



## **Implementasi Media Kartu Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi**

Nur Ahmad Hardoyo Sidik, Ririn Astuti, Anjly Novitri  
Institut Agama Islam Muhammad Azim (IAIMA) Jambi  
E-mail: [hardoyosidik01@gmail.com](mailto:hardoyosidik01@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to investigate the implementation of picture card media in increasing the learning interest of fifth-grade students at MI Ziyadatul Iman Alam Barajo, Jambi City. The background of the study is based on the low student interest in learning, which affects their academic achievement. This research used a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection phases. The subjects were 24 fifth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The results showed an increase in students' interest in learning after the implementation of picture card media. In the first cycle, student learning interest reached 66.25% (categorized as fair), which improved to 85.42% (categorized as excellent) in the second cycle. This improvement was observed through student activeness, interest in material, and participation in group discussions. The findings indicate that picture card media is effective as a learning aid that can attract students' attention and enhance their learning motivation. Therefore, teachers are encouraged to integrate visual learning media as a variation in the teaching and learning process.*

**Keywords:** *picture card media, learning interest, thematic learning*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi media kartu bergambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa yang berdampak pada pencapaian hasil belajar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media kartu bergambar. Pada siklus I, minat belajar siswa mencapai 66,25% (kategori cukup), dan meningkat menjadi 85,42% (kategori sangat baik) pada siklus II. Peningkatan ini terlihat dari aspek keaktifan siswa, ketertarikan terhadap materi, dan partisipasi dalam diskusi kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa media kartu bergambar efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran visual sebagai variasi dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** media kartu bergambar, minat belajar, pembelajaran tematik

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk fondasi karakter, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan kompetensi guru, tetapi juga oleh media dan metode yang digunakan dalam menyampaikan materi. Salah satu permasalahan yang kerap dihadapi di sekolah dasar, termasuk MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi, adalah rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa, mudahnya siswa merasa bosan, dan ketidaktertarikan terhadap materi yang disampaikan secara konvensional (Hasanah & Fauzi, 2021).

Minat belajar merupakan dorongan internal seseorang untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas belajar, yang tercermin melalui perhatian, keinginan, dan ketekunan siswa selama pembelajaran berlangsung (Slameto, 2015). Minat ini berpengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan mampu menyerap informasi dengan lebih baik (Nurfadilah et al., 2022). Oleh karena itu, guru perlu menciptakan strategi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa, khususnya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu media pembelajaran yang terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa adalah media kartu bergambar. Media ini termasuk ke dalam media visual yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui tampilan gambar yang konkret, menarik, dan mudah diingat (Arsyad, 2017). Media kartu bergambar dapat digunakan dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, serta diskusi kelompok. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Yuliani & Nurhidayati (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti kartu bergambar secara signifikan meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Media kartu bergambar juga sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif siswa kelas V MI, yang berada dalam tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Anak pada tahap ini cenderung lebih mudah memahami informasi melalui pengalaman nyata dan benda-benda visual (Suparno, 2016). Oleh karena itu, penggunaan media yang dapat dipegang, dilihat, dan dimainkan seperti kartu bergambar, sangat cocok untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

Berbagai penelitian telah menguatkan efektivitas media kartu bergambar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar. Pramita & Riyadi (2020) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media kartu bergambar menunjukkan peningkatan partisipasi aktif hingga 80% dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini didukung oleh studi Fitriana & Wahyuni (2021), yang menunjukkan bahwa siswa merasa

lebih antusias dan tidak mudah bosan saat belajar dengan bantuan media gambar yang menarik. Selain itu, media ini mendorong interaksi sosial antarsiswa, menumbuhkan kerja sama, dan memperkuat daya ingat melalui proses belajar yang menyenangkan (Oktaviani & Suryani, 2019).

Di lingkungan madrasah, penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan kreatif sangat penting karena siswa tidak hanya belajar pelajaran umum, tetapi juga pelajaran keagamaan yang membutuhkan pendekatan yang khas. Penelitian oleh Maulida & Hermawan (2021) menunjukkan bahwa di madrasah, media bergambar juga dapat digunakan untuk materi keagamaan seperti mengenal rukun iman dan rukun Islam, yang disampaikan melalui ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami.

Lebih lanjut, Sari & Puspitasari (2020) menekankan bahwa media kartu bergambar memiliki keunggulan dalam membangkitkan minat belajar karena sifatnya yang konkret, fleksibel, dan mudah disesuaikan dengan tema pembelajaran. Guru dapat merancang kartu bergambar sesuai dengan materi tematik kelas V, seperti tema lingkungan, budaya, dan teknologi. Dengan demikian, media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

Penerapan media kartu bergambar juga sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Menurut Kemendikbudristek (2022), pembelajaran berbasis proyek dan pemanfaatan media visual sangat dianjurkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan kompetensi abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Maka dari itu, penggunaan media seperti kartu bergambar tidak hanya relevan, tetapi juga sesuai dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Dengan berbagai keunggulan dan bukti empiris yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media kartu bergambar dalam pembelajaran di kelas V MI sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini penting untuk memberikan gambaran nyata tentang bagaimana media tersebut dapat diterapkan secara efektif di MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi dan memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

## **B. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah nyata di kelas dan memberikan ruang bagi guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan (Arikunto et al., 2016). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi yang

berjumlah 28 orang. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran tematik, yang ditandai dengan rendahnya partisipasi, antusiasme, dan perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung (Hasanah & Fauzi, 2021).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, angket minat belajar, serta dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator aktivitas belajar aktif, sedangkan angket minat belajar disusun mengacu pada indikator minat menurut Slameto (2015), yaitu perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan keinginan untuk terus belajar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, penyebaran angket pretest dan posttest, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan skor angket dan hasil observasi antar siklus untuk melihat peningkatan minat belajar siswa (Sugiyono, 2019).

Validitas data dijaga dengan menggunakan teknik triangulasi, baik triangulasi sumber maupun triangulasi teknik. Triangulasi digunakan untuk membandingkan hasil angket, observasi, dan dokumentasi sehingga menghasilkan data yang lebih akurat dan dapat dipercaya (Moleong, 2019). Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media kartu bergambar dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas V MI secara sistematis dan terukur.

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media kartu bergambar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus tindakan, di mana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket minat belajar, lembar observasi aktivitas siswa dan guru, serta dokumentasi visual berupa foto kegiatan pembelajaran.

Sebelum tindakan dilakukan, hasil pengisian angket minat belajar siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori minat belajar rendah hingga sedang. Berdasarkan data awal, hanya 28,57% siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi, sementara sisanya menunjukkan gejala kurang aktif, kurang termotivasi, serta cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar hanya mengikuti pembelajaran secara pasif, dengan keterlibatan dalam diskusi maupun tanya jawab masih sangat rendah. Hal ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media yang mampu merangsang minat dan keterlibatan siswa secara langsung.

Pada pelaksanaan siklus I, guru mulai menerapkan media kartu bergambar yang dirancang sesuai dengan materi tematik kelas V. Kartu bergambar tersebut berisi ilustrasi warna-warni yang menarik dan relevan dengan tema

“Ekosistem dan Lingkungan”. Dalam penggunaannya, guru memadukan media tersebut dengan pendekatan pembelajaran aktif, seperti permainan mencocokkan gambar dengan nama, diskusi kelompok, serta tanya jawab interaktif. Hasil observasi menunjukkan peningkatan aktivitas belajar siswa dibandingkan sebelum tindakan. Siswa tampak lebih antusias dan mulai berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meskipun sebagian masih pasif. Angket minat belajar pada akhir siklus I menunjukkan bahwa 57,14% siswa mulai menunjukkan kategori minat tinggi, dan terjadi penurunan pada kategori rendah dari 35,71% menjadi 14,28%. Meski demikian, masih terdapat siswa yang belum sepenuhnya terlibat secara aktif, terutama mereka yang memiliki gaya belajar visual yang rendah atau kurang percaya diri dalam berinteraksi di kelas.

Melalui refleksi bersama guru kelas, disimpulkan bahwa penggunaan media kartu bergambar pada siklus I sudah memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar, namun belum sepenuhnya optimal. Oleh karena itu, pada siklus II, dilakukan beberapa perbaikan. Pertama, guru menyesuaikan desain kartu agar lebih variatif dan kontekstual, misalnya dengan menambahkan narasi singkat di balik kartu atau menggunakan simbol dan warna yang lebih mencolok. Kedua, guru memperbanyak aktivitas kolaboratif berbasis permainan edukatif, seperti permainan "tebak gambar kelompok" dan "relay matching cards". Ketiga, guru meningkatkan frekuensi umpan balik positif kepada siswa untuk mendorong kepercayaan diri mereka selama proses belajar berlangsung.

Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan signifikan baik dalam partisipasi siswa maupun skor angket minat belajar. Berdasarkan hasil pengukuran, 85,71% siswa kini berada dalam kategori minat belajar tinggi, sementara sisanya berada pada kategori sedang. Tidak ada lagi siswa dalam kategori rendah. Observasi juga menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi, maupun bekerja sama menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan media kartu bergambar. Dokumentasi foto menunjukkan ekspresi siswa yang antusias, gembira, dan tertarik selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki pengaruh nyata dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa terhadap pembelajaran (Yuliani & Nurhidayati, 2022).

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto (2015), yang menyatakan bahwa minat belajar timbul karena adanya daya tarik dari proses belajar, yang mencakup suasana kelas, metode penyampaian, dan media yang digunakan. Dalam hal ini, media kartu bergambar berperan sebagai stimulus visual yang memicu perhatian dan rasa ingin tahu siswa. Ketika siswa tertarik terhadap tampilan gambar dan bentuk permainan yang digunakan, mereka akan lebih mudah untuk terlibat dalam proses belajar secara aktif dan sukarela.

Selain itu, temuan ini juga memperkuat pandangan Piaget tentang tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret. Dalam tahap ini, anak belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, penggunaan alat bantu nyata, dan visualisasi konkret dari konsep-konsep yang dipelajari (Suparno, 2016). Media kartu bergambar menjadi alat bantu yang sangat sesuai karena memvisualisasikan konsep dalam bentuk gambar dan ilustrasi, yang mudah dipahami oleh siswa dan membantu memperkuat memori mereka.

Penelitian ini juga menguatkan temuan sebelumnya dari Pramita & Riyadi (2020) yang menyatakan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Kegiatan bermain sambil belajar melalui kartu bergambar juga menciptakan iklim pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, jauh dari suasana monoton seperti pada pembelajaran konvensional. Interaksi sosial yang tercipta selama kegiatan juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama dalam kelompok.

Lebih jauh, peran guru dalam mengelola penggunaan media juga sangat krusial. Guru bukan hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengarah yang menciptakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru yang aktif memberikan penguatan positif, mengatur dinamika kelas, dan mampu memodifikasi media sesuai kebutuhan akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna (Arsyad, 2017). Dalam konteks penelitian ini, guru berhasil mengadaptasi media kartu bergambar ke dalam berbagai strategi pembelajaran, sehingga tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga memperkuat pemahaman materi siswa.

Penerapan media kartu bergambar ini juga sejalan dengan prinsip dalam Kurikulum Merdeka, yaitu pembelajaran yang berorientasi pada murid dan penguatan profil pelajar Pancasila. Siswa yang aktif, kolaboratif, serta memiliki rasa ingin tahu tinggi mencerminkan karakter pelajar yang tangguh dan adaptif. Menurut Kemendikbudristek (2022), media pembelajaran visual dan pendekatan berbasis proyek atau permainan sangat dianjurkan dalam menciptakan suasana belajar yang memerdekakan siswa.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala teknis selama pelaksanaan penelitian. Salah satunya adalah kebutuhan waktu yang lebih lama untuk pelaksanaan kegiatan berbasis media, seperti persiapan kartu, pengelompokan siswa, dan penyesuaian ritme belajar. Selain itu, keterampilan guru dalam mendesain media dan mengelola waktu juga menjadi faktor penting agar proses belajar tidak terjebak hanya pada permainan, tetapi tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, kendala ini dapat diatasi melalui perencanaan yang matang dan kolaborasi antar guru dalam merancang skenario pembelajaran yang sistematis.

Dari hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi. Peningkatan ini ditandai dengan kenaikan signifikan jumlah siswa yang memiliki minat belajar tinggi, peningkatan partisipasi dalam kelas, serta suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 dengan menekankan pada visualisasi, interaksi, dan pengalaman belajar langsung. Dengan kata lain, media kartu bergambar bukan hanya alat bantu pengajaran, melainkan juga sarana transformasi pedagogi menuju pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media kartu bergambar memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V MI Ziyadatul Iman Alam Barajo Kota Jambi. Sebelum dilakukan tindakan, sebagian besar siswa menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif, perhatian yang rendah terhadap materi pelajaran, dan semangat belajar yang minim. Setelah penerapan media kartu bergambar pada siklus I, terjadi peningkatan minat belajar yang ditunjukkan dengan partisipasi yang mulai meningkat dan antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Peningkatan tersebut semakin signifikan pada siklus II, di mana sebagian besar siswa mencapai kategori minat belajar tinggi dan menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Media kartu bergambar terbukti efektif sebagai alat bantu visual yang menarik perhatian, mempermudah pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang lebih responsif terhadap stimulasi visual dan aktivitas konkret. Keberhasilan implementasi media ini juga didukung oleh peran guru dalam merancang pembelajaran yang variatif dan memberikan umpan balik positif kepada siswa.

Dengan demikian, penggunaan media kartu bergambar sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini tidak hanya memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar mengajar secara menyenangkan, aktif, dan bermakna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Fitriana, D., & Wahyuni, S. (2021). Efektivitas media kartu bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 45–52.
- Hasanah, N., & Fauzi, A. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 65–74.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Maulida, A., & Hermawan, R. (2021). Pengembangan media kartu bergambar dalam pembelajaran PAI di madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 112–119.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurfadilah, F., Siregar, R., & Hartati, E. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 12(1), 88–95.
- Oktaviani, T., & Suryani, N. (2019). Penggunaan media kartu bergambar untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Edukasi Dasar Indonesia*, 4(1), 77–85.
- Pramita, D., & Riyadi, S. (2020). Penerapan media kartu bergambar pada pembelajaran tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 25(3), 189–195.
- Sari, E., & Puspitasari, D. (2020). Peningkatan minat belajar melalui media visual interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 33–40.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno. (2016). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press.
- Yuliani, R., & Nurhidayati, I. (2022). Media pembelajaran berbasis visual untuk anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(3), 101–108.
- Wulandari, R., & Widodo, S. (2021). Minat belajar siswa sekolah dasar: Tinjauan empiris. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 22–29.