



## **Penggunaan Media Gambar Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar**

Mitra kasih La Ode Onda<sup>1✉</sup>, Eka Rosmitha Sari<sup>2</sup>, Hijrawatil Aswat<sup>3</sup>, Fitriani B<sup>4</sup>,  
Ikrawati Asrif Azimin<sup>5</sup>

Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail : [Mitrالاodeonde@gmail.com](mailto:Mitrالاodeonde@gmail.com)<sup>1</sup>, [ekharosmithasari@gmail.com](mailto:ekharosmithasari@gmail.com)<sup>2</sup>, [hijrawatil171208@gmail.com](mailto:hijrawatil171208@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[baanafitri91@gmail.com](mailto:baanafitri91@gmail.com)<sup>4</sup>, [ikrawati@gmail.com](mailto:ikrawati@gmail.com)<sup>5</sup>

### **Abstrak**

Pada pembelajaran tematik sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan merancang topik-topik tertentu untuk memudahkan proses pembelajaran siswa, dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini sudah sangat berkembang, salah satunya pengembangan media pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran terus mengalami inovasi, terlebih lagi selama dunia Pendidikan didekatkan dengan akses teknologi, sehingga tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengaplikasikan penggunaan media gambar berbasis *android* dalam pembelajaran tematik terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas atau respon siswa terhadap pembelajaran, dan lembar tes untuk melihat ketercapaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang ditandai dengan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rerata peningkatan pada aktivitas tanya jawab mencapai 88,89%, antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan jumlah antusiasme mencapai 88,89%, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, hingga merangkul pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklus dan mencapai 100%. Sehingga hal ini pula berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa pada setiap akhir pembelajaran dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan yang berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa, demikian pula jumlah ketuntasan hasil belajar tematik siswa yang mencapai ketuntasan klasikal 85,18%, sehingga pembelajaran dianggap berhasil karena dapat menumbuhkan aktivitas positif siswa, pemahaman siswa terhadap materinya, dan kemampuan siswa mengingat materi pelajarannya, yang berdampak pada hasil belajar siswa memenuhi standar KKM.

**Kata Kunci:** Media gambar, *Android*, Hasil belajar tematik.

### **Abstract**

*In thematic learning as a learning strategy applied in learning, by designing certain topics to facilitate the learning process of students, and the learning activities carried out by teachers are currently very developed, one of which is the development of learning media. The development of learning media continues to experience innovation, especially as long as the world of education is close to access to technology, so the purpose of this study is to apply the use of android-based image media in thematic learning to improve student learning outcomes. The research method using the class action research type consists of planning, implementing, observing, reflecting. The research instrument uses teacher activity observation sheets, activity observation sheets or student responses to learning, and test sheets to see the achievement of student learning outcomes. The results showed that the success of learning implementation marked by student activities increased from cycle I to cycle II with an average increase in question and answer activities reaching 88.89%, enthusiasm for participating in learning activities with a total enthusiasm reaching 88.89%, and student involvement in learning activities both in asking, answering, discussing, and summarizing learning activities increased every cycle and reached 100%. So that this also has an impact on the learning outcomes obtained by students at the end of each learning from cycle I to cycle II showing an increase based on the average score obtained by students, as well as the number of completeness of student thematic learning outcomes that reach classical completion of 85.18%, so that learning is considered successful because it can foster positive student activities, students' understanding of the material, and the ability of students to remember their subject matter, which has an impact on student learning outcomes meeting KKM standards.*

**Keywords:** Image media, *Android*, thematic learning outcomes.

### **Histori Artikel**

Received	Revised	Accepted	Published
----------	---------	----------	-----------

Copyright (c) 2023 Mitra kasih La Ode Onda, Eka Rosmitha Sari, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, Ikrawati Asrif Azimin

✉ Corresponding author :

Email : [mitrالاodeonde@gmail.com](mailto:mitrالاodeonde@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4734>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Zaman arus globalisasi sekarang ini, pendidikan dianggap sebagai aspek terpenting yang menentukan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan, maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas untuk mendukung proses pembangunan ke depan. Pasal 3 UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 RI (Nasional 1982) menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk menunjang Melatih peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan tersebut, pemerintah berupaya meningkatkan kualitas pendidikan berupa peningkatan proses belajar mengajar dengan kualitas yang baik (พวงพกา มะเสนา และประณต นันทิยะกุล 2557). Peningkatan kualitas pembelajaran memberikan dampak pada pencapaian ketuntasan belajar siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga guru memiliki peran utama dalam menyajikan pembelajaran yang berkualitas melalui kreativitas dalam mengolah proses pembelajaran. (Memorata et al. n.d.) menjelaskan bahwa guru berperan dalam proses pembelajaran dengan memastikan agar peserta didik belajar dengan baik dan membantu agar mudah memahami pelajarannya. Kemudahan belajar yang diperoleh tergantung seberapa berkualitas pembelajarannya. Efektifnya proses pembelajaran tergantung kualitas pelaksanaannya dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran, tujuan utamanya adalah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kebutuhan akan pembelajaran yang berkualitas untuk mencapai target pembelajaran berarti guru juga akan memanfaatkan secara optimal berbagai komponen proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik. Pencapaian ini dapat diperoleh dengan meningkatkan aktivitas pembelajaran dengan keterlibatan siswa secara menyeluruh terutama menggali pengetahuan awal siswa, sehingga dapat menumbuhkan pemahaman siswa yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik. Perbaikan kualitas pembelajaran termasuk dikembangkan dan difasilitasi oleh pemerintah melalui pembaharuan kurikulum.

Kurikulum sebagai pedoman yang berisi peraturan dan seperangkat rencana kegiatan pembelajaran yang didalamnya termuat isi, tujuan, bahan pelajaran, dan langkah kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir. Pada K13 ini, Sejak tahun 2013 sampai saat ini kegiatan pembelajaran mengadopsi pembelajaran tematik. Ciri pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator yaitu menggalakkan kegiatan belajar siswa, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan siswa, serta memberikan ruang gerak yang cukup bagi siswa. bertindak sesuai dengan ekspresi ide mereka sendiri. Tema pelajaran, merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap topik yang disampaikan guru, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertukar pemahaman. (Windawati and Koeswanti 2021) menjelaskan bahwa guru patutlah memiliki keterampilan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan informasi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa mudah memahami, lebih termotivasi, memusatkan perhatian, dan antusias. Perkembangan media pembelajaran terus mengalami inovasi, terlebih lagi selama dunia Pendidikan didekatkan dengan akses teknologi, dimana saat masa pandemic covid-19 yang memaksakan pembelajaran dilaksanakan secara daring, sehingga memberikan kebiasaan baru pada aktivitas belajar anak yang melibatkan teknologi. (Kusumawati and Mawardi 2021) menerangkan bahwa kehadiran teknologi membawa tantangan baru bagi guru, sehingga perlu adanya keterampilan baru dalam memanfaatkannya secara maksimal. Termasuk di lingkungan sekolah dasar, siswa melaksanakan aktivitas belajarnya melalui penggunaan gadget yang didampingi oleh orang tua. Gadget ini digunakan dalam mengakses materi pelajaran, melakukan komunikasi atau diskusi dalam WAG, melakukan pertemuan tatap maya dalam kelas virtual, dan menambah wawasannya melalui berbagai referensi dan media pembelajaran yang disediakan oleh guru. (Susilawati and

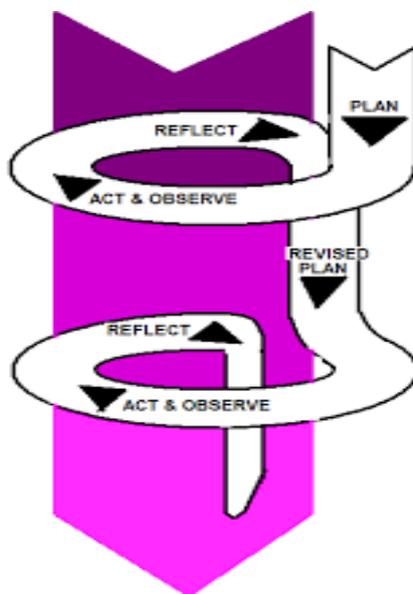
Rusdinal 2022) menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran *student center* perlu mengintegrasikan TIK ke dalam prosesnya, untuk mengasah kemampuan berfikir kritis, kreatif, adiktif, dan reflektif.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 2 Palatiga pada kelas III pada bulan juli tahun 2022, menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran belum melibatkan media interaktif yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami secara kongkrit materi pelajaran yang diterimanya, pelibatan media gambar terpacu pada buku paket siswa sehingga kurang mengeksplere berbagai akses media lainnya yang dapat lebih menumbuhkan minat belajar siswa. (Hidayati and Astuti 2020) menjelaskan bahwa peserta didik akan merasa bosan apabila guru tidak mengasah daya inovasinya dalam mengadakan ragam media pembelajaran. Hal demikian berdampak pada hasil belajar siswa pada tema yang diajarkan pada pembelajaran tematik tidak mencapai ketuntasan klasikal 85% atau 16 siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya dari 27 siswa. Pada pembelajaran tematik sebagai strategi pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran, dengan merancang topik-topik tertentu untuk memudahkan proses pembelajaran siswa, dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru saat ini sudah sangat berkembang. Salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran. Menurut (Irfansyah and Anifah 2022) bahwa penyajian proses pembelajaran yang variative pada pembelajaran tematik akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda-beda pula, sehingga dapat mengembangkan khasan keilmuan siswa. Salah satunya yaitu sebuah media pembelajaran interaktif dimana cara belajar yang memadukan antara kesenangan dan belajar. Media pembelajaran dikembangkan agar siswa dapat menyerap secara maksimal topik yang dibahas. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar, sehingga mendorong proses pembelajaran yang bijaksana dan terarah. (Andriani and Ginting 2022) menjelaskan bahwa sajian materi yang mudah dipahami siswa serta lebih menarik yang dapat memicu rasa ingin tahu siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara penyampai pesan. Salah satu media yang dapat dilibatkan untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa secara mendalam yakni melalui media gambar berbasis android. (Mahardika, Degeng, and Sitompul 2021) menjelaskan bahwa media ajar yang paling efektif dan mudah dijangkau ialah media berbasis *android*. Sehingga siswa dapat belajar dan melanjutkan pelajarannya ketika berada di rumah, karena dapat mengakses media pembelajarannya kapan saja dan bahkan guru dapat menyediakan sumber belajar siswa yang dapat dipelajari siswa di rumah sebelum berlangsungnya pembelajaran di kelas, agar siswa telah memiliki bekal awal yang kemudian dapat dikembangkannya dalam di kelas. (Andri Mukti Purbiyanto and Husni Abdullah 2019) menjelaskan bahwa melalui sajian media gambar yang menarik dapat menumbuhkan daya imajinasi siswa dan mengkonkritkan materi yang diterimanya kemudian memudahkannya memahami secara mendalam makna pelajarannya. Sejalan dengan pendapat (Sinaga 2022) menjelaskan bahwa pelibatan media gambar untuk mengungkapkan hubungan antar komponen dalam informasi dapat dipahami dengan jelas dan mudah diingat oleh siswa. Sehingga melalui media gambar siswa dapat memvisualisasikan pembelajarannya sehingga dapat memahami dan mengingat materi secara jangka panjang. (Wiranda and Masniladevi 2020) mengemukakan bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa adalah media pembelajaran berbasis android yang dapat menumbuhkan minat siswa, terlebih siswa lebih banyak mengaplikasikan smarthphone dalam kehidupan sehari-harinya. Media gambar yang disajikan oleh guru melibatkan android sehingga siswa lebih tertantang dan dapat menambah pengalaman belajarnya melalui android. Selain itu mengedukasi siswa bahwa android tidak hanya tentang games melainkan juga sebagai ruang belajar bagi siswa. Penggunaan android ini dimaksudkan agar media yang disediakan guru dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam ruang belajar lainnya yang tidak hanya di kelas. Penggunaan media gambar biasa dalam pembelajaran tematik sangat terbatas apabila hanya melibatkan media gambar yang disajikan dalam kertas karton maupun buku besar, namun apabila menggunakan android memberikan ruang yang lebih luas dalam menjangkau media berbasis tematik. Sehingga tujuan dari penelitian ini ialah untuk

mengaplikasikan penggunaan media gambar berbasis android dalam pembelajaran tematik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Porsedur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk siklus yang akan berlangsung melalui dua siklus, dimana setiap siklus bisa terdiri dari satu pertemuan atau lebih. (Mulyatiningsih 2012) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang paling efisien dan efektif pada situasi yang alamiah (bukan eksperimen). (Setiyawan 2017) menjelaskan bahwa penelitian PTK model dari Kemmis dan Mc Taggart dalam penelitian Tindakan Kelas terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.



Gambar 1: PTK model dari Kemmis dan Mc Taggart

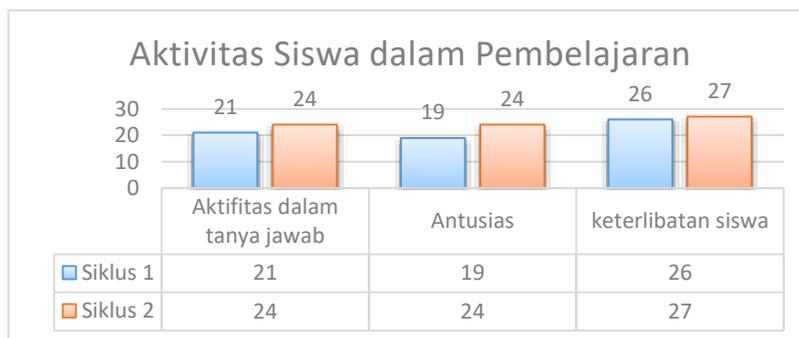
Perencanaan dilakukan berbagai kegiatan persiapan dengan melengkapi segala dokumen kebutuhan di lapangan. Pelaksanaan dan kegiatan mengamati digabungkan pada saat yang sama, saat bertindak dan mengamati. Guru sebagai peneliti juga melakukan observasi, mengamati perubahan perilaku siswa. Pengamatan tersebut kemudian direfleksikan untuk merencanakan fase tindakan selanjutnya. Siklus tindakan berlanjut sampai penelitian berhasil, masalah teratasi, dan peningkatan hasil belajar maksimal atau tidak diperlukan peningkatan. Hambatan dan keberhasilan pelaksanaan tindakan pada siklus pertama harus diamati, dievaluasi dan kemudian direfleksikan dalam rancangan tindakan pada siklus kedua. Secara umum tindakan siklus kedua merupakan tindakan remedial untuk siklus pertama, namun kemungkinan siklus kedua mengulang siklus pertama tidak dapat dikesampingkan. Gerakan tersebut diulangi untuk memberikan keyakinan peneliti bahwa gerakan pada siklus pertama berhasil. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian melibatkan 27 siswa kelas V di SD Negeri 2 Palatiga Kota Baubau. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi kegiatan guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes sebagai bahan evaluasi terhadap pelibatan media gambar berbasis android terhadap ketuntasan belajar siswa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana masing-masing siklus terlaksana 1 kali pertemuan untuk 1 pembelajaran dalam sub tema. Materi tema 1 tentang pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup, sub tema 1 tentang ciri-ciri makhluk hidup dan pembelajaran ke tiga. Tahap perencanaan, disiapkan beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran, yakni tersedianya silabus dan RPP yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyiapkan bahan ajar, media gambar yang dapat diakses melalui android, dan perangkat evaluasi yang meliputi butir-butir soal, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Perangkat pembelajaran ini disediakan peneliti sehari sebelum pembelajaran dilaksanakan, dengan tujuan peneliti membagikan materi dan juga media gambar yang dapat diakses siswa melalui android yang didampingi oleh orang tua. Tujuannya agar siswa dapat mempelajari materinya dari rumah sebagai persiapan dan pengetahuan awal sebelum didiskusikan di kelas. Akses media ini dilihat oleh siswa dari android masing-masing saat berada di lingkungan keluarga masing-masing, sebab siswa belum diperbolehkan membawa android ke sekolah untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selanjutnya media gambar yang telah disediakan diperlihatkan kembali kepada siswa saat proses pembelajaran, untuk memancing ingatan siswa terhadap pengetahuan awal yang diperolehnya saat belajar di rumah.

Tahap pelaksanaan, dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah disiapkan yakni dengan melaksanakan tiga tahapan kegiatan, dimulai dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan inti difokuskan pada penyampaian materi melibatkan media gambar yang telah dibagikan kepada siswa sehari sebelum pembelajaran dimulai dan dapat diaksesnya melalui android, kemudian menampilkannya kembali dihadapan siswa saat proses penyampaian materi dan tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I maupun siklus II cukup berhasil dan telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam scenario penelitian.

Selanjutnya dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran, dilakukan pula kegiatan observasi untuk melihat aktivitas atau respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran. Berikut data aktivitas siswa:



**Diagram 1: Aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan II**

Aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rerata peningkatan 11,11% sehingga aktivitas siswa dalam kegiatan tanya jawab mencapai 88,89% keterlibatan siswa. Antusias siswa selama kegiatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan fokus perhatian siswa saat guru menyampaikan materi, rasa ingin tahu siswa terhadap pendalaman materinya mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan jumlah persentase 15,52% siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan jumlah antusiasme mencapai 88,89%. Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, hingga merangkum pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklus dan mencapai

100% siswa terlibat dan dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pelibatan media gambar berbasis android cukup efektif dalam melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Tahap evaluasi dan refleksi, dilaksanakan masing-masing siklus setelah pembelajaran selesai dilaksanakan dengan memberikan lembar tes berupa tes pilihan ganda dan essay. Berikut data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II:

**Tabel 1 : distribusi frekuensi hasil belajar siswa siklus I dan siklus II**

Ketuntasan	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tuntas	17	62,96%	23	85,18%
Tidak Tuntas	10	37,03%	4	14,81%
Jumlah		27		

Berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada setiap akhir pembelajaran dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan yang berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa, demikian pula jumlah ketuntasan hasil belajar tematik siswa yang mencapai ketuntasan klasikal 85,18%, sehingga pembelajaran dianggap berhasil karena dapat menumbuhkan aktivitas positif siswa, pemahaman siswa terhadap materinya, dan kemampuan siswa mengingat materi pelajarannya, yang berdampak pada hasil tes yang diisi oleh siswa memenuhi standar KKM. Adapun 4 siswa yang tidak tuntas, selama pembelajaran berlangsung terus dilibatkan meskipun masih didampingi oleh guru, dilatih keberaniannya dalam menjawab, dan diberikan motivasi untuk memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuannya. Hasil tes yang diperoleh belum memenuhi standar KKM namun pada setiap siklusnya telah mengalami peningkatan jumlah nilai yang diperoleh. Masalah belajar yang dihadapi siswa yang tidak tuntas dapat ditangani melalui pengayaan atau pendampingan khusus untuk melakukan remedial diluar jam pelajaran.

Refleksi pada siklus I terhadap pelaksanaan pembelajaran yang belum mencapai ketuntasan yang maksimal, disebabkan pembelajaran yang terkesan terpantau oleh kehadiran peneliti sehingga siswa tidak lebih leluasa dalam mengekspresikan diri dalam aktivitas belajarnya, fokus belajarnya terbagi, guru masih kurang memberikan motivasi dan juga kurang membangun kepercayaan diri pada siswa serta apresiasi. Sehingga pada perencanaan pelaksanaan siklus II menjadi catatan penting untuk dihindarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I pada suasana belajar yang lebih menyenangkan pada siklus II. Pada proses pembelajaran hari kedua di siklus ke II menunjukkan respon baik, dimana siswa tidak lagi kaku dengan kehadiran peneliti di ruang kelas, memperbanyak kegiatan games atau kompetisi sehingga antusiasme siswa semakin meningkat, pembelajaran sesekali diselingi dengan candaan sehingga kelas terasa luwes dan siswa tidak merasa kaku dalam menyampaikan pendapat maupun dalam bertanya. Kekatifan siswa diapresiasi dan diberikan reward sebagai pengakuan atas keberhasilannya sehingga siswa merasa dihargai atas setiap usaha yang mereka lakukan. Hal ini tentu berdampak pada motivasi belajar siswa yang menguat dan membangun kepercayaan diri atas keberhasilan belajarnya. Kedepan penelitian ini dapat dikembangkan dengan membawa teknologi dalam kegiatan belajar di kelas, sebab keterbatasan pelibatan media gambar berbasis android pada penelitian ini, hanya dapat diakses siswa dalam kegiatan belajar di rumah dengan dampingan orang tua. Sehingga sekolah dapat memfasilitasi guru dalam mengadakan sarana prasarana pendukung tercapainya teknologi dalam pembelajaran di kelas.

## KESIMPULAN

Media gambar yang disajikan oleh guru melibatkan android sehingga siswa lebih tertantang dan dapat menambah pengalaman belajarnya melalui android. Selain itu mengedukasi siswa bahwa android tidak hanya

tentang games melainkan juga sebagai ruang belajar bagi siswa. Penggunaan android ini dimaksudkan agar media yang disediakan guru dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam ruang belajar lainnya yang tidak hanya di kelas. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus, dimana masing-masing siklus terlaksana 1 kali pertemuan untuk 1 pembelajaran dalam sub tema. Perangkat pembelajaran disediakan secara matang pada tahap perencanaan, sehingga sehari sebelum pembelajaran dilaksanakan, media gambar yang telah disediakan guru dan dibagikan kepada siswa sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran, dengan tujuan peneliti membagikan materi dan juga media gambar yang dapat diakses siswa melalui android yang didampingi oleh orang tua. Tujuannya agar siswa dapat mempelajari materinya dari rumah sebagai persiapan dan pengetahuan awal sebelum didiskusikan di kelas. Akses media ini dilihat oleh siswa dari android masing-masing saat berada di lingkungan keluarga masing-masing, sebab siswa belum diperbolehkan membawa android ke sekolah untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Selanjutnya media gambar yang telah disediakan diperlihatkan kembali kepada siswa saat proses pembelajaran, untuk memancing ingatan siswa terhadap pengetahuan awal yang diperolehnya saat belajar di rumah. Pada pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik yang ditandai dengan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan rerata peningkatan pada aktivitas tanya jawab mencapai 88,89%, antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan jumlah antusiasme mencapai 88,89%, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran baik dalam kegiatan bertanya, menjawab, berdiskusi, hingga merangkum pembelajaran mengalami peningkatan setiap siklus dan mencapai 100%. Sehingga hal ini pula berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa pada setiap akhir pembelajaran dari siklus I hingga siklus II menunjukkan peningkatan yang berdasarkan rata-rata nilai yang diperoleh siswa, demikian pula jumlah ketuntasan hasil belajar tematik siswa yang mencapai ketuntasan klasikal 85,18%, sehingga pembelajaran dianggap berhasil karena dapat menumbuhkan aktivitas positif siswa, pemahaman siswa terhadap materinya, dan kemampuan siswa mengingat materi pelajarannya, yang berdampak pada hasil tes yang diisi oleh siswa memenuhi standar KKM.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada ibunda Rektor Universitas Muhammadiyah Buton yang sudah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Kepada pihak penerbit yang sudah bersedia memeriksa artikel dan menerbitkan artikel ini. Terimakasih kepada banyak pihak yang sudah berkontribusi atas penyelesaian penelitian ini sampai menjadi artikel penelitian.

## DAFTAR RUJUKAN

- Andri Mukti Purbiyanto, And Husni Abdullah. 2019. "Peningkatan Kemampuan Menulis Karangan Tema 8 ' Daerah Tempat Tinggalku ' Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Berbasis Android Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Abstrak." Volume 07: 3741–52.
- Andriani, Melly, And Br Ginting. 2022. "Meningkatkan Prestasi Belajar Dengan Penggunaan Video Di Youtube Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas Vi Sd 040542 Suka." 1: 87–93.
- Hidayati, Anik, And Suhandi Astuti. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Kata Bergambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis." *Journal For Lesson And Learning Studies* 3(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jlls/article/view/27446>.
- Irfansyah, Juki, And Lilik Anifah. 2022. "Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android." *Journal Of Engineering, Technology, And Applied Science* 4(2): 86–96.
- Kusumawati, M D, And M Mawardi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android 'Kisah Taya' Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd." *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran* 4(1): 163–72. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/558>.

- 1219 *Penggunaan Media Gambar Berbasis Android dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar - Mitra kasih La Ode Onde, Eka Rosmitha Sari, Hijrawatil Aswat, Fitriani B, Ikrawati Asrif Azimin*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4734>
- Mahardika, Bagus Nanda, I Nyoman Sudana Degeng, And Nurmida Catherine Sitompul. 2021. "E-Module Application Development Based On Android In Thematic Learning For 3rd Grade Elementary School." *Akademika* 10(01): 13–24.
- Memorata, Andelson Et Al. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Merakit Personal Komputer Menggunakan Structured Dyadic Methods (Sdm) The Quality And Results Learning Using Structured Dyadic Methods." (C): 1–9.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. "Modul Metode Penelitian Tidakan Kelas." *Bandung Rosdakarya*: 1–22. Staff.Uny.Ac.Id.
- Nasional, Undang-Undang Sistem Pendidikan. 1982. "Introduction And Aim Of The Study." *Acta Paediatrica* 71: 6–6.
- Setiyawan, Yudik. 2017. "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析title." 01(02): 1–14.
- Sinaga, Risna. 2022. "Analisis Pelaksanaan Media Gambar Pembelajaran Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sdn 091713 Amborokan." *Prosiding Pendidikan Dasar* 1(1): 112–15.
- Susilawati, Tri, And Rusdinal. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning Tematik Terpadu Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(2): 378–87.
- Windawati, Ririn, And Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2): 1027–38.
- Wiranda, Utari, And Masniladevi Masniladevi. 2020. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4(3): 3045–51. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/808>.