

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR KREATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD

Use of Creative Image Learning Media to Increase Elementary Students' Interest in Learning

**Bintang Dwi Cahyo¹, Defvi Anggreani¹, Devika Ramadhani Juanti¹, Jihan Para Dibah¹,
Nadia Rizky¹, Sinta Bella Ulandia¹, Siti Sapitri¹, Wulandari¹, Lazuardi²**

¹Mahasiswa Kukerta Universitas Riau

²Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Riau, Pekanbaru, Riau
Kampus Bina Widya KM. 12,5, Simpang Baru, Kec. Bina Widya, Pekanbaru, Riau 28293

*Lazuardi@lecturer.unri.ac.id

Diterima: 19 Desember 2022; Disetujui: 11 Maret 2023

Abstrak

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dimensional sebagai berbagai pemikiran seperti lukisan, potret, film, slide, dan proyektor. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika gambar tersebut sangat kreatif dan berwarna serta disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan siswa. Tentunya media gambar akan dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran berupa gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 004 Genduang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi peneliti dalam menggunakan media gambar untuk meningkatkan minat siswa kelas III SDN 004 Genduang adalah menyesuaikan materi dengan media gambar yang akan digunakan, merancang media gambar, dan langkah-langkah penggunaan media gambar.

Kata Kunci: Media Gambar, Minat Belajar, Kreatif.

Abstract

Image media is anything that is manifested visually in dimensional form as various thoughts such as paintings, portraits, films, slides, and projectors. This is because students prefer pictures, especially if the pictures are very creative and colorful and are presented according to the conditions and abilities of students. Of course, media images will be able to increase the enthusiasm and interest of students in participating in the learning process. This study aims to describe the use of learning media in the form of images in increasing the learning interest of class III students at SDN 004 Genduang. This type of research is qualitative research through a descriptive approach. The techniques used in collecting data in this study are observation, interviews, and documentation. The results showed that the researcher's strategy in using media images to increase the interest of class III students at SDN 004 Genduang was to adapt the material to the media images to be used, design media images, and steps to use media images.

Keywords: Image Media, Interest to Learn, Creative.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungannya yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar (Pane, 2017). Pembelajaran merupakan suatu proses

interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga tersjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan yang berakar dari pihak pendidik dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik, berproses

secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran ini tidak terjadi seketika, namun pendidik harus memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan begitu, maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Sebagai seorang pengajar, setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Tujuannya yaitu agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan begitu media merupakan salah satu cara yang dapat dipergunakan guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Dengan menggunakan media pesan pembelajaran akan lebih cepat dipahami dan dihayati tanpa menimbulkan kesalahpahaman bagi murid dan guru (Amriani, 2014).

Mahnun (2012) menyebutkan bahwa media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Media merupakan suatu sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Steffi & Syastra, 2015). Dengan media, pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan. Maka dari itu, guru dituntut untuk memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media yang tidak hanya di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Namun kenyataannya, masih banyak dijumpai guru-guru yang belum menerapkan media tersebut. Ada beberapa alasan, mengapa guru belum menggunakan media pembelajaran. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat dijadikan

alternatif bagi para guru untuk menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung efektif dan optimal. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Melalui gambar dapat menghantarkan materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit.

Media gambar merupakan gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan dari guru kepada siswa (Sadiman, 2003). Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk-bentuk dimensi sebagai pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, film, slide, dan proyektor. Media gambar ialah media yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar, apalagi jika gambar dibuat dengan sangat kreatif dan berwarna-warni yang disajikan sesuai dengan kondisi dan kemampuan peserta didik. Tentunya media gambar tersebut akan dapat menambah semangat dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Minat belajar merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik (Apriani, 2018). Minat tidak hanya dapat mempengaruhi tingkah laku seseorang tetapi juga seseorang tetapi juga dapat mendorong untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu. Dengan demikian penggunaan media gambar merupakan sarana yang mampu mendorong terciptanya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Terbentuknya minat belajar siswa diharapkan mampu mendorong meningkatnya hasil dan prestasi yang dicapai siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SDN 004 Genduang, Kecamatan Pangkalan Lesung, Kabupaten Pelalawan, pembelajaran yang dilakukan di SDN 004 Genduang masih belum dilaksanakan secara optimal, adapun permasalahan yang paling mendasar dalam proses pembelajaran yang dilakukan yaitu rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari siswa yang merasa cepat bosan, jenuh, serta sulit menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, dengan menggunakan media gambar

diharapkan dapat mempertinggi keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dapat ditunjukkan melalui meningkatnya minat belajar siswa kelas III di SDN 004 Genduang terutama pada pembelajaran tema 2.

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN 004 Genduang.

2. METODE

Waktu dan Lokasi Pengabdian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 004 Genduang yang berlokasi di desa Genduang, Kecamatan Pangkalan Lesung, Kabupaten Pelalawan.

Metode Penerapan

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Menurut Sukardi (2003), penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif ialah metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek sesuai dengan apa adanya. Dengan metode ini penulis dapat menganalisa dan memberikan gambaran tentang objek sesuai dengan kondisi sebenarnya. Maksudnya adalah untuk memperoleh gambaran yang sebenarnya antara keserasian teori dan praktek tentang penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III di SDN 004 Genduang.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan tahap verifikasi atau penarik kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran bisa digunakan untuk membuat situasi belajar di kelas menjadi kreatif dan semangat. Supaya siswa lebih mudah memahami materi, media pembelajaran bisa dibuat semenarik mungkin, beragam, dan tidak berfokus pada satu jenis saja.

Berbagai media pembelajaran kreatif yang bisa dicoba, yaitu salah satunya media

pembelajaran berupa visual seperti memberikan media gambar kreatif yang kami terapkan di SDN 004 Genduang. Media pembelajaran visual terbagi dua, yakni media visual diam dan gerak, sementara tim Kukerta UNRI memberikan penyampaian pembelajaran dengan media visual diam yang berbentuk poster dan potongan gambar. Tentunya ini akan dapat mempermudah siswa dalam memperoleh informasi dan mendapatkan suasana yang menyenangkan ketika belajar di kelas.

Menampilkan media pembelajaran dengan gambar kreatif, dapat menggerakkan motivasi intrinsik dan bisa meningkatkan minat belajar siswa terhadap objek pada media yang ditampilkan didepan kelas. Secara garis besar, media gambar dalam pembelajaran akan memberikan perubahan bagi siswa maupu bagi guru. Perubahan bagi siswa, akan membangkitkan motivasi belajar dikelas dan meningkatkan tingkat kephahaman tentang materi yang diberikan. Sementara perubahan bagi guru, proses belajar mengajar dikelas dapat dengan cepat tersampaikan serta mempertinggi hasil dan mutu belajar mengajar. Media gambar ini juga memberikan perubahan kedepannya sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi kemajuan yang efektif.

Indikator Pencapaian Tujuan dan Tolak Ukur yang digunakan

Indikator pencapaian tujuan untuk kompetensi siswa termasuk dalam perilaku yang dapat diukur atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan peneilaian mata pelajaran. Tolak ukur yang digunakan pada pencapaian tujuan berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dikelas ketika proses belajar berlangsung dengan menggunakan media gambar kreatif didiepan kelas. Mengingat bahwa tolak ukur yang yang digunakan dalam pengukuran itu ialah kemampuan pada indikator pencapaian tujuan yaitu kompetensi maka dapat diartika bahwa indikator pencapaian kompetensi merupakan target kemampuan yang harus dikuasai siswa secara individu.

Tujuan pembelajaran adalah gambaran dari proses dan hasil belajar yang akan diraih

selama pembelajaran berlangsung, dimana tujuannya utamanya yaitu targer kemampuan yang akan dicapai oleh seluruh siswa baik dalam satu mata pelajaran maupun dalam mata pelajaran lain.

Menampilkan media pembelajaran dengan gambar kreatif termasuk tujuan supaya kemampuan menangkap pelajaran siswa meningkat mengenai mata pelajaran yang ditampilkan dengan media gambar. Seperti halnya, Mahasiswa KKN UNRI memberikan beberapa media gambar pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, dan Pancasila pada siswa kelas 3 SDN 004 Genduang.

Media Pembelajaran dengan Memberikan Potongan Gambar/Poster Mengenai Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



Gambar 1. Media gambar kreatif

Gambar 1 menampilkan media gambar kreatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN 004 Genduang. Mempelajari Bahasa Indonesia akan memudahkan dalam berkomunikasi dengan orang yang berbeda suku, menambah wawasan, serta mengetahui penggunaan tanda baca, puisi, dan masih banyak lagi. Media belajar diatas lebih membahas mengenai ilmu pengetahuan alam, mengingat sistem belajar pada sekolah dasar menggunakan tema, maka termasuk ke dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tim Kukerta Unri melakukan belajar mengajar dengan penggunaan media gambar mengenai “ Cara berkembang makhluk hidup” pada siswa kelas 3. Melakukan belajar mengajar dengan bermodalkan kertas karton

dan menambahkan potongan-potongan gambar mengenai cara berkembang makhluk hidup, mulai dari manusia, hewan, dan tumbuhan. Siswa kelas 3 SDN 004 Genduang, begitu antusias dengan kedatangan tim Kukerta Unri yang akan mengajar dikelas mereka dan juga sangat penasaran dengan media gambar sebagai media pembelajaran dikelas pada hari itu.

Rasa penasaran yang tinggi membuat kami juga lebih semangat untuk memulai pembelajaran kepada mereka. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, siswa-siswi tertarik akan pembahasan pemebelajaran. Tingkat kephahaman siswa-siswi kelas 3 ini juga meningkat, serta daya ingat nya tinggi akan materi yang disampaikan.

Sementara itu, terdapat kelemahan pada kegiatan belajar mengajar ini yang disebabkan oleh suara-suara antusias siswa-siswi kelas 3 yang lumayan cukup membuat kebisingan, sehingga membuat beberapa teman yang lainnya kurang mendengar apa yang disampaikan. Oleh karena itu, ada beberapa siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Materi yang disampaikan didalam kelas juga menarik perhatian siswa ditambah dengan tampilan gambar kreatif, semakin menambah motivasi mereka untuk belajar bagaimana cara berkembang makhluk hidup.

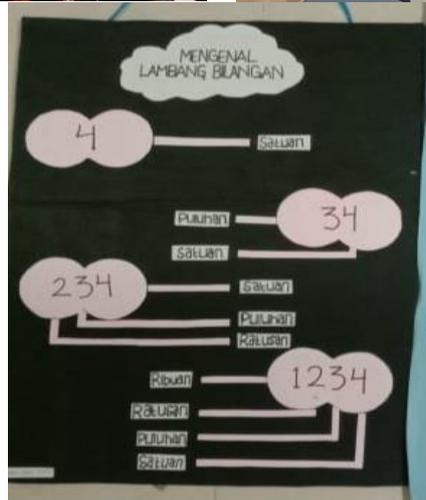
Penggunaan Media Pembelajaran dengan Memberikan Gambar/Poster mengenai Mata Pelajaran Matematika

Media pembelajaran yang diberikan berupa potongan gambar yang membahas tentang “Menenal Lambang Bilangan”. Secara umum, mungkin siswa kelas 3 sd sudah mengenal lambang bilangan, namun terdapat beberapa dari mereka yang hanya tau bacaanya namun tidak tau lebih jelasnya. Beberapa ada juga yang belum mengetahui lambang yang digunakan dan tidak bisa menuliskan nama bilangan yang dilambangkan sesuai angka. Kemampuan mengenal lambang bilangan bagi anak usia dini diawali dengan mengenal lambang bilangan. Pengenalan lambang bilangan harus mampu dikuasai anak agar memudahkan anak dalam mengenal bilangan sebelum anak memasuki pada jenjang

selanjutnya. Lebih jelas dapat dilihat pada



Gambar 2.



Gambar 2. Media pembelajaran matematika

Pada saat proses belajar berlangsung, siswa-siswi ini juga sangat ingin tahu, sehingga membuat kebisingan. Namun, disini anak-anak menjadi lebih faham dengan media yang dibuat dan membuat pembelajaran menjadi menarik. Materi yang disampaikan juga tampak lebih menarik perhatian mereka, mempermudah mereka dalam mengingat lambang bilangan dan kedepannya mereka juga lebih cepat paham.

Penggunaan Media Pembelajaran dengan Memberikan Gambar/Poster mengenai Mata Pelajaran Pancasila

Lambang negara Indonesia adalah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Lambang negara Indonesia berbentuk burung Garuda yang kepalanya menoleh ke sebelah kanan heraldik, perisai berbentuk menyerupai jantung yang digantung dengan rantai pada leher Garuda, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti

“Berbeda-beda tetapi tetap satu” ditulis diatas pita yang dicengkeram oleh Garuda. Sedikit Informasi pengetahuan, tim Kukerta Unri juga memberikan pengetahuan mengenai sejak kapan Garuda Pancasila ini digunakan (Gambar 3).



Gambar 3. Media pembelajaran pancasila

Berdasarkan Gambar 3, ditampilkan 5 lambang pancasila yang sangat sering kita lihat dan juga tentunya sangat sering bagi anak-anak kelas 3 SDN 004 Genduang menemuinya. Keseringan itu, membuat tim Kukerta Unri ingin mengetahui tingkat pengetahuan mereka terkait lambang Pancasila. Bagi siswa kelas 3 sd tentunya gambar ini tampak menarik perhatian mereka.

Siswa-siswi juga sangat antusias dengan kedatangan kami yang akan memberikan pembelajaran kepada mereka, sehingga di dalam kelas ketika proses belajar berlangsung terjadilah kebisingan dengan suara anak-anak kelas 4 tersebut. Hal ini membuat, beberapa temannya kurang memahami pembelajaran dan tidak mendengar penjelasan didepan kelas.

Namun, lain dari hal itu tingkat daya ingat anak-anak kelas 3 ini seketika kuat dengan adanya tampilan media gambar yang menarik perhatian mereka, dan menambah keingintahuan mereka lebih dalam mengenai lambang negara Indonesia ini yaitu Garuda Pancasila. Di dalam kelas, mengajak anak-anak kelas 3 menyanyikan lagu Garuda Pancasila, dimana mereka terlihat gembira dan semangat menyanyikan lagu tersebut, serta juga membangkitkan semangat belajarnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisa dan pembahasan pada uraian diatas, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dibuat dengan memberiikan media gambar kreatif dapat meningkatkan minat belajar siswa terkait mata pelajaran yang diberikan sesuai media pembelajaran didepan siswa siswi kelas 3 SDN 004 Genduang. Keingintahuan mereka terhadap pembelajaran semakin meningkat dan juga pada proses pembelajaran memudahkan mereka untuk mengingat poin-poin penting pada materi yang disampaikan melalui media gambar tersebut. Keberhasilan yang dicapai dalam penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas 3 SDN 004 Genduang yaitu berupa tercapainya maksud dan tujuan tim Kukerta

Unri menjalan program kerja sekaligus menambah wawasan pengetahuan anak-anak kelas 3 sd ini mengenai Tema 2 yang kami sajikan. Berdasarkan kegiatan yang telah terlaksana, hambatannya yaitu susahya mengatur anak-anak sd kelas 3 ini untuk diam supaya tidak menciptakan kebisingan di dalam kelas pada jam pelajaran berlangsung. Namun, kebisingan itu diakibatkan karena anak-anak tersebut sangat antusias dan bersemangat menerima pembelajaran. Selain itu, anak-anak sd beserta para guru SDN 004 Genduang menerima baik kedatangan tim Kukerta Unri, sehingga proses pembelajaran dengan penggunaan media gambar kreatif berlangsung sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amriani. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Siswa SD INP Lasepang Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Bantaeng. Skripsi.
- Apriani. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SDN 3 Ranomeeto. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Pane, A. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Sadiman, A.S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Steffi, A., & Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2).
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Askara