

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR PADA METODE JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS VI SDN 1 MOPUGAD PADA MATERI PANCA YADNYA

Ni Wayan Leniati
SD Negeri 1 Mopugad Provinsi Sulawesi Utara
E-mail: leniatiniwayan@gmail.com

ABSTRACT

Instructional media refers to anything that can be used to deliver learning messages from the sender to the receiver in order to stimulate the students' thoughts, feelings, attention, interest, and willingness, so that the learning process occurs effectively to achieve learning objectives. One of the instructional media considered appropriate to use is picture media. Picture media can help stimulate students' attention, thoughts, and emotions, thereby fostering their learning motivation. The jigsaw method creates a collaborative and active learning environment, where students exchange information and take responsibility for both their own understanding and that of their group. This has a positive effect on students' motivation and engagement in the learning process. The combination of picture media and the jigsaw method becomes an enjoyable teaching strategy that helps teachers deliver the material more easily while creating an interactive learning environment.

Keywords: *"The Use of Picture Media in the Jigsaw Method"*

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu media pembelajaran yang dirasa tepat digunakan adalah media *gambar*. Media *gambar* dapat membantu membangkitkan perhatian, pikiran, dan perasaan siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Metode jigsaw menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan aktif, di mana siswa saling bertukar informasi dan bertanggung jawab terhadap pemahamannya sendiri maupun kelompoknya. Hal ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggabungan media gambar dan metode jigsaw menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Kata kunci: Penggunaan Media Gambar, Metode Jigsaw

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas SDM jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era persaingan global. Peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dilakukan secara sungguh-sungguh.

Seorang guru yang berkompeten dan profesional dalam dunia pendidikan akan menciptakan siswa yang bebas dari kebodohan, kegelapan, dan siswa yang berbakti/berbudi luhur. Peranan kita sebagai pendidik sangatlah penting dalam menentukan arah perkembangan peserta didik. Pendidik dapat mengambil segala teori dan metode pengajaran untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam pembelajaran.

Metode-metode pendidikan yang diterapkan tidak hanya bersifat dogmatis (sekedar diterima) namun merupakan cerminan sikap dan perilaku ideal yang dapat diikuti untuk mencapai tujuan pendidikan mengacu pada kompetensi guru, antara lain mendidik dan mengajar. Salah satu pembelajaran yang penting diajarkan sejak dini pada peserta didik selain mata pelajaran umum adalah pendidikan agama dan budi pekerti.

Mengajar adalah suatu perbuatan yang kompleks dikatakan kompleks karena mengajar menuntut guru untuk menunjukkan kemampuan profesional dan sosiokultural secara terpadu dalam proses belajar mengajar. Mengajar dikatakan kompleks juga karena di tuntut adanya integrasi, penguasaan materi dan metode, teori dan praktek hubungan dengan siswa, selain itu juga dalam mengajar mengandung hal-hal yang berkaitan dengan seni, ilmu, teknologi, pilihan nilai dan keterampilan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan informasi awal yang saya dapatkan pada kegiatan pembelajaran di SDN 1 Mopugad, secara umum belum nampak menggunakan metode atau media pembelajaran secara baik. Kebanyakan masih menggunakan metode konvensional. Hal ini berdampak pada efektifitas, semangat dan keseriusan belajar dari para siswa termasuk hasil belajar. Pembelajaran berjalan dalam interaksi satu arah dimana guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Siswa kurang diberikan kesempatan dalam merespon informasi yang diberikan guru. Hal ini yang membatasi berkembangnya pola pikir ke tingkat yang lebih tinggi pada siswa.

Pentingnya media pembelajaran juga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu media pembelajaran yang dirasa tepat digunakan adalah media *gambar*. Media *gambar* dapat membantu membangkitkan perhatian, pikiran, dan perasaan siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

Berdasarkan uraian di atas, saya sebagai guru pendidikan agama hindu tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas yang diberi judul "Penggunaan Media Gambar Pada Metode Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti Siswa Kelas V SDN 1 Mopugad pada Materi Panca Yadnya, dengan harapan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti yang ada di Sekolah Dasar

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas mempunyai berbagai aturan dan langkah yang harus diikuti. Jadi penelitian tindakan kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2015:26). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Kelas V , SDN 1 Mopugad, Kecamatan Dumoga Utara, Kabupaten Bolaang Mongondow, mata pelajaran Agama Hindu kelas V semester genap. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, yaitu antara bulan januari sampai dengan bulan maret tahun 2025. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender pendidikan sekolah, karena penelitian tindakan kelas memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses pembelajaran yang efektif di kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah adalah siswa kelas V

SD Negeri 1 Mopugad pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 12 orang siswa. Terdiri atas 6 orang siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki. Objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar Agama Hindu siswa kelas V SD Negeri 1Mopugad pelajaran 2024/2025 Secara operasional hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti mencakup tiga aspek yaitu kompetensi sikap dalam belajar belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti , kompetensi pengetahuan belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti, dan kompetensi keterampilan dalam belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budhi Pekerti. Kompetensi sikap mencakup tujuh sikap yang terdapat pada KI 1 dan KI 2, meliputi sikap spiritual, jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri. Kompetensi pengetahuan mencakup dimensi pengetahuan yang terdiri dari faktual dan konseptual, serta kemampuan berpikir pada tahap mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kompetensi keterampilan mengacu pada 5M pendekatan saintifik yang terdiri dari mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel nilai hasil belajar siswa. **Hasil Siklus I** Pada siklus pertama, penelitian dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran media gambar dengan model jigsaw. Setelah pembelajaran, dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Tahap Perencanaan Pada tahap ini, dilakukan beberapa persiapan seperti penyusunan RPP, pembuatan media gambar yang relevan dengan materi, serta penyusunan instrumen evaluasi berupa soal tes. Guru juga melakukan koordinasi dengan kepala sekolah untuk memastikan kelancaran pelaksanaan penelitian.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dan memberikan gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Setiap kelompok bertugas untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan dan menyusun pemahaman mereka dalam diskusi kelompok kecil.

Tahap Observasi Selama pembelajaran berlangsung, dilakukan pengamatan terhadap keterlibatan siswa dalam diskusi serta pemahaman mereka terhadap materi yang diberikan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mulai aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, meskipun masih ada beberapa siswa yang pasif.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus II

NO	Nama Siswa	Nilai Sebelum PTK	Nilai Siklus I	Keterangan
1	I Ketut Jiwo	60	65	Tidak tuntas
2	I Ketut Purwasanta Widyaguna	75	85	Tuntas
3	I Komang Agustia	70	72	Tuntas
4	I Made Juna Arianata	65	70	Tuntas
5	I Made Mustika Pica Arta	70	75	Tuntas
6	I Nyoman Gunadi	65	70	Tuntas
7	Ni Luh Septiani	70	83	Tuntas
8	Ni Made Saskara	60	63	Tidak Tuntas
9	Ni Made Sintia Dewi	75	80	Tuntas
10	Ni Wayan Febriani Mega Sari	60	65	Tidak Tuntas
11	Ni Wayan vanessa Putri	73	85	Tuntas
12	Sang Ayu Made Dewi Antari	60	65	Tidak Tuntas

Tahap Refleksi Setelah siklus I selesai, dilakukan analisis terhadap hasil evaluasi siswa. Dari hasil refleksi, ditemukan bahwa beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami materi secara mandiri. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan bimbingan lebih intensif serta menambah variasi dalam penggunaan media gambar.

Rata-rata Siklus I: 70

Persentase ketuntasan klasikal = $(\text{Jumlah siswa tuntas} / \text{Jumlah siswa}) \times 100\% = (9/12) \times 100\% = 66\%$

Berdasarkan hasil siklus I, ketuntasan belajar secara klasikal belum mencapai target yang ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II. **Hasil Siklus II** Pada siklus kedua, dilakukan perbaikan dalam pembelajaran dengan meningkatkan penggunaan media gambar dan interaksi siswa.

Tahap Perencanaan Pada tahap ini, dilakukan perbaikan dalam strategi pembelajaran dengan menyesuaikan materi dan media yang digunakan agar lebih menarik dan interaktif. Guru juga merancang sesi diskusi yang lebih terstruktur agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif.

Tahap Pelaksanaan Sesi pembelajaran siklus II dilaksanakan dengan menerapkan strategi yang lebih menarik, seperti penggunaan gambar yang lebih kompleks, diskusi yang lebih terarah, serta bimbingan tambahan bagi siswa yang mengalami kesulitan. Guru juga lebih aktif dalam memberikan umpan balik agar siswa lebih memahami materi.

Tahap Observasi Pada siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai menunjukkan keinginan untuk berdiskusi dan bertanya mengenai materi yang dipelajari. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran.

Tahap Refleksi Setelah siklus II selesai, dilakukan analisis terhadap hasil evaluasi siswa. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dibandingkan dengan siklus I.

Rata-rata Siklus II: 80

Persentase ketuntasan klasikal = (Jumlah siswa tuntas / Jumlah siswa) × 100% =

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siklus II

NO	Nama Siswa	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	I Ketut Jiwo	60	65	Tidak tuntas
2	I Ketut Purwasanta Widyaguna	85	90	Tuntas
3	I Komang Agustia	72	78	Tuntas
4	I Made Juna Arianata	70	75	Tuntas
5	I Made Mustika Pica Arta	75	80	Tuntas
6	I Nyoman Gunadi	70	75	Tuntas
7	Ni Luh Septiani	83	87	Tuntas
8	Ni Made Saskara	70	75	Tuntas
9	Ni Made Sintia Dewi	85	87	Tuntas
10	Ni Wayan Febriani Mega Sari	75	80	Tuntas
11	Ni Wayan vanessa Putri	85	87	Tuntas
12	Sang Ayu Made Dewi Antari	68	70	Tuntas

$(11/12) \times 100\% = 91\%$

Pada siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 91%, yang berarti target keberhasilan penelitian telah tercapai.

Dari hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran dengan media gambar dan model jigsaw efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

1. Penggunaan media gambar membantu siswa lebih memahami materi secara visual, sehingga konsep yang diajarkan lebih mudah dipahami.
2. Model pembelajaran jigsaw meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok, yang berdampak positif pada pemahaman materi.
3. Perbaikan dalam strategi pembelajaran pada siklus II, seperti pemberian bimbingan tambahan dan peningkatan interaksi, berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, metode ini dapat direkomendasikan sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media gambar pada metode jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti siswa kelas V SDN 1 Mopugad pada materi Panca Yadnya, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. **Penggunaan media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa** terhadap materi Panca Yadnya. Media gambar memberikan visualisasi konkret yang membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam ajaran Hindu.
2. **Metode jigsaw menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan aktif**, di mana siswa saling bertukar informasi dan bertanggung jawab terhadap pemahamannya sendiri maupun kelompoknya. Hal ini memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

3. **Peningkatan hasil belajar siswa terlihat signifikan** setelah diterapkannya media gambar dalam metode jigsaw. Baik dari segi nilai evaluasi maupun dari hasil observasi aktivitas siswa di kelas, menunjukkan adanya perkembangan yang positif.
4. Penggabungan media gambar dan metode jigsaw menjadi strategi pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. **Bagi guru**, disarankan untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan media pembelajaran visual seperti gambar yang relevan dengan materi ajar, serta mengombinasikannya dengan metode kooperatif seperti jigsaw untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. **Bagi siswa**, diharapkan dapat lebih aktif dalam proses belajar kelompok, terutama saat menggunakan metode jigsaw, agar tercipta suasana belajar yang saling mendukung dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
3. **Bagi pihak sekolah**, penting untuk mendukung penyediaan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik, serta memberikan pelatihan bagi guru dalam penerapan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. **Bagi peneliti selanjutnya**, diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini pada materi atau jenjang yang berbeda, serta mengembangkan penggunaan media yang lebih variatif, seperti video animasi atau digital interaktif, untuk memperkaya metode pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Gerlach dan Ely. 2007. *Pengertian Media Jakarta*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No. 23 tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kunandar.2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan ProfesiGuru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jakarta: PT. Reneka Cipta.
- Sanjaya. 2015. *Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2009. *Media Pendidikan*.PT. Rajagrafindo Persada.