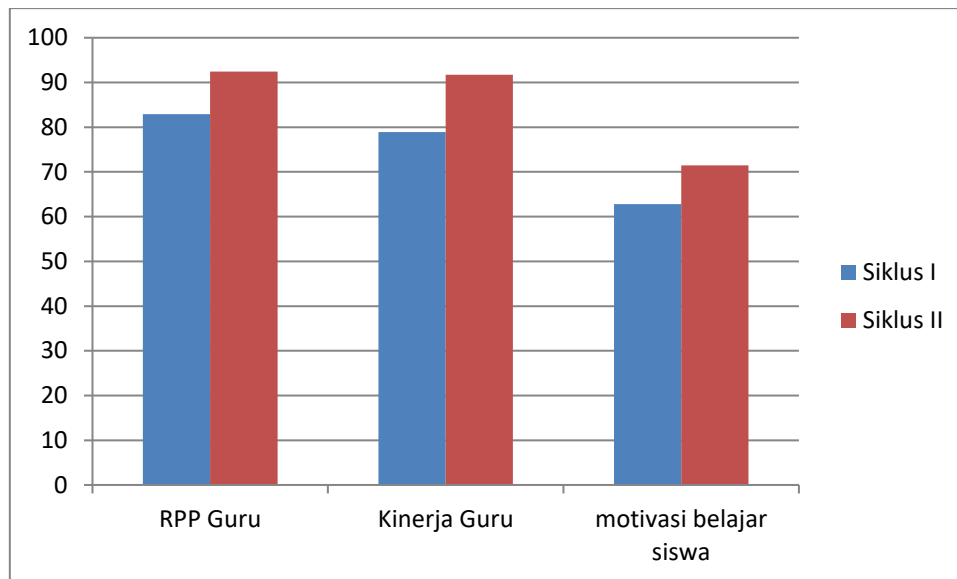
No	Nama Siswa	Nilai		Keterangan
		Siklus I	Siklus II	
1	Annisa Hasna Salsabila	56	60	Meningkat
2	Annisa Nurfalah	69	75	Meningkat
3	Antawijaya Sukma R.	63	74	Meningkat
4	Arif Priyadi	72	78	Meningkat
5	Asti Ayara	65	75	Meningkat
6	Eva Novita Rahmawati	74	80	Meningkat
7	Dessy Kusmayanti	75	80	Meningkat
8	Faizal Azhari	59	68	Meningkat
9	Hikmawan Nurul Fikri	64	73	Meningkat
10	Husni Zamzam Mubarak	62	73	Meningkat
11	Ichsan Permana	67	71	Meningkat
12	Iqbal Saepul Mudzakir	49	52	Meningkat

13	Khansa Restu Malika	61	70	Meningkat
14	Lukmanul Hakim	66	73	Meningkat
15	M. Ilham Nasir Kholiludin	64	66	Meningkat
16	Mizanul Ma'ruf	71	74	Meningkat
17	M. Fathur Rahman	65	73	Meningkat
18	M. Ajkiya Zari'rokan	51	60	Meningkat
19	M. Zaidan Dzulfikar	54	58	Meningkat
20	Nabila Ramza Ahwani	53	68	Meningkat
21	Nurahma Romdoniah	56	75	Meningkat
22	Putri Nabila Ramadhani	76	87	Meningkat
23	Raysa Salsa Desyani	62	69	Meningkat
24	Ridho Putra Gunawan	61	73	Meningkat
25	Rizki Hafadz Himanudin	56	68	Meningkat
26	Rizki Permana Nugraha	56	71	Meningkat
27	Rahayu Istianah Barihah	57	70	Meningkat
28	Rivia Adhiyah Garcia	64	74	Meningkat
29	Sri Mulya Ningsih	64	73	Meningkat
30	Siti Hafsa Bariyah	68	75	Meningkat
31	Siti Nurhalimah	70	82	Meningkat
32	Muhammad Wildan Arifin	57	67	Meningkat
33	Dwi Fitria Purwanto	65	75	Meningkat
34	Hikma Shofiatunnisa	66	73	Meningkat
Jumlah		2138	2433	
Rata-rata		62,8	71.5	

Dari hasil tindakan tersebut pada pembelajaran yang dilaksanakan sebanyak dua siklus peneliti paparkan dalam bentuk grafik berikut ini:

Grafik

Peningkatan Indikator yang diteliti pada Siklus I dan II



E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dideskripsikan pada pembahasan sebelumnya, bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di kelas IV MI Handapherang Kabupaten Ciamis, dengan berbagai upaya dan tindakan telah mengalami peningkatan dari siklus I sampai pada siklus II, untuk itu dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kartu bergambar pada mata pelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di MI Handapherang telah meningkat dari siklus I yaitu (82,95), meningkat pada siklus II yaitu dengan nilai (92,41) dari nilai sempurna (100) poin.
2. Upaya guru dalam meningkatkan kinerja guru yang dinilai melalui APKG (Alat Penilaian Kinerja Guru) dan RPP pada pembelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di kelas IV MI Handapherang Kabupaten Ciamis juga mengalami kenaikan yang cukup signifikan yaitu memperoleh nilai dari siklus I (78,91) dan siklus II memperoleh nilai (91,69).
3. Penerapan media kartu bergambar pada pembelajaran IPA pokok bahasan panca indra manusia di kelas IV MI Handapherang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai siswa mampu menggunakan waktu secara efektif dan efisien untuk mengerjakan tugas, mampu menyelesaikan tugas dengan tepat waktu, munculnya kerjasama kelompok dalam berdiskusi sangat baik. Motivasi belajar siswa meningkat dilihat dari siklus I perolehan motivasi belajar siswa adalah 62,8% kemudian pada siklus II menjadi 71,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aly, Abdullah dan Rahma, Ely. (1998). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharismi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Direktorat Pendidikan Pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, hlm 125-126.
- Dunhana, Nana dan Muslim. (2007). *Pendidikan IPA*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Dep. Pendidikan Nasional.
- Hamzah, Amir. (1985). *Media Audio Visual Untuk Pengajaran Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta : Gramedia.
- Majid, Abdul. (2005). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Ronald H. Anderson. (1997). *Pemilihan dan Pengembanagn Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sadiman, Arief S. (dkk) (2007). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.