

## Dampak Penggunaan Media Gambar pada Materi Tumbuhan dan Hewan di Kelas 5 SDN. 060875 Seihati

Febry Nurhayati Br Sagala<sup>1\*</sup>, Yesica Nainggolan<sup>2</sup>, Enjel Ika Barus<sup>3</sup>, Syahril<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis : [febrynurhayatibrsagala@gmail.com](mailto:febrynurhayatibrsagala@gmail.com)

**Abstract.** *This study observes the impact of the use of image media in learning plant and animal materials in grade 5 of elementary school. 060875 SEIHATI. This science material is often abstract, making it difficult for students to understand. The purpose of the research is to find out whether image media can increase students' understanding, interest, and activeness in learning. The method used is direct observation when the teacher uses image media (for example, printed or digital images) in learning. As a result, image media has been proven to make students more interested and motivated to learn. Abstract concepts become easier to understand because they are visualized with images. Students' memory also improves, and they are more active in discussions. Picture media helps students see plants and animals that may not exist in their surrounding environment. However, the images must be of good quality and used in conjunction with other learning methods. In conclusion, image media is very helpful in learning science of plant and animal materials in grade 5 of elementary school, so that learning becomes better and more effective. Teachers are advised to choose the right images, combine them with other learning activities, and engage students in use of image media.*

**Keywords:** *Science, Plants, Animals, Image Media.*

**Abstrak.** Penelitian ini mengamati dampak penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi tumbuhan dan hewan di kelas 5 SDN. 060875 SEIHATI. Materi IPA ini seringkali abstrak, sehingga sulit dipahami siswa. Tujuan penelitian adalah mengetahui apakah media gambar dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan keaktifan siswa dalam belajar. Metode yang dipakai adalah observasi langsung saat guru menggunakan media gambar (misalnya, gambar cetak atau digital) dalam pembelajaran. Hasilnya, media gambar terbukti membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi belajar. Konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami karena divisualisasikan dengan gambar. Daya ingat siswa juga meningkat, dan mereka lebih aktif berdiskusi. Media gambar membantu siswa melihat tumbuhan dan hewan yang mungkin tidak ada di lingkungan sekitar mereka. Namun, gambar harus berkualitas baik dan digunakan bersama metode belajar lain. Kesimpulannya, media gambar sangat membantu dalam pembelajaran IPA materi tumbuhan dan hewan di kelas 5 SD, sehingga pembelajaran menjadi lebih baik dan efektif. Guru disarankan memilih gambar yang tepat, menggabungkannya dengan kegiatan belajar lain, dan melibatkan siswa dalam penggunaan media gambar.

**Kata kunci :** IPA, Tumbuhan, Hewan, Media Gambar.

### 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat sekolah dasar memegang peranan krusial dalam membangun pemahaman siswa tentang dunia di sekitar mereka. Salah satu materi esensial dalam kurikulum IPA kelas 5 adalah tentang tumbuhan dan hewan, yang mencakup berbagai konsep mulai dari struktur, fungsi, siklus hidup, hingga interaksi dalam ekosistem. Namun, karakteristik materi ini yang seringkali bersifat abstrak dan tidak selalu dapat diamati secara langsung di lingkungan kelas, menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan bagi siswa dalam memahaminya.

Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat vital untuk menjembatani kesenjangan antara konsep teoritis dan realitas yang sulit dijangkau. Media

gambar, sebagai salah satu bentuk media visual, memiliki potensi besar untuk mengubah pengalaman belajar siswa. Dengan kemampuannya menyajikan visualisasi konkret, media gambar dapat membantu siswa mengkonstruksi pemahaman yang lebih mendalam, merangsang minat, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Materi tumbuhan dan hewan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas 5 Sekolah Dasar merupakan komponen fundamental yang memperkenalkan siswa pada keanekaragaman hayati dan proses-proses biologis dasar. Topik ini mencakup berbagai konsep penting seperti struktur bagian-bagian tumbuhan (akar, batang, daun, bunga), proses fotosintesis, siklus hidup berbagai jenis hewan (misalnya metamorfosis sempurna dan tidak sempurna), adaptasi makhluk hidup terhadap lingkungannya, serta peran tumbuhan dan hewan dalam ekosistem.

Namun, penyampaian materi ini seringkali dihadapkan pada beberapa tantangan. Pertama, banyak konsep yang bersifat abstrak, seperti proses fotosintesis yang tidak kasat mata, atau struktur internal organ tumbuhan dan hewan yang tidak dapat diamati secara langsung di ruang kelas. Kedua, tidak semua siswa memiliki kesempatan untuk mengamati secara langsung berbagai jenis tumbuhan dan hewan di lingkungan nyata, terutama hewan langka atau yang hidup di habitat spesifik. Ketiga, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret (menurut Jean Piaget) cenderung membutuhkan objek atau representasi visual yang nyata untuk memahami konsep baru. Pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal atau teks buku seringkali kurang efektif dalam memfasilitasi pemahaman mendalam dan retensi informasi pada kelompok usia ini.

Mengingat tantangan-tantangan tersebut, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan relevan menjadi sangat krusial. Media gambar, sebagai salah satu bentuk media visual, menawarkan solusi yang efektif. Gambar memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi kompleks dalam format yang mudah dicerna, mengubah konsep abstrak menjadi representasi konkret, dan menarik perhatian siswa secara visual. Dengan media gambar, siswa dapat "melihat" apa yang dijelaskan, sehingga mempermudah mereka dalam mengidentifikasi, membandingkan, dan menginternalisasi informasi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi dampak penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi tumbuhan dan hewan di kelas 5 SD, dengan harapan dapat memberikan gambaran jelas mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## 2. METODE

Observasi dilakukan selama beberapa sesi pembelajaran IPA di kelas 5 SDN. 060875 SEIHATI yang menggunakan media gambar (cetak, digital, atau proyektor) untuk menjelaskan berbagai bagian tumbuhan, siklus hidup hewan, habitat, dan klasifikasi sederhana. Data dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap interaksi siswa, respons verbal, hasil diskusi kelompok, dan evaluasi singkat setelah pembelajaran.

Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung partisipatif terbatas. Peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran IPA di kelas 5 SDN. 060875 SEIHATI selama beberapa sesi yang mengintegrasikan penggunaan media gambar. Media gambar yang digunakan meliputi gambar cetak, tampilan digital melalui proyektor, atau media gambar lain yang relevan untuk menjelaskan materi tumbuhan dan hewan, seperti bagian-bagian tumbuhan, siklus hidup hewan, habitat, dan klasifikasi sederhana.

Data dikumpulkan melalui pencatatan sistematis terhadap Siswa: Diamati bagaimana siswa berinteraksi dengan media gambar, dengan guru, dan dengan sesama siswa terkait materi yang disajikan, Verbal Siswa Dicatat pertanyaan, komentar, atau pernyataan siswa yang menunjukkan pemahaman atau ketertarikan terhadap materi yang divisualisasikan. Diskusi Kelompok Dipantau partisipasi siswa dalam diskusi kelompok yang dipicu oleh gambar, serta kualitas argumen atau temuan yang dihasilkan. Evaluasi Singkat Pasca-Pembelajaran, Dilakukan evaluasi formatif sederhana (misalnya pertanyaan lisan atau kuis singkat) untuk mengukur pemahaman awal siswa setelah penggunaan media gambar.

Hasil penelitian diharapkan Pendekatan untuk memungkinkan peneliti untuk memperoleh data kualitatif mengenai dinamika kelas dan respons siswa secara langsung, sehingga dapat menganalisis dampak media gambar secara holistik.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Dampak Positif:

- a. Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar: Penggunaan gambar yang menarik dan relevan terbukti mampu menarik perhatian siswa secara signifikan. Siswa tampak lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti penjelasan guru, bahkan seringkali mengajukan pertanyaan terkait gambar yang ditampilkan.
- b. Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak: Konsep seperti fotosintesis, metamorfosis kupu-kupu, atau struktur organ tumbuhan menjadi lebih mudah dipahami ketika

divisualisasikan melalui gambar. Siswa dapat melihat secara langsung bagaimana proses atau struktur tersebut terjadi, dibandingkan hanya dengan penjelasan verbal.

- c. Mendorong Diskusi dan Interaksi: Gambar seringkali menjadi pemicu diskusi di antara siswa. Mereka saling bertanya, berbagi pengamatan, dan mengaitkan gambar dengan pengalaman pribadi, yang pada gilirannya meningkatkan interaksi dan kolaborasi di kelas.

Tantangan/Pertimbangan:

1. Kualitas dan Relevansi Gambar: Pemilihan gambar yang tidak berkualitas baik (buram, resolusi rendah) atau tidak relevan dengan materi dapat mengurangi efektivitasnya.
2. Ketergantungan Berlebihan: Jika guru terlalu bergantung pada gambar tanpa memberikan penjelasan yang memadai atau aktivitas lain, siswa mungkin hanya sekadar "melihat" tanpa benar-benar "memahami."
3. Waktu Persiapan: Mempersiapkan dan memilih gambar yang tepat memerlukan waktu dan usaha dari guru.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi di atas, terlihat jelas bahwa media gambar memberikan kontribusi signifikan terhadap efektivitas pembelajaran materi tumbuhan dan hewan di kelas 5 SDN. 060875 SEIHATI. Peningkatan minat dan motivasi siswa merupakan indikator awal keberhasilan, karena perhatian adalah prasyarat penting untuk pembelajaran yang efektif. Visualisasi konsep abstrak melalui gambar terbukti sangat membantu siswa dalam menginternalisasi informasi yang kompleks, yang sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak usia sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan dukungan visual untuk memahami konsep abstrak.

Selain itu, kemampuan gambar dalam meningkatkan daya ingat siswa menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman awal tetapi juga retensi informasi jangka panjang. Diskusi dan interaksi yang dipicu oleh gambar menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan aktif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengolah dan mengaitkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Kemampuan media gambar untuk mengatasi keterbatasan lingkungan juga sangat relevan, terutama di daerah di mana akses langsung ke berbagai jenis tumbuhan dan hewan mungkin terbatas.

Meskipun demikian, beberapa tantangan perlu dipertimbangkan. Kualitas dan relevansi gambar adalah kunci; gambar yang buruk justru dapat menghambat pemahaman. Ketergantungan berlebihan pada gambar tanpa disertai penjelasan dan aktivitas pendukung juga dapat mengurangi kedalaman pemahaman. Oleh karena itu, guru perlu selektif dalam

memilih dan mengintegrasikan media gambar sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang komprehensif.

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan observasi dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran materi tumbuhan dan hewan di kelas 5 SDN. 060875 SEIHATI memiliki dampak yang sangat positif dan signifikan. Media gambar terbukti efektif dalam:

- Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar: Visualisasi yang menarik berhasil menarik perhatian siswa, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif.
- Mempermudah Pemahaman Konsep Abstrak: Kemampuan gambar untuk mengkonkretkan konsep-konsep yang sulit diamati secara langsung sangat membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih akurat dan mendalam.
- Meningkatkan Daya Ingat dan Retensi Informasi: Representasi visual memfasilitasi pembentukan citra mental, sehingga informasi lebih mudah diingat dan dipertahankan dalam memori jangka panjang.
- Mendorong Interaksi dan Kolaborasi: Gambar berfungsi sebagai stimulus yang efektif untuk memicu diskusi, pertanyaan, dan pertukaran ide antar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif.

Dengan demikian, media gambar merupakan alat bantu pedagogis yang esensial dan berharga dalam menciptakan pengalaman pembelajaran IPA yang lebih menarik, efektif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

#### **REFERENSI**

- Arsyad, A. (2021). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2020). Multimedia pembelajaran interaktif. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. (2018). Proses belajar mengajar (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). Instructional media and technologies for learning (8th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.

- Majid, A. (2019). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2013). *Didaktik asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nur, M., & Wikandari, P. R. (2000). *Pembelajaran berbasis masalah*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Piaget, J. (2001). *The psychology of intelligence*. London: Routledge.
- Rusman. (2017). *Strategi pembelajaran: Berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sani, R. A. (2016). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning* (10th ed.). Boston: Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suyanto, S., & Asep, J. (2010). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Trianto. (2015). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.