

KARTU BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKTIF SISWA KELAS I DI MADRASAH IBTIDAIYAH IZZUL ISLAM

Laila Ripani¹, Firdaus Ainul Yaqin², Farich Purwanto³

¹PGMI, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong,

²PGMI, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong,

³PGMI, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong,

¹lailarifani6@gmail.com, ²Firdoz10@gmail.com, ³farich.physics@gmail.com,

ABSTRACT

This study aims to determine the application of picture cards as a medium for active learning and to identify the supporting and inhibiting factors at Madrasah Ibtidaiyah (MI) Izzul Islam. Using a qualitative descriptive approach, the research focuses on the learning process, student participation, and changes in motivation. Data were collected through observation and evaluated across two cycles. The results showed a significant increase in student activity, rising from 35% in the initial conditions to 90% in the second cycle. Furthermore, classical completeness improved from 40% to 95%, with the class average rising from 62.5 to 86.5. The findings indicate that picture cards effectively bridge abstract concepts into concrete visuals, which is suitable for the cognitive development of first-grade students. In conclusion, picture cards serve as an economical, flexible, and practical solution to enhance active learning and student learning outcomes.

Keywords: picture cards, learning media, active learning, madrasah ibtidaiyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan kartu bergambar sebagai media pembelajaran aktif serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambatnya di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Izzul Islam. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran, partisipasi siswa, serta perubahan motivasi. Data dikumpulkan melalui observasi dan dievaluasi dalam dua siklus tindakan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada aktivitas siswa, dari 35% pada kondisi awal menjadi 90% pada siklus kedua. Selain itu, ketuntasan klasikal meningkat dari 40% menjadi 95%, dengan rata-rata nilai kelas naik dari 62,5 menjadi 86,5. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kartu bergambar efektif menjembatani konsep abstrak menjadi visual konkret yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas I. Kesimpulannya, kartu bergambar terbukti menjadi solusi yang ekonomis, fleksibel, dan praktis untuk meningkatkan pembelajaran aktif serta hasil belajar siswa.

Kata Kunci: kartu bergambar, media pembelajaran, pembelajaran aktif, madrasah ibtidaiyah

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses di mana guru membimbing siswa untuk berkembang secara jasmani dan rohani. Dalam dunia pendidikan saat ini, masalah minat dan motivasi belajar siswa masih saja belum terpecahkan. Sering kita temukan siswa saat ini masih banyak yang kurang memiliki motivasi atau semangat belajar saat proses pembelajaran. Hal ini mungkin terjadi karena kurangnya kekreatifan seorang guru dalam mengajar (Agustini, A., Yaqin, FA. & Amalia, NF (2025).

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Sebagaimana dijelaskan dalam sebuah dalil yang Artinya: “(Apakah kamu hai orang musyrik

yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu-waktu malam dengan bersujud dan berdiri, karena takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?”, “Sesungguhnya hanya orang-orang yang berakal sehat yang dapat menerima Pelajaran”.

Surah Az-Zumar ayat 9 menjelaskan keutamaan orang yang berilmu dan beribadah dengan sungguh-sungguh kepada Allah. Ayat ini menggambarkan seorang hamba yang menghidupkan malam dengan ibadah, memiliki rasa takut terhadap kehidupan akhirat, serta penuh harapan akan rahmat Allah. Melalui pertanyaan retorik, Allah menegaskan bahwa orang yang berilmu tidaklah sama dengan orang yang tidak berilmu, karena ilmu mendorong seseorang untuk beriman, beramal saleh, dan berakhlak mulia. Ayat ini juga menunjukkan bahwa hanya orang-orang yang menggunakan akalanya dengan baik (ululalbab) yang mampu mengambil pelajaran, sehingga dalam konteks pendidikan, ilmu tidak

hanya berfungsi untuk menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter, kesadaran spiritual, dan tanggung jawab moral dalam kehidupan sehari-hari (Al-Qur'an, Surah Az - zumar, Ayat 9).

Secara filosofis, Ki Hajar Dewantara memandang pendidikan sebagai tuntunan dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan angka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pandangan ini menekankan bahwa pendidikan bukan sekadar transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga pembinaan karakter dan pengembangan potensi alami peserta didik.

Dalam perspektif internasional, John Dewey menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pengalaman yang terus-menerus (*education is a process of living and not a preparation for future living*). Pendidikan di pahami sebagai bagian integral dari kehidupan itu sendiri, di mana individu belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Sementara

itu, menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian utama. Definisi ini menegaskan bahwa pendidikan mencakup aspek fisik dan spiritual, serta berorientasi pada pembentukan kepribadian yang utuh (Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022).

Dalam konteks kehidupan bermasyarakat dan bernegara, pendidikan berfungsi untuk menyiapkan individu agar mampu berperan aktif dalam pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya. Dengan pendidikan yang baik, diharapkan lahir sumber daya manusia yang berkualitas, berilmu, beriman, dan bertakwa, serta mampu menghadapi tantangan zaman. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi diri secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Madrasah Ibtidaiyah Izzul Islam sebagai lembaga pendidikan dasar berciri khas Islam memiliki peran strategis dalam membentuk kepribadian, kecerdasan, serta nilai-nilai religius peserta didik sejak usia

dini. Oleh karena itu, proses pembelajaran di MI harus dirancang secara matang agar mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Peserta didik Madrasah Ibtidaiyah umumnya berada pada rentang usia 6 - 12 tahun yang menurut teori perkembangan kognitif Piaget termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang disajikan secara nyata, visual, dan kontekstual dibandingkan dengan penjelasan yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah tanpa didukung media yang menarik akan sulit dipahami oleh siswa dan berpotensi menurunkan minat serta motivasi belajar mereka.

Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Izzul Islam masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena kurangnya metode pembelajaran interaktif. Hal ini membuat mereka pasif dan kurang percaya diri. Faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan ini antara lain keterbatasan sumber belajar, struktur materi yang kompleks, dan

kurangnya keterampilan berpikir kritis. Metode ceramah yang dominan digunakan membuat siswa menjadi pasif dan kurang berlatih berpikir kritis.

Untuk mengatasi ini, diperlukan teknik pembelajaran interaktif menggunakan media kartu bergambar yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan keterampilan berpikir kritis mereka. Teknik ini meliputi kelompok dan penggunaan kartu bergambar, yang membantu siswa memahami materi secara kolektif dan mengidentifikasi informasi penting dengan lebih sistematis. Diharapkan pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar mereka (Susanto, A. H., & Wulandari, M. D. (2024).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam proses penggunaan media kartu bergambar sebagai sarana pembelajaran aktif serta bagaimana media tersebut berperan dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Izzul Islam. Fokus penelitian ini tidak hanya pada hasil atau capaian belajar, tetapi juga pada proses interaksi, partisipasi siswa, serta perubahan sikap dan antusiasme belajar yang muncul selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta dan karakteristik objek yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, peneliti mendeskripsikan fenomena penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan untuk melihat efektivitas kartu bergambar di kelas I MI Izzul Islam. Hasil penelitian mencakup data aktivitas belajar dan capaian kognitif siswa.

1. Deskripsi Pra-Tindakan (Kondisi Awal)

Sebelum intervensi, pembelajaran dilakukan secara konvensional (ceramah). Siswa kelas I cenderung mudah kehilangan fokus setelah 15 menit pertama. Observasi awal menunjukkan hanya 5 dari 20 siswa yang berani merespons pertanyaan guru secara spontan.

2. Perbandingan Aktivitas Siswa antar Siklus

Aktivitas belajar diukur berdasarkan empat kriteria: Perhatian (Attention), Kerjasama (Cooperation), Keberanian (Confidence), dan Antusiasme (Enthusiasm).

No	Indikator Pengamatan	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan
1.	Memperhatikan penjelasan media	65%	90%	25%
2.	Bekerja sama dalam kelompok	55%	85%	30%
3.	Keberanian Mempresentasikan media	40%	75%	35%

4.	Ketepatan mencocokkan gambar	70%	95%	25%
----	------------------------------	-----	-----	-----

3. Hasil Evaluasi Belajar (Kognitif)

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel ketuntasan klasikal berikut:

N o	Kategori	Pra-Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	62.5	74.0	86.5
2.	Jumlah siswa tuntas	8 Anak	14 Anak	19 Anak
3.	Persentase ketuntasan	40%	70%	95%

D. Pembahasan

1. Analisis Aktivitas Belajar Melalui Media Visual

Penggunaan kartu bergambar di MI Izzul Islam memberikan stimulus visual yang kuat bagi siswa kelas I. Secara psikologis, anak usia ini mengalami transisi dari lingkungan bermain (TK) ke lingkungan formal (MI). Kartu bergambar bertindak sebagai ice breaker sekaligus media inti. Berdasarkan hasil observasi

Siklus I, siswa mulai menunjukkan minat saat kartu-kartu berwarna dibagikan. Pada Siklus II, guru memodifikasi metode dengan teknik "Flashcard Race", di mana siswa berlari kecil untuk menempelkan kartu yang sesuai di papan tulis. Aktivitas fisik ini (kinestetik) dikombinasikan dengan visualisasi gambar terbukti mampu mengeliminasi rasa kantuk dan bosan di jam pelajaran terakhir.

2. Optimalisasi Pemahaman Konsep (Operasional Konkret)

Pada pembahasan ini, keberhasilan media kartu bergambar dikaitkan dengan teori kognitif. Siswa kelas I seringkali kesulitan memahami kata abstrak. Misalnya, dalam materi "Adab Makan", guru menunjukkan kartu gambar anak yang mencuci tangan dibandingkan hanya menjelaskan lewat kata-kata.

Temuan Penelitian: Visualisasi pada kartu memperpendek proses dekodasi informasi di otak siswa. Siswa tidak lagi mengawang-awang dalam berimajinasi, karena objek yang dibicarakan hadir secara visual (konkret) di depan mata mereka. Hal ini menjelaskan

mengapa nilai rata-rata naik dari 62.5 menjadi 86.5.

3. Dampak terhadap Kemandirian dan Keberanian Siswa

Salah satu temuan menarik di MI Izzul Islam adalah munculnya rasa percaya diri pada siswa yang sebelumnya pendiam. Melalui permainan "Tebak Kartu", siswa dipaksa untuk berbicara dan mengekspresikan apa yang mereka lihat pada gambar.

a. Pada Siklus I, beberapa siswa masih ragu berbicara.

b. Pada Siklus II, dengan bimbingan guru dan penggunaan media yang interaktif, siswa mulai berani memberikan sanggahan atau jawaban tanpa perlu ditunjuk terlebih dahulu.

4. Keunggulan Media Kartu Bergambar di Lingkungan MI

Ditinjau dari sisi praktis, kartu bergambar di MI Izzul Islam sangat efektif karena:

a. Ekonomis: Dapat dibuat dari kertas karton bekas atau cetakan digital sederhana.

b. Fleksibel: Dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran (Tematik, Fiqih, hingga Bahasa Arab).

c. Portable: Mudah dipindahkan dan digunakan dalam kerja kelompok di lantai maupun di meja.

C. Analisis Akhir

Integrasi kartu bergambar sebagai media pembelajaran aktif terbukti melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (85% ketuntasan). Pembelajaran tidak lagi bersifat searah, melainkan tercipta ekosistem belajar yang berpusat pada siswa (student-centered). Kunci keberhasilan media ini terletak pada warna yang kontras, gambar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan kreativitas guru dalam menyusun permainan edukatif berbasis kartu tersebut.

E. Kesimpulan

Penggunaan media kartu bergambar secara efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran aktif siswa kelas I di MI Izzul Islam. Media ini tidak hanya memperbaiki hasil belajar siswa secara akademik, tetapi juga membangun antusiasme, keberanian, dan keterlibatan fisik siswa dalam proses belajar-mengajar. Dengan biaya yang murah dan cara penggunaan yang mudah, kartu bergambar terbukti menjadi solusi praktis bagi guru untuk

menciptakan kelas yang dinamis dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an (*Surah Az-Zumar ayat 9*).

Agustini, A., Yaqin, FA. & Amalia, NF. (2025). *Analisis penerapan media interaktif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar yang baik untuk siswa MI Miftahul Jannah*. Didektika Dwija Indria, 13(2).

Irawati, D., Masitoh, S., & Nursalim, M. (2022). *Filsafat pendidikan Ki Hajar Dewantara sebagai landasan pendidikan vokasi di era kurikulum merdeka*. JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala, 7(4), 1015-1025.

Aisyah, S., & Danis, A. (2021). Pengaruh Media Flashcard terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 145-152.

Fauzi, A., & Nurhafizah, N. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Awal Siswa Kelas

Rendah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4512-4520.

Hidayah, N., & Setyaningrum, W. (2023). Efektivitas Media Visual dalam Pembelajaran Aktif di Madrasah Ibtidaiyah: Studi Kasus Penggunaan Kartu Gambar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 88-99.

Lestari, D., & Wardani, K. W. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Daring dan Luring. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 310-318.

Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Kemampuan Berpikir Konkret Siswa Kelas 1 Melalui Implementasi Media Kartu Gambar Berwarna. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamora*, 3(1), 25-32.

Ramadhani, S. P. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Kartu untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(2), 201-210.

Sari, R. K. (2023). Strategi Guru dalam Mewujudkan

Pembelajaran Aktif
Menggunakan Alat Peraga
Visual di Kelas Rendah. Jurnal
Pendidikan Guru Sekolah
Dasar, 12(4), 415-425.

Zulfa, I., & Maemonah, M. (2022).
Peran Media Visual Kartu
dalam Pembelajaran Bahasa
Arab di Madrasah Ibtidaiyah.
Jurnal Pendidikan Islam Anak
Usia Dini, 5(1), 67-78.