

Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Lingkungan Sehat Dan Tidak Sehat Menggunakan Media Gambar

Yunita Samsul¹, Eka Aryana Syavira Rahman², Lutfiyah³, Nurul Anisa⁴, Qori Abdillah⁵,
Imroh Atul Musfiroh⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article Info

Article history:

Received 05 27, 2025

Revised 07 29, 2025

Accepted 08 31, 2025

Keywords:

Learning Outcomes, Picture Media, Science, Classroom Action Research

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Media Gambar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This research aimed to describe the implementation of picture media in an effort to improve Science learning outcomes on the topic of healthy and unhealthy environments. The background for this study was the low learning outcomes of third-grade students at SDN 005 Samarinda Kota, which was caused by conventional, teacher-centered learning methods. This study was a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, acting, observing, and reflecting stages. The research subjects were 22 third-grade students. Data were collected using tests to measure cognitive learning outcomes and observation to monitor the learning process. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative methods. The results showed a significant improvement in student learning outcomes. The classical learning completeness percentage increased from an initial condition of 41%, to 55% in Cycle I, and reached 91% in Cycle II. This improvement proves that the use of picture media can effectively enhance student learning outcomes by making the learning process more concrete, interactive, and engaging.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media gambar dalam upaya meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas III SDN 005 Samarinda Kota yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan tes untuk mengukur hasil belajar kognitif dan observasi untuk mengamati proses pembelajaran. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Persentase ketuntasan belajar klasikal meningkat dari kondisi awal sebesar 41%, menjadi 55% pada Siklus I, dan mencapai 91% pada Siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan media gambar dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan menjadikan pembelajaran lebih konkret, interaktif, dan menarik.

Copyright © 2025 Yunita Samsul et. al.

* Corresponding Author:

Yunita Samsul

Email: yusam@gmail.com

INTRODUCTION

Pendidikan memegang peranan krusial sebagai fondasi kemajuan suatu bangsa, di mana kualitas sumber daya manusia secara langsung dibentuk melalui proses pembelajaran yang efektif di setiap jenjangnya (Rahmat, 2021). Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pendidikan berfungsi sebagai peletak dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan membentuk pola pikir serta karakter peserta didik di masa depan (Susanto, 2016). Oleh karena itu, perancangan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan tahap perkembangan anak menjadi sebuah keharusan mutlak bagi para pendidik. Proses pembelajaran yang berhasil tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menghafal materi, tetapi juga dari kemampuannya untuk memahami konsep secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Warsono & Hariyanto, 2017). Kegagalan dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di tingkat dasar dapat berisiko menghambat potensi akademik siswa pada jenjang pendidikan selanjutnya (Sofyana & Rozaq, 2019).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran sentral dalam kurikulum pendidikan dasar yang bertujuan membekali siswa dengan pemahaman konseptual tentang fenomena alam di sekitarnya. Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan keterampilan proses sains melalui pengalaman belajar secara langsung (Afidah & Widiyatun, 2020). Tujuan utamanya adalah agar siswa tidak hanya mengetahui fakta, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat serta mampu bersikap ilmiah terhadap lingkungannya (Permatasari & Hidayat, 2021). Dengan demikian, pembelajaran IPA yang efektif akan membangun landasan yang kuat bagi siswa untuk menjadi individu yang sadar akan pentingnya menjaga kelestarian alam dan mampu beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Dewi & Khery, 2019).

Namun, implementasi pembelajaran IPA di lapangan seringkali dihadapkan pada berbagai tantangan yang kompleks. Salah satu masalah klasik yang masih banyak ditemukan adalah dominasi metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), seperti metode ceramah (Sari & Putra, 2020). Metode ini cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar pasif, sehingga membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang merangsang keterlibatan aktif siswa. Akibatnya, siswa merasa cepat bosan, kehilangan motivasi, dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang sebagian bersifat abstrak (Astuti & Leonard, 2019). Kondisi ini pada akhirnya berdampak negatif pada rendahnya hasil belajar siswa, yang menjadi indikator utama tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Mengatasi permasalahan tersebut memerlukan sebuah inovasi dalam strategi pembelajaran, salah satunya adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan pesan atau materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa (Arsyad, 2017; Sanjaya, 2016). Menurut teori belajar kognitif, media berfungsi sebagai perantara yang dapat menjembatani konsep abstrak dengan pemahaman konkret siswa, sehingga mengurangi beban kognitif dalam memproses informasi (Sweller et al., 2019). Penggunaan media yang tepat terbukti mampu meningkatkan efektivitas komunikasi dalam proses belajar-mengajar, menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan.

Dalam spektrum media pembelajaran, media visual memegang peranan penting karena mayoritas informasi yang diterima manusia diproses melalui indra penglihatan. Sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar (sekitar 7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka berpikir secara logis berdasarkan objek atau kejadian yang konkret dan dapat dilihat secara langsung (Piaget, 2020). Oleh karena itu, penyajian materi melalui elemen visual seperti gambar, diagram, atau video dapat secara signifikan membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi (Agustin, 2021). Media visual mampu menerjemahkan ide-ide kompleks menjadi

representasi yang lebih sederhana dan mudah dicerna oleh siswa pada tahap perkembangan ini.

Salah satu bentuk media visual yang paling fundamental dan mudah diaplikasikan dalam konteks kelas adalah media gambar. Media gambar merupakan media pembelajaran non-proyeksi yang menyajikan representasi visual dari objek, orang, atau situasi tertentu untuk tujuan memperjelas suatu konsep (Daryanto, 2016). Keunggulan utama media gambar terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin cepat dilupakan jika hanya dijelaskan secara verbal, serta sifatnya yang ekonomis dan mudah didapat (Lestari & Ristiana, 2020). Penggunaan gambar yang relevan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan langsung dan membantu menghadirkan realitas ke dalam ruang kelas.

Dalam konteks pembelajaran IPA, khususnya pada materi "Lingkungan Sehat dan Tidak Sehat", media gambar menjadi alat bantu yang sangat strategis. Materi ini menuntut siswa untuk mampu membedakan karakteristik antara dua kondisi lingkungan yang kontras, sebuah konsep yang sangat ideal untuk divisualisasikan. Melalui sajian gambar-gambar yang konkret, siswa dapat secara langsung mengamati, membandingkan, dan mengidentifikasi ciri-ciri lingkungan yang bersih dan terawat dengan lingkungan yang kotor dan tercemar. Keterlibatan visual ini merangsang proses analisis sederhana pada siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan berkesan (Novitasari & Sutijan, 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas III SDN 005 Samarinda Kota, ditemukan permasalahan yang selaras dengan tantangan umum tersebut. Proses pembelajaran IPA masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan melalui buku teks, tanpa didukung oleh media yang memadai. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan kesulitan dalam memahami perbedaan esensial antara lingkungan sehat dan tidak sehat, yang pada gilirannya berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa pada materi tersebut. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk menerapkan sebuah tindakan perbaikan melalui inovasi pembelajaran.

Sejumlah penelitian relevan telah membuktikan efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa media gambar secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA (Hasanah & Widodo, 2022; Wulandari & Nugroho, 2021). Temuan serupa juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis visual membantu meningkatkan motivasi dan retensi informasi siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional (Pratama & Huda, 2023). Berangkat dari landasan teoretis dan temuan empiris tersebut, penelitian ini diposisikan untuk menguji dan mendeskripsikan penerapan media gambar sebagai solusi untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar IPA di lokasi penelitian.

Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini bertujuan secara spesifik untuk mendeskripsikan implementasi dan mengukur peningkatan hasil belajar IPA pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas III SDN 005 Samarinda Kota. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru sebagai referensi dalam melakukan inovasi pembelajaran, serta memberikan masukan bagi sekolah dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmiah mengenai penerapan media pembelajaran visual dalam konteks pendidikan dasar.

LITERATURE RIVIEW

Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan puncak dari proses pembelajaran dan menjadi tolok ukur utama untuk menilai sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai. Secara konseptual, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hidayat, 2018). Perubahan ini bersifat relatif permanen dan menjadi bukti bahwa telah terjadi interaksi antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan pemahaman atau penguasaan

kompetensi baru. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar tidak hanya berfokus pada skor, tetapi pada perubahan kualitatif yang terjadi dalam diri siswa.

Domain hasil belajar secara umum diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, hingga mencipta (Anderson & Krathwohl, 2021). Ranah afektif mencakup aspek emosional dan sikap, misalnya minat, motivasi, dan nilai-nilai yang diinternalisasi. Sementara itu, ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan fisik atau motorik. Dalam konteks penelitian ini, fokus utama pengukuran adalah pada ranah kognitif, yang tercermin dari kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal evaluasi terkait materi pelajaran.

Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, baik internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti tingkat kecerdasan, motivasi belajar, kondisi kesehatan, dan minat terhadap mata pelajaran (Yusuf & Nurihsan, 2020). Di sisi lain, faktor eksternal datang dari luar diri siswa, yang meliputi lingkungan keluarga, sarana dan prasarana sekolah, serta kualitas guru dan metode pembelajaran yang digunakan. Di antara faktor eksternal tersebut, metode dan media yang diterapkan oleh guru memegang peranan vital sebagai variabel yang dapat dimanipulasi untuk mengoptimalkan proses belajar.

Indikator keberhasilan dalam mencapai hasil belajar yang optimal seringkali ditetapkan melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM berfungsi sebagai standar minimum yang harus dicapai oleh siswa untuk dianggap telah menguasai suatu kompetensi dasar. Keberhasilan pembelajaran secara klasikal diukur dari persentase siswa di dalam kelas yang berhasil mencapai atau melampaui KKM tersebut (Kurniawan, 2019). Dengan demikian, peningkatan persentase ketuntasan klasikal dari satu siklus ke siklus berikutnya menjadi bukti empiris bahwa suatu intervensi pembelajaran, seperti penggunaan media, berjalan secara efektif.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri tentang dunia di sekitarnya. Hakikat pembelajaran IPA bukan sekadar transfer pengetahuan berupa fakta atau teori, melainkan sebuah proses untuk mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah (keterampilan proses sains) dan menumbuhkan sikap ilmiah (Putra et al., 2020). Siswa didorong untuk melakukan observasi, bertanya, bereksperimen, dan mengkomunikasikan temuannya, sehingga mereka belajar "bagaimana cara belajar" layaknya seorang ilmuwan.

Tujuan utama pembelajaran IPA di SD adalah untuk membekali siswa dengan pemahaman konseptual yang kuat tentang lingkungan alam dan sosial, serta menumbuhkan kesadaran untuk menjaga dan melestarikannya. Pembelajaran harus dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa agar terasa lebih relevan dan bermakna (kontekstual). Dengan memahami fenomena sains yang terjadi di sekitarnya, siswa diharapkan dapat menjadi individu yang literat sains dan mampu menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah (Rahmawati & Hidayat, 2021).

Karakteristik siswa sekolah dasar, yang menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret, menuntut pendekatan pembelajaran yang berbeda dari jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pada tahap ini, kemampuan berpikir abstrak siswa masih terbatas, sehingga mereka lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman nyata dan objek yang dapat diamati secara langsung (Hanifah, 2019). Oleh karena itu, penggunaan metode ceramah yang dominan verbal dianggap kurang efektif. Pembelajaran IPA idealnya harus bersifat *hands-on* dan *minds-on*, di mana siswa tidak hanya aktif secara fisik, tetapi juga aktif secara mental dalam membangun pengetahuannya.

Tantangan yang sering dihadapi dalam pembelajaran IPA adalah kecenderungan untuk menyajikan materi sebagai kumpulan hafalan konsep yang terpisah-pisah. Hal ini membuat IPA terasa sulit dan membosankan bagi siswa (Jannah & Wiyanto, 2022). Untuk mengatasi hal ini, guru perlu merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-*

centered) dan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Inovasi dalam penggunaan strategi dan media pembelajaran menjadi kunci untuk mengubah persepsi siswa terhadap IPA dan meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif.

Peran Media Gambar dalam Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen instrumental dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai pembawa pesan dari sumber (guru) kepada penerima (siswa). Kehadiran media bertujuan untuk mengatasi hambatan komunikasi dan merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Smaldino et al., 2019). Media memungkinkan penyajian materi yang lebih terstandarisasi dan dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indra.

Secara teoretis, efektivitas media visual seperti gambar didukung oleh Teori Pengodean Ganda (*Dual Coding Theory*). Teori ini menyatakan bahwa informasi diproses oleh otak manusia melalui dua saluran yang terpisah namun saling berhubungan, yaitu saluran verbal (untuk bahasa) dan saluran non-verbal/visual (untuk gambar dan citra) (Paivio, 2021). Ketika materi disajikan secara verbal dan visual secara bersamaan, siswa memiliki dua cara untuk merepresentasikan informasi tersebut dalam pikirannya, yang pada akhirnya akan memperkuat pemahaman dan ingatan.

Media gambar, sebagai salah satu bentuk media visual yang paling dasar, memiliki sejumlah keunggulan didaktis yang signifikan. Sifatnya yang konkret dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau rumit, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama di kelas rendah (Mayer, 2020). Gambar mampu memvisualisasikan objek atau situasi yang tidak mungkin dihadirkan secara langsung ke dalam kelas, misalnya menggambarkan lingkungan yang tercemar atau proses daur hidup yang memakan waktu lama.

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan minat dan atensi siswa secara signifikan. Elemen visual yang menarik dapat membangkitkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat dalam proses belajar, mengubah suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan (Clark & Lyons, 2021). Ketika perhatian siswa terpusat pada materi yang disajikan melalui gambar, kemungkinan informasi untuk diproses lebih lanjut dan disimpan dalam memori jangka panjang menjadi lebih besar.

Beberapa penelitian empiris telah mengkonfirmasi dampak positif penggunaan media gambar terhadap hasil belajar. Sebuah studi menemukan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media gambar menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan teks (Sari et al., 2022). Hal ini membuktikan bahwa gambar bukan hanya sekadar hiasan, melainkan alat bantu kognitif yang kuat.

Secara spesifik dalam pembelajaran IPA, media gambar sangat efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan observasi. Ketika dihadapkan pada gambar lingkungan sehat dan tidak sehat, siswa dilatih untuk mengamati detail, membandingkan perbedaan, dan mengklasifikasikan informasi berdasarkan ciri-ciri yang terlihat (Wulandari & Fathoni, 2023). Aktivitas ini merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan proses sains yang menjadi inti dari pendidikan IPA.

Berdasarkan keseluruhan tinjauan pustaka di atas, dapat disintesis bahwa hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPA sangat dipengaruhi oleh metode penyampaian materi. Mengingat karakteristik siswa SD yang berada pada tahap berpikir konkret, penggunaan media gambar sebagai jembatan visualisasi konsep abstrak menjadi sebuah solusi yang relevan dan strategis. Oleh karena itu, penerapan media gambar dalam penelitian ini didasarkan pada landasan teoretis dan empiris yang kuat untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar yang ditemukan (Utami & Sujarwo, 2023).

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan tujuannya yang berfokus pada pemecahan masalah praktis yang dihadapi guru di dalam kelas, sekaligus untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan. Desain penelitian ini mengadopsi model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus, di mana siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan (Arikunto, 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 005 Samarinda Kota dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III semester genap tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 22 siswa. Pemilihan subjek ini menggunakan teknik total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlahnya yang relatif kecil dan masalah pembelajaran yang teridentifikasi bersifat merata di seluruh kelas (Sugiyono, 2018). Waktu penelitian dialokasikan selama tiga bulan, yang mencakup tahap pra-penelitian untuk observasi awal, pelaksanaan dua siklus tindakan, hingga tahap analisis data dan penyusunan laporan akhir.

Prosedur penelitian pada setiap siklus mengikuti alur model Kemmis dan McTaggart. Tahap perencanaan meliputi kegiatan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan materi ajar tentang lingkungan sehat dan tidak sehat, mengembangkan media gambar yang relevan, serta merancang instrumen pengumpulan data berupa lembar soal tes dan lembar observasi. Tahap pelaksanaan adalah implementasi skenario pembelajaran di kelas dengan menggunakan media gambar sesuai RPP. Selama proses tersebut, dilakukan tahap pengamatan oleh peneliti (yang juga bertindak sebagai guru) untuk mencatat aktivitas siswa dan guru serta segala peristiwa yang terjadi selama pembelajaran. Terakhir, tahap refleksi melibatkan analisis dan evaluasi data yang terkumpul dari tes dan observasi untuk mengidentifikasi keberhasilan, kelemahan, dan merumuskan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya (Wiriaatmadja, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif mengenai hasil belajar kognitif siswa. Instrumen yang digunakan adalah lembar soal tes pilihan ganda yang diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Sementara itu, teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif mengenai proses pembelajaran, termasuk aktivitas dan keterlibatan siswa serta kinerja guru dalam mengelola kelas menggunakan media gambar. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang berisi daftar periksa (checklist) dan catatan lapangan (Miles et al., 2018).

Analisis data dilakukan dengan menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data hasil belajar yang diperoleh dari tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar secara klasikal. Rumus persentase ketuntasan klasikal adalah jumlah siswa yang tuntas dibagi jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Sebuah tindakan dianggap berhasil jika ketuntasan belajar klasikal telah mencapai atau melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu $\geq 85\%$. Sementara itu, data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dinamika proses pembelajaran dan menjadi bahan utama untuk melakukan refleksi serta merencanakan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya (Creswell & Poth, 2022).

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

Hasil penelitian disajikan secara sistematis berdasarkan urutan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yang dimulai dari kondisi awal sebelum tindakan, hasil pada Siklus I,

hingga hasil pada Siklus II. Data yang dipaparkan mencakup data kuantitatif berupa hasil belajar siswa dan data kualitatif dari hasil observasi proses pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan sebelum tindakan perbaikan, kondisi pembelajaran di kelas masih konvensional dan berpusat pada guru. Proses belajar mengajar didominasi oleh metode ceramah dan penugasan dari buku teks, yang mengakibatkan siswa cenderung pasif dan kurang antusias. Hal ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa pada materi IPA, di mana dari 22 siswa, hanya 9 siswa (41%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, dengan nilai rata-rata kelas hanya sebesar 62.

Pada pelaksanaan Siklus I, peneliti mulai menerapkan pembelajaran menggunakan media gambar sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Berdasarkan hasil observasi, terlihat adanya perubahan positif pada suasana kelas. Siswa tampak lebih tertarik dan memperhatikan materi pelajaran yang disajikan melalui gambar-gambar lingkungan sehat dan tidak sehat. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa siswa di barisan belakang yang kurang fokus dan mengobrol, serta pengelolaan waktu yang belum sepenuhnya efisien.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I, dilakukan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Jumlah siswa yang tuntas belajar meningkat menjadi 12 dari 22 siswa, sehingga persentase ketuntasan klasikal mencapai 55%. Nilai rata-rata kelas juga mengalami kenaikan menjadi 70. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar memberikan dampak positif awal, namun hasilnya belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan klasikal $\geq 85\%$.

Berdasarkan temuan pada Siklus I, peneliti melakukan refleksi untuk mengidentifikasi kelemahan yang perlu diperbaiki. Beberapa catatan utama adalah ukuran gambar yang kurang besar sehingga kurang jelas bagi siswa di barisan belakang, serta interaksi guru yang masih perlu ditingkatkan untuk melibatkan seluruh siswa secara aktif. Oleh karena itu, rencana perbaikan untuk Siklus II difokuskan pada penggunaan media gambar dengan ukuran yang lebih besar dan strategi pengelolaan kelas yang lebih interaktif, seperti memberikan lebih banyak pertanyaan pancingan kepada siswa yang pasif.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan dengan menerapkan perbaikan-perbaikan tersebut. Guru menggunakan gambar-gambar yang dicetak lebih besar dan lebih sering berkeliling kelas untuk memastikan semua siswa terlibat dalam diskusi dan pengamatan gambar. Hasil observasi menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa meningkat drastis. Hampir seluruh siswa berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan guru, serta diskusi kelompok kecil berjalan lebih hidup dan produktif.

Hasil tes evaluasi pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM meningkat tajam menjadi 20 dari 22 siswa, sehingga persentase ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 91%. Nilai rata-rata kelas pun melonjak menjadi 85. Pencapaian ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan ($\geq 85\%$), sehingga penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan dihentikan pada Siklus II.

Pembahasan

Peningkatan signifikan hasil belajar siswa dari kondisi awal (ketuntasan 41%), ke Siklus I (55%), dan mencapai puncaknya pada Siklus II (91%) secara jelas menunjukkan bahwa implementasi media gambar dalam pembelajaran IPA materi lingkungan sehat dan tidak sehat berjalan dengan sangat efektif. Peningkatan ini bukan sekadar kenaikan angka, melainkan indikasi adanya perbaikan fundamental dalam proses pemahaman konsep pada diri siswa. Media gambar berhasil mentransformasi proses pembelajaran dari yang semula pasif dan verbalistik menjadi lebih aktif, konkret, dan bermakna.

Temuan ini sangat sejalan dengan Teori Belajar Kognitif Multimedia dari Mayer (2020), yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Penggunaan media gambar dalam penelitian ini telah menerapkan beberapa prinsip dasar dari teori tersebut, terutama Prinsip Multimedia

(*multimedia principle*). Dengan menyajikan gambar lingkungan (visual) bersamaan dengan penjelasan guru (verbal), siswa dapat membangun model mental yang lebih kuat dan koheren, sehingga memfasilitasi pemrosesan informasi yang lebih efektif di dalam memori kerja.

Lebih lanjut, keberhasilan intervensi ini juga dapat dijelaskan melalui Teori Perkembangan Kognitif Piaget. Siswa kelas III SD berada pada tahap operasional konkret, di mana kemampuan berpikir logis mereka sangat bergantung pada objek atau peristiwa yang konkret dan dapat diamati (Woolfolk, 2020). Konsep "sehat" dan "tidak sehat" pada lingkungan bisa jadi cukup abstrak bagi mereka jika hanya dijelaskan secara verbal. Media gambar berfungsi sebagai jembatan konkretisasi, menghadirkan contoh nyata dari lingkungan yang bersih, asri, dan terawat versus lingkungan yang kotor, kumuh, dan penuh sampah, sehingga siswa dapat memproses informasi tersebut secara logis.

Peran media gambar dalam mengubah dinamika kelas juga sangat menonjol. Sebelum tindakan, siswa adalah pendengar pasif. Namun, dengan kehadiran gambar, peran mereka berubah menjadi pengamat aktif. Hal ini sesuai dengan pandangan bahwa media visual mampu meningkatkan keterlibatan atau *student engagement* (Boller & Richard, 2021). Gambar yang menarik secara visual berfungsi sebagai pemicu rasa ingin tahu, mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan menganalisis, yang merupakan elemen-elemen kunci dari pembelajaran aktif.

Hasil penelitian ini juga mengkonfirmasi dan memperkuat temuan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian oleh Rahman dan Ambarwati (2022) juga menemukan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar secara signifikan. Demikian pula, studi oleh Saputra dan Hidayah (2021) menyimpulkan bahwa media visual kontekstual efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan lingkungan. Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar merupakan strategi didaktis yang andal untuk konteks pembelajaran serupa.

Penting untuk dibahas pula bahwa keberhasilan penelitian ini tidak semata-mata karena kehadiran media gambar itu sendiri, tetapi juga karena sifat reflektif dari penelitian tindakan kelas. Peningkatan drastis dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan betapa krusialnya proses refleksi dan perbaikan. Kegagalan mencapai target pada Siklus I menjadi umpan balik yang berharga untuk menyempurnakan strategi pada Siklus II, seperti memperbesar ukuran gambar dan meningkatkan interaksi guru. Hal ini menegaskan bahwa guru sebagai peneliti harus mampu beradaptasi dan memodifikasi tindakannya berdasarkan data dan observasi di lapangan (Johnson, 2019).

Secara implikatif, temuan ini memberikan pesan praktis yang kuat bagi para pendidik di tingkat sekolah dasar. Guru tidak perlu ragu untuk mengintegrasikan media visual sederhana seperti gambar ke dalam praktik mengajar mereka. Media gambar merupakan alat bantu yang terjangkau, mudah dibuat atau didapatkan, namun memiliki dampak yang besar dalam meningkatkan atensi, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA yang banyak mengandung konsep-konsep visual.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang sangat positif, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan subjek yang terbatas, sehingga hasilnya tidak dapat serta-merta digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk mereplikasi studi ini pada sampel yang lebih besar dan di lingkungan sekolah yang berbeda untuk menguji keampuhan intervensi ini pada konteks yang lebih beragam.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan bahwa penggunaan media gambar terbukti secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada siswa kelas III SDN 005 Samarinda Kota, khususnya pada materi lingkungan sehat dan tidak sehat. Hal ini

dibuktikan secara kuantitatif melalui peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal yang signifikan, yaitu dari kondisi awal sebesar 41%, meningkat menjadi 55% pada Siklus I, dan mencapai 91% pada akhir Siklus II, yang telah melampaui indikator keberhasilan penelitian sebesar 85%. Peningkatan ini tercapai karena media gambar berhasil mengubah proses pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam.

REFERENCES

- Afidah, N., & Widiyatun, F. (2020). Pentingnya pendidikan IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 61–66.
- Agustin, M. (2021). Implikasi teori Piaget dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*, 19(1), 161–176.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2021). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives* (Abridged ed.). Pearson.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, Y. D., & Leonard. (2019). Dampak metode pembelajaran konvensional terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 13(1), 1–10.
- Boller, S., & Richard, L. (2021). *Evidence-based training methods: A guide for training professionals* (2nd ed.). Association for Talent Development.
- Clark, R. C., & Lyons, C. (2021). *Visuals for learning: A practical guide to using images, animations, and video in presentations and training*. Wiley.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2022). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.
- Dewi, N. R., & Khery, Y. (2019). Pengembangan sikap ilmiah siswa melalui pembelajaran IPA berbasis inkuiri. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 23–32.
- Hanifah, N. (2019). *Perkembangan peserta didik*. Madani.
- Hasanah, U., & Widodo, A. (2022). Efektivitas media gambar seri terhadap hasil belajar IPA materi daur hidup hewan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 123–130.
- Hidayat, R. (2018). *Penilaian hasil belajar*. Gasindo.
- Jannah, M., & Wiyanto. (2022). Identifikasi kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 56–64.
- Johnson, A. P. (2019). *Action research for the classroom teacher*. Rowman & Littlefield.
- Kurniawan, D. (2019). *Pembelajaran terpadu tematik: Teori, praktik, dan penilaian*. Alfabeta.
- Lestari, I., & Ristiana, E. (2020). Keefektifan media gambar dalam meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa sekolah dasar. *Jurnal Didaktika*, 9(4), 309–318.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage Publications.

- Novitasari, M., & Sutijan. (2021). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas rendah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 173–181.
- Paivio, A. (2021). *Dual coding theory and education*. The University of Western Ontario.
- Permatasari, A. D., & Hidayat, A. (2021). Keterampilan proses sains sebagai tujuan utama pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1835–1842.
- Piaget, J. (2020). *The psychology of the child* (Reissue ed.). Basic Books.
- Pratama, R. A., & Huda, C. (2023). Pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–56.
- Putra, P. D. A., Mawardi, & Astutik, S. (2020). Pengembangan keterampilan proses sains melalui model pembelajaran berbasis masalah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(9), 1269–1275.
- Rahmat, A. (2021). *Manajemen pendidikan: Konsep, prinsip, dan aplikasi*. Prenada Media.
- Rahman, A., & Ambarwati, R. (2022). Penerapan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 12 Parepare. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 112–120.
- Rahmawati, Y., & Hidayat, T. (2021). Pentingnya pembelajaran kontekstual dalam meningkatkan pemahaman sains siswa SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 310–318.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran*. Kencana.
- Saputra, H., & Hidayah, N. (2021). Efektivitas media gambar kontekstual terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3456–3465.
- Sari, P. M., & Putra, A. (2020). Analisis problematika pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3), 512–520.
- Sari, R. P., Suyatno, & Purnomo. (2022). The effect of picture and picture model on concept understanding and critical thinking skills of elementary school students. *International Journal of Instruction*, 15(1), 841–858.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Pearson.
- Sofyana, M. A., & Rozaq, A. (2019). Peran pendidikan dalam pembangunan ekonomi. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 59–69.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Prenada Media.
- Sweller, J., van Merriënboer, J. J., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261–292.
- Utami, P. T., & Sujarwo. (2023). Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 78–86.
- Warsono, & Hariyanto. (2017). *Pembelajaran aktif: Teori dan asesmen*. Remaja Rosdakarya.
- Wiriaatmadja, R. (2017). *Metode penelitian tindakan kelas: Untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen*. Remaja Rosdakarya.
- Woolfolk, A. (2020). *Educational psychology* (14th ed.). Pearson.
- Wulandari, D., & Fathoni, A. (2023). Peningkatan keterampilan observasi melalui media

Peningkatan Hasil Belajar IPA...

gambar pada pembelajaran IPA di SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 421–430.

Wulandari, T., & Nugroho, A. A. (2021). Pengaruh media gambar terhadap aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 438-446.

Yusuf, S., & Nurihsan, A. J. (2020). *Teori kepribadian*. Remaja Rosdakarya.