

ANALISIS MEDIA PICTURE BOARD DALAM MOTIVASI BELAJAR KELAS 3 DI SDN KALICARI 01 SEMARANG

Ninda Irwanti¹, Henry Januar Saputra², Widya Kusumaningsih³, Tutik Wahyuni⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, Indonesia

^{2,3} Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, Indonesia

⁴ SDN Kalicari 01, Semarang, Indonesia

Diterima : 10 Februari 2023

Disetujui : 15 Maret 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

Abstrak

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan pembelajaran di dalam atau di luar kelas, hanya dengan kesiapan fisik dan mental guru dan siswa maka proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Pembelajaran yang baik bagi siswa adalah pembelajaran yang menggunakan alat bantu saat mengajar, seperti menggunakan media *picture board*. Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena siswa menjadi antusias dan ingin tahu tentang alat atau media yang dibawa guru ke meja. Motivasi belajar siswa meningkat ketika guru menggunakan media yang menarik perhatian siswa selama belajar. Pembelajaran yang baik bukanlah pembelajaran yang berpusat pada guru, melainkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan bantuan media pembelajaran, siswa dapat belajar tidak hanya dari gurunya, tetapi juga dari siswa itu sendiri. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penggunaan media *picture board* dalam meningkatkan motivasi belajar pada kelas 3 SDN Kalicari 01 dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dari hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat setelah digunakan media *picture board* pada pembelajaran

Kata Kunci: Media, motivasi belajar, pembelajaran

Abstract

Learning is a series of learning activities inside or outside the classroom, only with the physical and mental readiness of teachers and students, the teaching and learning process can run smoothly. Good learning for students is learning that uses teaching aids, such as using picture board media. The media used in learning can increase student engagement because students become enthusiastic and curious about the tools or media that the teacher brings to the table. Student motivation increases when the teacher uses media that attracts students' attention during learning. Good learning is not teacher-centered learning, but student-centered learning. . With the help of learning media, students can learn not only from the teacher, but also from the students themselves. The purpose of this study was to analyze the use of picture board media in increasing learning motivation in grade 3 SDN Kalicari 01 using descriptive qualitative research methods. From the results of the study showed that students' learning motivation increased after using picture board media in learning

Keyword: Media, motivation to learn, learning

Corresponding Author

nindairwanti94@gmail.com

Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

PENDAHULUAN

Perubahan adalah proses menjadi orang yang lebih baik dari sebelumnya dan membiarkan seseorang mengetahui hal yang tidak diketahui. Seseorang dapat berubah dengan berbagai cara, salah satunya melalui pendidikan yaitu bersekolah. Sekolah adalah tempat kita mendapatkan pendidikan formal, pendidikan yang tidak didapatkan orang tua di rumah, sehingga berlangsung di sekolah, bahkan sekolah adalah tempat bermain bagi anak-anak dan remaja, dimana mereka dapat menghabiskan waktunya untuk belajar. Sekolah mengajarkan berbagai hal dalam kehidupan dan salah satunya adalah agar nantinya setiap mata pelajaran memiliki makna yang baik bagi kehidupan sosial para siswa. Sekolah adalah proses di mana guru memberikan pengetahuan dan proses di mana siswa menerima pengetahuan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi belajar dan merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa efek psikologis bagi siswa..(Falahudin 2014).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan menimbulkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi belajar, merangsang kegiatan belajar, bahkan menimbulkan dampak psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada masa orientasi pembelajaran sangat memudahkan efektifitas proses pembelajaran dan ketersediaan informasi serta isi mata kuliah pada saat itu. (Ekayani 2017)

Sekolah yang baik tidak hanya menyediakan pengajaran teoretis tetapi juga bantuan media. Media yang digunakan guru memiliki dampak yang sangat besar terhadap cara siswa menerima pembelajarannya. Sebagai seorang guru, Anda harus mampu menciptakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran di kelas. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk memfasilitasi transmisi pengetahuan oleh guru dan penerimaan pembelajaran oleh siswa.

Menurut (Putri Nurrohmah 2017) Media adalah wahana untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan (guru) ke penerima pesan (siswa). Peran media adalah untuk mentransfer informasi dari penyedia informasi ke penerima informasi. Media seringkali

berupa benda-benda fisik yang dirancang khusus atau digunakan apa adanya untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media picture board yang berbentuk papan styrofoam dengan tulisan hak dan kewajiban di atasnya, kemudian beberapa gambar yang menggambarkan hak dan kewajiban anak di rumah ditempelkan pada tusuk sate, kemudian Setiap anak berbaris kebab. Gambar di papan styrofoam. Perlihatkan kepada siswa gambar-gambar materi di papan tulis. Penggunaan media ini memberi kemudahan bagi guru untuk menyampaikan pengetahuan dan bagi siswa untuk menerimanya. Media tidak hanya digunakan untuk memberikan pengetahuan, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

Penelitian ini menggunakan indikator media pembelajaran menurut Sudjana (2009) yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan. Penjelasan terkait dengan relevansi yang dimaksud adalah media pembelajaran yang dipilih. Kemampuan guru adalah kemampuan dalam memilih media yang akan digunakan. Kemudahan penggunaan disini adalah media yang dipilih mudah digunakan dan guru mampu menyesuaikannya dengan waktu dalam pembelajaran di kelas. Ketersediaan artinya media yang digunakan memenuhi untuk semua siswa yang ada di kelas. Sedangkan untuk kebermanfaatan maksudnya adalah media tersebut memiliki manfaat selama kegiatan pembelajaran.

Siswa yang memiliki minat dan motivasi yang tinggi tentunya menjadi harapan guru di setiap sekolah. Selain memudahkan guru dalam membimbing siswa di sekolah, tentunya akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang maksimal karena siswa memiliki inisiatif dan dorongan dari dalam untuk memaksimalkan hal tersebut. (Ricardo 2017).

Motivasi belajar adalah sebuah semangat belajar siswa pada saat pembelajaran agar belajar lebih semangat lagi. Pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar tentu sangat baik dilaksanakan agar semua proses pembelajaran bisa dilaksanakan dengan baik sehingga menciptakan hasil

belajar yang baik pula. Motivasi merupakan sebuah dorongan yang berada dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya (Ridwan Taufik, 2021).

Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Sudjana (2009) yang terdiri dari minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran, semangat siswa dan tanggung jawab untuk melakukan tugas-tugasnya, reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru, dan rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

SDN Kalicari 01 merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Semarang, sekolah tersebut merupakan sekolah PPL 1 saya ketika mengikuti PPG Prajabatan di UPGRIS. Setelah saya melaksanakan PPL 1 di SDN Kalicari 01 saya hendak melakukan sebuah penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *picture board* dalam motivasi belajar siswa pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan media pembelajaran bisa merubah motivasi belajar siswa didalam kelas. Berdasarkan ilustrasi diatas maka rumusan masalah yang diambil adalah apakah pengaruh penggunaan media *picture board* terhadap motivasi belajar materi hak dan kewajiban kelas 3 SDN Kalicari 01 dan bagaimana pengaruh penggunaan media *picture board* terhadap motivasi belajar materi hak dan kewajiban kelas 3 SDN Kalicari 01. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *picture board* terhadap motivasi belajar materi hak dan kewajiban kelas 3 SDN Kalicari 01. Manfaat yang dimaksud dalam artikel ini adalah agar baik sekolahan, siswa, guru maupun wali murid dapat mengetahui manfaat dari penggunaan sebuah media untuk membantu proses pembelajaran di kelas, selain itu untuk mempermudah guru dalam membantu penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Populasi yang digunakan adalah siswa Kelas 3 SDN Kalicari 01 rombel 3A . Karena selama PPL PPG Prajab Gelombang I penulis hanya

mempraktikkan mengajar di Kelas 3A maka sampel yang diambil adalah seluruh dari populasi yaitu kelas 3A yaitu sejumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, dokumentasi, wawancara dan angket. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai nilai materi hak dan kewajiban. Sedangkan untuk angket dalam penelitian ini menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 skala yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Angket dibuat berdasarkan indikator terkait dengan media dan motivasi yang sudah dijelaskan sebelumnya dan penelitian ini dilakukan selama PPL I. Langkah yang ditempuh dalam mengembangkan instrument penelitian ini adalah dengan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Menyusun indikator variabel penelitian
2. Menyusun kisi-kisi instrument
3. Melakukan penyebaran instrument
4. Melakukan analisis data

Menurut Guzman (2018) dalam Lexy J. Moleong (2007:6), “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha memahami secara holistik fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, dalam suatu konteks alam yang spesifik, dengan menggunakan berbagai metode alam, dideskripsikan dalam bentuk teks dan bahasa. Dalam hal ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif untuk melihat dan mengamati subjek di kelas 3 SDN Kalicari 01.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis data dalam Sugiyono (2016:337). Kegiatan analisis data kualitatif berlanjut secara interaktif hingga selesai, sehingga data menjadi jenuh, Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016: 337). Teknik analisis terdiri dari empat bagian yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/validasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN Kalicari 01 Kota Semarang, penulis melakukan kegiatan, adapun langkahnya yaitu melalui observasi atau pengamatan, dan peneliti melihat motivasi belajar siswa. Berdasarkan penyebaran dan analisis

data penelitian angket terdapat hasil gaya belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri

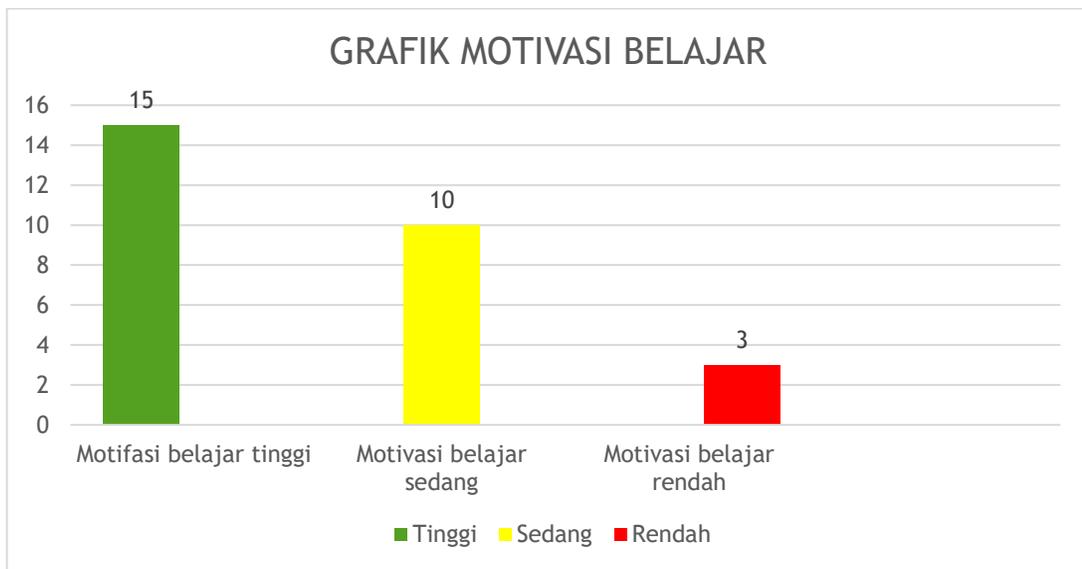
Kalicari 01 yang beragam dengan ditunjukkan tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil angket motivasi belajar peserta didik

No	Motivasi Belajar	Jumlah
1	Motifasi belajar tinggi	15
2	Motivasi belajar sedang	10
3	Motivasi belajar rendah	3
	Jumlah	28

Berdasarkan tabel diatas, kelas 3 dengan jumlah 28 siswa, motivasi belajar yang tinggi sebanyak 15 sedangkan yang sedang ada 10 siswa, serta ada 3 siswa yang motivasi belajarnya rendah. Dilihat

dari pengamatan suasana dalam kelas ketika pembelajaran pada saat belum menggunakan media Picture Board dan bisa dilihat pada diagram dibawah ini.



Gambar 1. Grafik Motivasi Belajar

Bedasarkan table di atas motivasi belajar siswa masih kurang, Proses yang dilakukan untuk memperoleh data tersebut yaitu melakukan kegiatan *pre test* sebelum melakukan tindakan atau sebelum melakukan penelitian penerapan penggunaan media *picture board* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi hak dan kewajiban siswa kelas 3. Hasil yang didapatkan sebelum melakukan tindakan diperoleh siswa yang mendapatkan nilai dari hasil *pre test* hanya 15 dari 28 siswa jika dipersentasikan maka siswa yang tuntas hanya 54%.

Dari hasil tersebut sudah dipastikan hasil diperoleh masih rendah, oleh sebab itu peneliti memberikan tindakan dengan bantuan media *picture board* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Langkah awal yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, lalu peneliti menyampaikan materi tentang hak dan kewajiban melalui video pembelajaran dan slide show tentang Hak dan

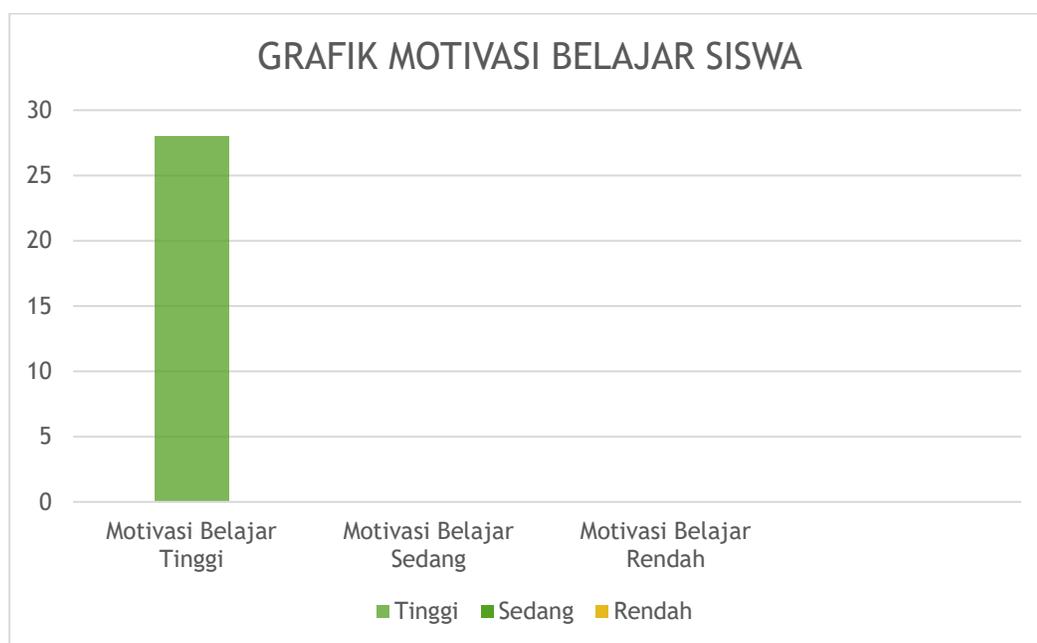
kewajiban anak di rumah, kemudian, untuk memperdalam pemahaman materi, peneliti menggunakan media picture board, peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok,

Peneliti mengelompokkan siswa berdasarkan baris meja, kemudian peneliti membagi tusuk gambar yang tersedia di picture board secara acak pada setiap kelompok, lalu, setiap siswa dalam satu kelompok mengambil masing-masing satu gambar, lalu mencocokkan gambar tersebut masuk kedalam kategori hak atau kewajiban anak di rumah. Siswa secara bergantian menancapkan gambar ke papan yang tersedia di depan kelas, setelah semua kelompok selesai menancapkan gambar, peneliti mencocokkan secara bersama-sama dengan siswa, peneliti mencocokkan gambar sambil menjelaskan gambar yang termasuk hak dan gambar yang termasuk kewajiban, lalu siswa bersama-sama menyampaikan gambar yang sudah ditancap, setelah itu, peneliti menarik kesimpulan tentang pengertian hak dan kewajiban, siswa

secara bersama-sama menjawab apa yang di tanyakan peneliti. Setelah itu peneliti memberikan post test tentang materi hak dan kewajiban.

Hasil post test yang sudah dikerjakan memperoleh data bahwa dari 28 siswa yang sudah menunjukkan hasil 100% sehingga mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah peneliti menerapkan pembelajaran berbantu media *picture board* untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu sebelum dilakukan tindakan siswa yang tuntas setelah dilakukan tindakan mendapati siswa yang semuanya memahami materi yang disampaikan. Jadi penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Sehingga dapat digambarkan pada grafik dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Motivasi Belajar

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat perkembangan siswa setelah menggunakan media *picture board* dan video pembelajaran dapat memperoleh hasil motivasi belajar yang baik. Dan sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Afifah dan Hartatik (2019) dalam Jurnal yang berjudul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, dimana dijelaskan bahwa hasil motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media permainan ular tangga memperoleh 53,09% dengan kriteria yang masih kurang. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran diperoleh sebesar 75% dan telah memenuhi atau dapat dikategorikan mengalami peningkatan dan penggunaan media berhasil. Hal tersebut sesuai dengan penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai bukti pendukung dalam penelitian ini, serta dapat menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan di kelas sangatlah penting.

Penelitian yang dilakukan oleh Mayasari dkk (2022) yang berjudul Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media visual pada materi Pancasila terhadap Motivasi Belajar siswa Kelas 3 MI Fathul Khoer yaitu sebesar 90% siswa dan siswi setuju bahwa penggunaan media visual untuk pembelajaran sangat mempengaruhi motivasi belajar mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam pembelajaran tetapi juga mempermudah siswa dalam pembelajaran di kelas sehingga secara tidak langsung sangat memotivasi mereka untuk lebih semangat dalam belajar terkhusus pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Permana dan Kasriman (2022) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV sdn Pisangan Baru 09 menunjukkan bahwa dalam melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka guru

harus melakukan sebuah inovasi yaitu berupa penggunaan media pembelajaran yaitu berupa wordwall yang akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu penggunaan media juga dapat diinovasikan dalam bentuk permainan.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Yang berjudul Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256. Gambar adalah media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pengajaran dan yang paling umum dipakai yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Media gambar adalah media yang sederhana dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar.

KESIMPULAN

Pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan cara sederhana, pembelajaran harus diinovasikan terus menerus sesuai kebutuhan. Zaman sekarang pembelajaran harus menggunakan alat bantu seperti media pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan telah memodifikasi pembelajaran menggunakan alat bantu yaitu *picture board* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media sangat baik digunakan pada saat pembelajaran, jika dalam satu kelas terdapat siswa yang gaya belajarnya tidak hanya mendengarkan materi tentu sangat sangat terbantu dengan adanya media pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *picture board* kali ini tentu tidak cocok digunakan pada masa yang akan datang, inovasi bagi peneliti selanjutnya sangat perlu dilakukan karena media yang digunakan harus relevan dengan zaman pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Putri Nurrohmah W. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah*. *Journal of Arabic Education and Literature*. Vol.1, No.1, 2017, pp.1-16.

Taufik Ridwan, 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, Januari 2020, 1 (1), 37-46.

Mayasari Anisa dkk 2022. *Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik*. *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*

Hartutik, S. dan Afifah, N, 2019. *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada pelajaran Matematika Kelas III SD Kemala Bayangkari 1 Surabaya*. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* Vol. 4, No. 2, Desember 2019 Hal 209-216.

Kasriman. dan S., P., Permana, 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV*. *JURNAL BASICEDU* Volume 6 Nomor 5 Tahun 2022 Halaman 7831 – 7839.

Rasto, dan R.,Andriani. 2019. *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. 4 No. 1, Januari 2019, Hal. 80-86

Falahudin, Iwan, 2014. *"Pemanfaatan media dalam pembelajaran."* *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1.4 (2014): 104-117.

Ekayani, Putu (2017). *"Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa."* *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Ganesha Singaraja* 2.1 (2017): 1-11.

Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.

Ricardo, R., and R. I. Meilani. (2017) *"Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)."* *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1.1 (2017): 79-92.

Okta, R, and Kurniawan, C., G. (2018),
STRATEGI KOMUNIKASI
EKSTERNAL UNTUK
MENUNJANG CITRA
LEMBAGA. Economic
Education Analysis Journal,
EEAJ 7 (1) (2018)