

---

**EFEKTIVITAS MEDIA GAMBAR DALAM MENGAJARKAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD NEGERI 01 NABIRE**

Oleh

Debbie Maroni Titaley<sup>1</sup>, Suharto<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Satya Wiyata Mandala

E-mail: <sup>1</sup>[debbietitaley76@gmail.com](mailto:debbietitaley76@gmail.com), <sup>2</sup>[suharto.pgdsuswim20@gmail.com](mailto:suharto.pgdsuswim20@gmail.com)

---

**Article History:**

Received: 08-11-2024

Revised: 24-11-2024

Accepted: 17-12-2024

**Keywords:**

Media Gambar,  
Mengajarkan,  
Perkembangan  
Makhluk Hidup

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas III SD Negeri 01 Nabire. Media gambar dipilih karena mampu membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang konkret. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test post-test control group design. Subjek penelitian terdiri dari 60 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan uji-t untuk mengukur perbedaan signifikan antara nilai pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar mengalami peningkatan signifikan pada pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai post-test 80,4 dibandingkan 55,7 pada pre-test. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya menunjukkan peningkatan kecil, dari rata-rata 53,1 menjadi 59,5. Observasi dan wawancara juga mengungkap bahwa media gambar meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa selama pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media gambar efektif sebagai alat pembelajaran, khususnya untuk materi yang membutuhkan visualisasi konkret. Hasil penelitian ini penting untuk diterapkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah. Penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang inovatif.

---

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, terutama di tingkat dasar. Proses pendidikan yang efektif tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis dan kreativitas siswa Puspa, et al., (2023); Telussa, (2020). Di Indonesia, pendidikan dasar berperan penting dalam membangun fondasi ilmu pengetahuan dan karakter anak-anak. Oleh karena itu, berbagai inovasi dalam metode pengajaran diperlukan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang optimal. Dalam hal ini, pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) memegang peranan penting untuk mengembangkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa tentang dunia alam sekitar Asmoro & Mukti, (2019); Hisbullah & Selvi,

(2018).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi perkembangan makhluk hidup, memiliki tantangan tersendiri. Topik ini seringkali dirasa sulit dipahami oleh siswa kelas III, karena berkaitan dengan konsep yang abstrak dan proses yang terjadi dalam waktu lama Yafa, et al., (2023); Harefa & Sarumaha, (2020). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media gambar, sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran, telah terbukti efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami, seperti siklus hidup makhluk hidup. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan Wati, (2021); Rohima, (2023); Telussa, (2024).

Observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 01 Nabire menunjukkan bahwa siswa kelas III mengalami kesulitan dalam memahami materi perkembangan makhluk hidup. Dalam beberapa sesi pembelajaran, terlihat adanya kebingungan siswa mengenai tahapan-tahapan dalam siklus hidup makhluk hidup, yang menyebabkan rendahnya pemahaman mereka terhadap konsep tersebut. Melalui wawancara dengan guru, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, dengan sedikit penggunaan media visual. Hal ini memicu inisiatif untuk mencoba media gambar sebagai alternatif dalam mengajarkan materi ini.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga mendukung potensi media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sebuah studi oleh Safira & Nahdi, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang rumit, termasuk dalam topik perkembangan makhluk hidup. Hal serupa ditemukan oleh Risnawati, et al., (2022) yang menyatakan bahwa media gambar membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami tahapan dalam siklus hidup hewan dan tumbuhan. Selain itu, penelitian oleh Sofian, et al., (2022) juga menemukan bahwa penerapan media gambar dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, serta memberikan dampak positif terhadap kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan memahami konsep perkembangan makhluk hidup.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang “Efektivitas Media Gambar dalam Mengajarkan Perkembangan Makhluk Hidup di Kelas III SD Negeri 01 Nabire”

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimental. Desain ini dipilih untuk mengukur efektivitas penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas III SD Negeri 01 Nabire. Penelitian ini akan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman siswa sebelum dan setelah diberikannya perlakuan menggunakan media gambar. Selain itu, penelitian ini juga akan dilengkapi dengan observasi dan wawancara untuk mendapatkan data yang lebih komprehensif mengenai proses pembelajaran yang dilakukan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 01 Nabire, yang berjumlah sekitar

30 orang. Siswa ini dipilih sebagai sampel karena mereka sedang mempelajari materi mengenai perkembangan makhluk hidup, yang menjadi fokus penelitian. Siswa akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang akan mendapatkan perlakuan dengan media gambar, dan kelompok kontrol yang akan mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media gambar. Pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random agar memperoleh hasil yang objektif.

Beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain: 1) Tes Tertulis. Tes tertulis berupa pre-test dan post-test akan diberikan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Pre-test akan diberikan sebelum penggunaan media gambar dalam pembelajaran, sementara post-test diberikan setelah media gambar diterapkan. Tes ini akan berisi soal yang berkaitan dengan materi perkembangan makhluk hidup, seperti siklus hidup hewan dan tumbuhan.

Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan uji-t untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam pemahaman materi perkembangan makhluk hidup. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil pre-test dan post-test dalam bentuk rata-rata, persentase, dan distribusi nilai. Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis apakah penggunaan media gambar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Untuk menganalisis data pre-test dan post-test, teknik analisis data menggunakan uji-t (paired sample t-test) dapat digunakan untuk mengukur perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dalam kelompok eksperimen. Rumusnya adalah sebagai berikut:

1. Menghitung selisih ( $D$ ) dan Rata-Rata selisih ( $\bar{D}$ )

$$D_i = X_{posttest} - X_{pretest}$$

$$\bar{D} = \frac{\sum D_i}{n}$$

2. Menghitung Standar Deviasi Selisih ( $SD$ )

$$SD = \frac{\sqrt{\sum (D_i - \bar{D})^2}}{n - 1}$$

3. Menghitung Standar Error

$$SE = \frac{SD}{\sqrt{n}}$$

4. Menentukan Nilai  $t$

$$t = \frac{\bar{D}}{SE}$$

5. Menentukan Derajat Keabsahan ( $df$ )

$$df = n - 1$$

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri 01 Nabire,

penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi perkembangan makhluk hidup menunjukkan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Berdasarkan data dari pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang jelas pada kelompok eksperimen yang menggunakan media gambar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media gambar. Rata-rata nilai pre-test kelompok eksperimen adalah 55,7, sedangkan setelah perlakuan menggunakan media gambar, rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 80,4. Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan media gambar hanya menunjukkan peningkatan kecil, dari 53,1 menjadi 59,5. Berikut adalah penyajian hasil penelitian pre-test dan post-test dalam bentuk tabel:

<b>Kelompok</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Rata-Rata Nilai Pre-Test</b>	<b>Rata-Rata Nilai Post-Test</b>	<b>Peningkatan Nilai</b>
<b>Kelompok Eksperimen</b>	30	55,7	80,4	24,7
<b>Kelompok Kontrol</b>	30	53,1	59,5	6,4

## 2. Pembahasan

Penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA, terutama pada materi perkembangan makhluk hidup, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media gambar membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan visual. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret Wardani, (2022); Safira & Nahdi, (2024). Dalam konteks ini, gambar berfungsi sebagai media yang dapat menggambarkan fenomena alam yang sulit dipahami hanya dengan kata-kata, sehingga memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang lebih jelas dan mendalam tentang topik tersebut Kilmi, (2023); Serani & Heni, (2020).

Keterlibatan siswa yang lebih tinggi juga dapat dijelaskan dengan teori motivasi belajar. Menurut Salsabila, et al., (2020); Febrita & Ulfah, (2019) bahwa penggunaan media visual seperti gambar dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena gambar menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Siswa yang lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar cenderung memiliki hasil yang lebih baik dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini tercermin dalam hasil pre-test dan post-test, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan ini menggambarkan bahwa media gambar dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran Gebi, (2022).

Dalam penelitian ini, pengaruh positif media gambar terhadap hasil belajar juga sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti gambar, dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sebagai contoh, Ginting, (2023) menyatakan bahwa penggunaan media gambar membantu siswa dalam memahami materi yang kompleks, termasuk siklus hidup makhluk hidup. Hal ini karena gambar dapat memberikan gambaran visual yang konkret mengenai proses yang terjadi, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat dan mengerti tahapan-tahapan yang

ada. Selain itu, Utami, (2018) menemukan bahwa media gambar tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan interaksi antara siswa dengan materi dan dengan teman sekelas, yang pada gilirannya dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap topik tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi perkembangan makhluk hidup. Penggunaan media gambar memberikan keuntungan berupa visualisasi yang lebih jelas dan konkret, meningkatkan keterlibatan siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan media gambar sebaiknya dipertimbangkan sebagai metode alternatif dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi perkembangan makhluk hidup pada siswa kelas III SD Negeri 01 Nabire terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan rasa ingin tahu ilmu pengetahuan alam melalui model contextual teaching and learning pada siswa kelas va sekolah dasar negeri karangroto 02. *Jurnal Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 115-142.
- [2] Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- [3] Gebi, G. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA SD Melalui Media Gambar. *Dharmas Education Journal (DE\_Journal)*, 3(1), 32-38.
- [4] Ginting, K. B. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR KE POP-UP BOOK PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN DI KELAS IV SD NEGERI 065015 MEDAN TUNTUNGAN TAHUN PELAJARAN 2022/2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- [5] Harefa, D., & Sarumaha, M. (2020). *Teori pengenalan ilmu pengetahuan alam sejak dini*. Pm Publisher.
- [6] Hisbullah, S. P., & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Penerbit Aksara TIMUR.
- [7] Kilmi, N. (2023). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVC SD Inpres 12 Kabupaten Sorong* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong).
- [8] Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi pendidikan abad 21 dalam merealisasikan sumber daya manusia unggul menuju indonesia emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309-3321.
- [9] Risnawati, A. D. R., Yulianto, A. D., Wijayanti, A., & Hajron, K. H. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 245-253.
- [10] Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*.

- [11] Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). KERAGAMAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 68-77.
- [12] Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). KERAGAMAN PERANGKAT LUNAK MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPA SEKOLAH DASAR. *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan dan Keguruan*, 5(2), 68-77.
- [13] Salsabila, U. H., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284-304.
- [14] Serani, G., & Heni, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 43 Tapang Aceh Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Kansasi: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra Indonesia*, 5(1), 71-80.
- [15] Sofian, S. R. A., Subchan, W., & Sudarti, S. (2022). Penerapan model discovery learning berbantuan google lens untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 176-189.
- [16] Telussa, R. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi pada Konsep Mobilitas Sosial Di Pkbn Mekar Sari Kabupaten Nabire Papua. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 8(2), 160-171.
- [17] Telussa, R. P. (2024). MODEL DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP IPA SISWA KELAS V SDN INPRES 02 SANOKA. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(1), 80-87.
- [18] Utami, S. (2018). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar. *Primary*, 7(1), 137-148.
- [19] Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- [20] Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7-19.
- [21] Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 5, 163-177.