



Penerapan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas I Semester 2 di Sekolah Dasar Negeri 4 Selat Tahun Pelajaran 2022/2023

Tuti Suryatini Mahayati

SDN 4 Selat, Bali, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: mahayatitutisuryatini@gmail.com

Diterima: September 2023; Direvisi: September 2023; Dipublikasi: September 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Agama Hindu pada siswa kelas I semester II SD Negeri 4 Selat tahun pelajaran 2022/2023 setelah penggunaan media gambar berurutan ini. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas I semester II SD Negeri 4 Selat tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 12 orang. Data hasil belajar siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar siswa di tiap siklus. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu pada siswa kelas I semester II tahun pelajaran 2022/2023 SD Negeri 4 Selat. Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 62,50 dan persentase hasil belajar sebesar 62,50% termasuk kedalam kategori cukup. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa yaitu 80,00 dan persentase hasil belajar siswa sebesar 80,00% termasuk kedalam kategori sangat baik. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 50,00% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 41,67% menjadi 91,67%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dinyatakan bahwa Penggunaan Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas I semester II SD Negeri 4 Selat.

Kata Kunci: Media Gambar, Hasil Belajar, Siswa Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to improve the learning outcomes of Hinduism for class I, second semester students at SD Negeri 4 Selat for the 2022/2023 academic year after using this sequential image media. This research is classroom action research carried out in two cycles. The research subjects were 12 students in class I semester II of SD Negeri 4 Selat for the 2022/2023 academic year. Data on student learning outcomes is collected using student learning outcomes tests in each cycle. Next, the data that has been collected is analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of the research show that the application of image media can improve the learning outcomes of Hinduism for class I students in the second semester of the 2022/2023 academic year at SD Negeri 4 Selat. In cycle I the average student learning outcome was 62.50 and the percentage of learning outcomes was 62.50%, which was included in the sufficient category. In cycle II the average student learning outcome was 80.00 and the percentage of student learning outcomes was 80.00%, which was included in the very good category. Learning completeness in cycle I was 50.00%, increasing in cycle II by 41.67% to 91.67%. Based on the results of this research, it can be stated that the use of image media can improve the learning outcomes of Hinduism for class I semester II students at SD Negeri 4 Selat.

Keywords: Image Media, Learning Outcomes, Elementary School Students.

Sitasi: Mahayati. T. S. (2023). Penerapan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu pada Siswa Kelas I Semester 2 di Sekolah Dasar Negeri 4 Selat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. 10 (2). 216-223.

PENDAHULUAN

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kuantitas dan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Oleh sebab itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar bagi siswanya dan memperbaiki kualitas mengajarnya.

Hal ini menuntut perubahan-perubahan dalam mengorganisasikan kelas, penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak sebagai fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan ajar dan meningkatkan kemampuan siswa sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berbagai macam inovasi dalam bidang pendidikan telah banyak diupayakan oleh pemerintah, baik dalam pendidikan dasar, menengah sampai pendidikan tinggi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Misalnya, meningkatkan kualitas guru melalui penataran-penataran, seminar pendidikan, dan pendidikan lanjutan. Di samping itu, inovasi dalam pembelajaran telah banyak dilakukan seperti pembelajaran melalui simulasi komputer, cara belajar siswa aktif, atau pendekatan keterampilan proses. Namun belum menampakkan peningkatan hasil secara signifikan.

Secara umum mata pelajaran Agama Hindu di SD tidak begitu sulit, tetapi mungkin karena penggunaan metode pembelajaran yang belum maksimal sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar Agama Hindu. Hal tersebut tidak hanya dialami oleh siswa-siswa Indonesia tetapi juga dialami oleh siswa-siswa diberbagai negara (Soedjadi, 2001). Di sekolah dasar sampai saat ini Agama Hindu merupakan mata pelajaran yang banyak disukai oleh sebagian siswa. Tetapi, indikasinya adalah masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mampu memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan yang diinginkan.

Untuk mengatasi dampak pembelajaran tersebut, guru memberikan suatu pertanyaan-pertanyaan pada siswa dan memberikan latihan soal. Namun hasilnya kurang memenuhi harapan untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar, ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran yang disebabkan siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran. Dampak sistemik lebih lanjut dari proses pembelajaran tersebut adalah siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru dan hasil tes Formatif, siswa masih rendah yaitu dari 12 orang siswa, hanya 3 orang atau 25% yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70,00.

Prestasi belajar siswa untuk mata pelajaran Agama Hindu seperti yang ditunjukkan Tabel 1.1 mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran Agama Hindu belum optimal. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas I yang sebagian besar menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas, baik dalam hal, menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru. Interaksi siswa dalam pembelajaran masih rendah, dalam kelas tidak semua siswa memperhatikan pelajaran yang diberikan guru. Tidak dipungkiri hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik masih berlangsung secara tradisional atau konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit memahami konsep Agama Hindu. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal, seperti soal ulangan harian.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa Kelas I menunjukkan bahwa ketika siswa mengikuti pelajaran Agama Hindu mereka merasa jenuh dan bosan. Mereka kurang tertarik mengikuti pelajaran karena pembelajarannya itu-itu aja, kurang menyenangkan. Sedangkan, salah satu dari siswa tersebut menyatakan pelajaran Agama Hindu itu menyenangkan bila bisa menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar siswa tidak bias menguasai konsep Agama Hindu karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Berdasarkan hasil diskusi dengan kepala Sekolah dan teman-teman guru untuk memperbaiki kesulitan pembelajaran yang dialami oleh siswa, maka diadakan perbaikan pola pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Agama Hindu dengan menerapkan media gambar.

Dipilih media gambar karena sampai saat ini, pelaksanaan pembelajaran di kelas penggunaan media pembelajaran belum akurat. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan siswa. Salah satu yang dapat memberdayakan siswa adalah dengan penggunaan media gambar. Menurut Nurhadi, dkk. (2004), "pembelajaran dengan media gambar adalah konsep belajar dimana guru menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa ke dalam kelas dan mendorong siswa mengaitkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat."

Menurut Sudarman Benu, (2000) pendekatan menggunakan media adalah pendekatan yang menggunakan masalah situasi dunia nyata atau suatu konsep sebagai titik tolak dalam belajar. Dalam pembelajarannya strategi-strategi informasi siswa berkembang ketika mereka menyelesaikan masalah pada situasi- situasi biasa yang telah diakrabinya dan keadaan itu yang dijadikannya titik awal pembelajaran.

Dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berutu akan membantu siswa untuk dapat berpikir logis dan sistematis, sehingga siswa memiliki pola pikir yang diperlukan dalam mempelajari Agama Hindu. Dalam pembelajaran ini, siswa akan dilatih berpikir secara kritis dan menjadi siswa yang aktif dan kreatif karena siswa mengalami sendiri apa yang dipelajarinya. Sehingga dengan pembelajaran seperti ini, siswa dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bermakna serta hasil belajar yang diperoleh siswa dapat tercapai secara optimal.

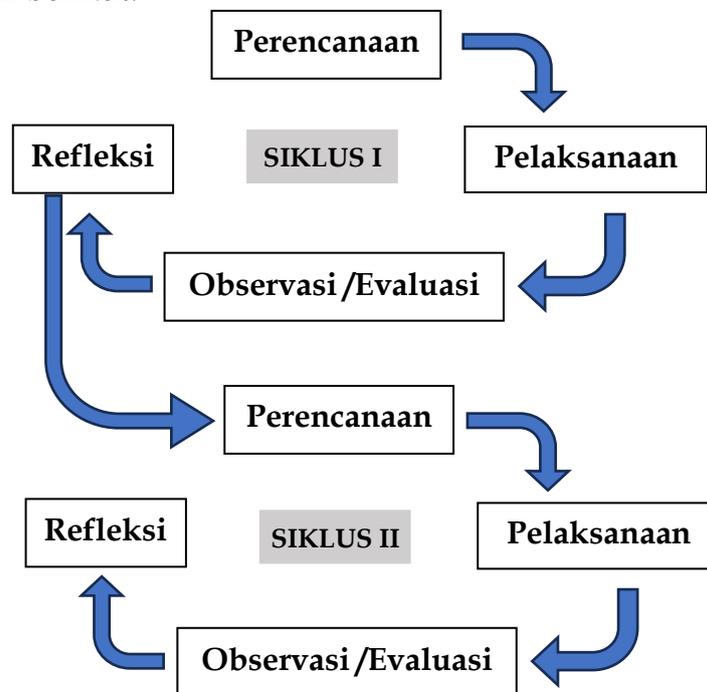
Berdasarkan temuan dari hasil wawancara dan observasi, maka peneliti mengadakan diskusi dengan kepala sekolah, dan teman-teman guru di SD Negeri 4 Selat sebagai penyelenggara pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam meningkatkan hasil belajar Agama Hindu dengan memberi gambaran mengenai model dan metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran Agama Hindu. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka dilakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Agama Hindu Pada Siswa Kelas I Semester 2 di Sekolah Dasar Negeri 4 Selat Tahun Pelajaran 2022/2023".

METODE

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 4 Selat yang melibatkan siswa kelas I semester 2 yang berjumlah 12 orang yang terdiri dari 6 orang siswa laki- laki dan 6

orang siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan/permasalahan yang terjadi di kelas dan permasalahan tersebut perlu diadakan tindakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang maksimal.

Penelitian ini dilakukan dalam pola siklus. Adapun rancangan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Skema penelitian siklus I dan II

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar. Tes ini diberikan pada setiap akhir pertemuan pada masing-masing siklus. Jumlah soal tes yang diberikan sebanyak 10 soal dengan bobot skor dari masing-masing soal yang diberikan adalah 10. Siswa dikatakan berhasil jika siswa mampu mencapai nilai KKM sebesar 70.00. Teknik analisis data yang digunakan Untuk mencari skor rata-rata digunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

- M = Mean (rata-rata)
- $\sum X$ = Jumlah hasil kali frekuensi dengan skor
- N = Banyaknya siswa

Untuk mencari persentase digunakan rumus sebagai berikut:

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\%$$

- M% = Rata-rata persen
- M = Skor yang dicapai siswa secara keseluruhan (mean)
- SMI = Skor maksimal ideal

Hasil analisis persentase yang diperoleh selanjutnya dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima dengan berpedoman pada table 1 berikut ini.

Tabel 1. Kategori Penggolongan Data Hasil Belajar

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori
86 - 100	Sangat Baik
71 - 85	Baik
61 - 70	Cukup
50 - 60	Kurang
0 - 49	Sangat Kurang

Tingkat ketuntasan belajar (KB) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Untuk menentukan keberhasilan siswa, maka dilakukan penskoran dan penentuan standar keberhasilan belajar. Sistem penilaian dalam penelitian ini berpedoman pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kelas I di SD Negeri 4 SELAT yaitu dengan KKM yaitu 70.00 dan ketuntasan belajar minimal 75% dengan katagori baik. Apabila indikator keberhasilan pada pencapaian penguasaan materi sudah tercapai maka penelitian dihentikan dan akan dijadikan simpulan dan pembahasan bahwa siklus tersebut telah tercapai.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa SD Negeri 4 SELAT

Tingkat Penguasaan (%)	Nilai Huruf	Kategori	Keterangan
86 - 100	A	Sangat Baik	Tuntas
71 - 85	B	Cukup	Tuntas
60 - 70	C	Baik	Tuntas
50 - 59	D	Kurang	Tidak Tuntas
0 - 49	E	Sangat Kurang	Tidak Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian tindakan ini, maka dapat disajikan data-data hasil penelitian sebagai berikut. Sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu dicatat keadaan kelas untuk dapat dibandingkan dengan keadaan setelah dilakukan penelitian. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa semester ganjil banyak terdapat masalah yang merisaukan yang mengarah pada rendahnya hasil belajar Agama Hindu. Adapun hasil dari kegiatan penelitian awal atau pra tindakan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Tes Pra Tindakan

Hasil Prestasi Belajar	Hasil	Keterangan
Nilai rata-rata	57,50%	Terdapat 3 dari 12 siswa
Daya serap	57,50%	yang mendapatkan nilai di
Ketuntasan Belajar	25,00%	atas KKM

Jika dilihat dari pencapaian hasil belajar pada pelajaran Agama Hindu tahun pelajaran 2022/2023 semester 1 di dapat hanya 57,50% tercapai ketuntasan belajar pada kelas ini, karena dari 12 siswa hanya 3 orang yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 70. Sementara itu sisanya lagi 9 siswa nilainya berada di bawah nilai KKM. Sedangkan rata-rata perolehan hasil belajar dari ulangan pormatif adalah 57,50. Dengan demikian pengulangan materi dilakukan secara klasikal, agar tercapai ketuntasan maksimal.

Hasil Penelitian Siklus I dan II

Hasil Belajar siswa dinilai dengan menggunakan tes hasil belajar yang terdiri dari 10 soal yang harus dikerjakan siswa secara individu. Dari hasil tes yang dilaksanakan pada akhir siklus I dan siklus II, diperoleh sebagai berikut.

Tabel 4. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus 2

Kategori	Rata-rata Siklus I	Rata-rata Siklus II
Nilai Tes	62,50	80,00
Ketuntasan Belajar	41,64%	91,67%

Refleksi siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan temuan penulis selama pemberian tindakan pada siklus I terdapat beberapa masalah yang menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa berada pada kriteria cukup aktif. Akan tetapi siswa masih kurang fokus dalam memperhatikan materi, sebagian siswa masih memperhatikan gambarnya saja tanpa memperhatikan sajian-sajian berupa bacaan yang menerangkan usu gambar. Mengacu pada kekurangan yang dihadapi pada siklus I, maka peneliti melanjutkan uji coba ke siklus II dengan cara memvariasikan gambar yang disajikan dalam pembelajaran tidak terlalu banyak serta bacaan yang disajikan juga lebih singkat guna membantu siswa agar lebih focus dan mudah terserap Ketika pembelajaran serta membentuk kelompok yang lebih heterogen.

Hasil Refleksi Siklus II

Melalui Observasi tindakan yang sudah dilakukan pada siklus II yang merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan tindakan siklus I. bahwa yang menjadi kendala pada siklus I dapat terselesaikan dengan baik pada siklus II. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar pada siklus II menunjukkan ada peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan semua siswa tuntas atau memperoleh nilai ≥ 70 , dengan nilai rata-rata sebesar 80,00. Nilai rata-rata siklus I sebesar 62,50 mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebesar 17,50. Ketuntasan belajar pada siklus I mengalami peningkatan dari 41,67 % menjadi 91,67% pada siklus II.

Adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum tindakan sampai hasil belajar setelah diadakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan baik secara individu maupun secara klasikal. Hasil belajar setelah tindakan menunjukkan telah mencapai target yang ditentukan sebelumnya, oleh karena itu penelitian ini dihentikan. Hal ini menandakan bahwa dengan penerapan media

gambar mampu meningkatkan hasil belajar yang berakibat pada meningkatnya aktivitas belajar siswa yang secara langsung sudah dapat dilihat pada saat proses pembelajaran dari 12 orang siswa 110 orang diantaranya mau maju kedepan kelas serta mereka berantusias mengajukan pertanyaan kepada guru.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor (Hamalik, 1994). Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman,1996). Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan (Soelarko,1980). Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan.

Menurut Sudjana (2007), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1995), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran.

Menurut Azhar Arsyad (2009), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan uraian yang telah di jelaskan bahwa media gambar merupakan suatu pengembangan yang dilakukan oleh seorang guru dengan memperhatikan langkah-langkah pengembangan media gambar. Unsur-unsur yang ada dalam langkah-langkah pengembangan media saling melengkapi satu sama lain. Sehingga dalam pengembangan media gambar harus memperhatikan semua unsur-unsur yang terdapat dalam langkah-langkah pengembangan suatu media. Penggunaan media yang kurang efektif atau tidak sesuai dengan aspek-aspek tujuan intruksional pembelajaran yang hendak dicapai, menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan secara efektif, sehingga aspek-aspek tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran tidak terkuasai secara maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan seperti yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar Agama Hindu siswa kelas I SD Negeri 4 Selat. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar siklus I sebesar 62,50 dengan persentase hasil belajar sebesar 62,50% dengan kriteria cukup. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar sebesar 80,00 dengan persentase hasil belajar 80,00% dengan kriteria baik, hasil belajar mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

sebesar 17,50%. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan sebesar 41,67% dari siklus I sebesar 50,00%, menjadi 91,67%.

SARAN

Kepada siswa kelas I SD Negeri 4 Selat agar tetap mempertahankan motivasi belajarnya, cara belajarnya dengan mengaitkan materi yang dipelajari dengan masalah kehidupan nyata mengenai sesuatu yang sudah dikenal dengan pengetahuan yang baru atau yang belum dikenal sehingga dapat menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya. Kemudian kesiapan guru dalam menyiapkan pembelajaran dan mencoba model pembelajaran baru, adalah kunci berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan. Untuk itu, guru sebaiknya selalu berinovasi. Jangan hanya terpaku pada penggunaan satu atau dua metode yang selama ini telah dilakukan, tetapi tetaplah berinovasi guna meningkatkan mutu pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2009). *Media Gambar Menggambarkan Berbagai Peristiwa Atau Kejadian, Objek Yang Dituangkan Dalam Bentuk Gambar-gambar*
- Benu, S. (2000). *Pendekatan Menggunakan Media*. Jakarta : Strategi Pembelajaran
- Hamalik. (1994). *Media Gambar Sebagai Media Pembelajaran*.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Media Gambar dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sadiman. (1996). *Media Gambar Merupakan Media yang Paling Umum digunakan dalam Pembelajaran*.
- Sadiman, Arief S. (2007). *Media Sebagai Komponen Dalam Lingkungan Siswa Yang Dapat Merangsangnya Untuk Belajar*
- Soedjadi, R. (2001). "Pemanfaatan Media Gambar dalam Kegiatan Pembelajaran". Makalah Disampaikan pada *Seminar Nasional Agama Hindu*, 26 Juli 2001.
- Soelarko. 1980. *Media Gambar Merupakan Peniruan Dari Benda-benda Dan Pemandangan*.