

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III dengan Poster Ilmiah

Nanda Triewidyatami Ardianto¹, Lutfi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

ardiantonanda17@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Dharma Karya UT dengan menggunakan media poster ilmiah. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dalam dua siklus. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dan aktif dalam pembelajaran konvensional, terutama dalam pembelajaran matematika. Hasil siklus 1 menunjukkan adanya peningkatan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran, sedangkan hasil siklus 2 menegaskan bahwa penggunaan poster ilmiah mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan poster ilmiah efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3.4, dengan saran untuk melibatkan siswa dalam pembuatan poster dan terus mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: Peningkatan Motivasi Belajar, Metode Pembelajaran, Poster

1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peran vital dalam membentuk kualitas individu dan masyarakat. Sejalan dengan tujuan pendidikan yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, upaya pendidikan bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan secara nasional guna mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan manusia Indonesia secara holistik. Namun, di tengah upaya tersebut, permasalahan mengenai motivasi belajar turut menjadi fokus yang perlu ditingkatkan. Pendidikan memiliki berbagai bentuk, termasuk formal, nonformal, dan informal. Dalam ranah pendidikan formal, sekolah menjadi pilar utama tempat berlangsungnya proses pembelajaran. Di sekolah, beragam kegiatan, terutama pembelajaran, dilaksanakan. Proses ini melibatkan tidak hanya guru dan siswa, tetapi juga berbagai komponen lainnya seperti kurikulum, fasilitas dan infrastruktur, serta lingkungan belajar. Namun, ketika motivasi belajar siswa kurang terpenuhi, hal ini dapat mengganggu efektivitas proses pembelajaran (Ningsih & Nurrahmah, 2016).

Dalam konteks pendidikan dasar, seperti kelas III, seringkali siswa dihadapkan pada tantangan yang dapat mengurangi motivasi belajar mereka. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam konteks pendidikan, karena sangat mempengaruhi bagaimana siswa menyerap dan memproses informasi. Zubaidah dalam Afandi (2015) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah aspek psikologis yang tidak terkait dengan kecerdasan intelektual dan memiliki peran yang unik dalam membangkitkan minat dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan elemen penting yang mendukung kesuksesan dalam proses pembelajaran. Hal ini merupakan dorongan internal yang muncul ketika seseorang terlibat dalam aktivitas belajar, menimbulkan minat, keterlibatan aktif, dan semangat yang tinggi dalam proses belajar.

Motivasi belajar ini dapat dilihat dari keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sesuai dengan Suhana dalam Wahyugi & Fatmariza (2021) yang menyatakan bahwa Motivasi belajar bisa tercermin dari ketekunan siswa dalam proses pembelajaran, ketekunan, minat terhadap berbagai masalah, kesenangan dalam melakukan tugas secara mandiri, dan aktif dalam menyampaikan pendapat. Dalam Suyanti dkk., (2021), Amda Emda menjelaskan jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan juga ekstrinsik. Motivasi intrinsik seperti keinginan siswa untuk berhasil, dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita cita masa depan yang ingin dicapai oleh siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat berupa penghargaan dalam belajar yang diberikan oleh orang tua, kegiatan belajar yang menarik, dan juga lingkungan belajar yang kondusif. Tingkat motivasi belajar tersebut tampak banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti lingkungan belajar yang kurang menarik, metode pengajaran yang monoton, dan kurangnya keterlibatan aktif siswa menjadi hambatan yang signifikan.

Lingkungan belajar yang kurang menarik dan kondusif bagi siswa perlu untuk segera diperbaiki. Winingsih dkk., dalam Afandi (2015) menyebutkan bahwa salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia yaitu sarana dan prasarana yang belum memadai dan mendukung proses belajar mengajar. Berdasarkan pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa setiap institusi pendidikan harus memastikan ketersediaan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas, termasuk media pembelajaran. Namun, menyediakan peralatan untuk pembelajaran seperti media pembelajaran seringkali tidak mudah dilakukan karena biayanya yang tinggi bagi beberapa sekolah. Artinya, tidak semua sekolah memiliki kemampuan finansial untuk membeli atau menyediakan media pembelajaran. Hal ini menghadirkan tantangan bagi guru untuk menjadi kreatif dalam proses pengajaran sehingga pembelajaran tetap dapat berjalan dengan baik meskipun tanpa menggunakan media pembelajaran yang mahal.

Guna ketercapaian tujuan pembelajaran yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, guru hendaknya memanfaatkan perkembangan teknologi yang sesuai dengan zaman sekarang. penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga guru dituntut untuk dapat melaksanakannya. Guru bertanggung jawab untuk dapat mendesaian proses pembelajaran yang memadukan teknologi didalamnya. Diperlukan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran sehingga diciptakannya suasana pembelajaran yang inovatif, kreatif, aktif serta dapat memotivasi siswa dalam belajar dengan memaksimalkan teknologi. (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran online juga harus diperhatikan, agar pembelajaran tidak bersifat monoton. Oleh karena itu, Guru memerlukan media yang dapat membuat siswa tertarik dengan pembelajaran (Suyanti dkk., 2021). Media pembelajaran yang digunakan hendak disesuaikan dengan karakteristik dan tahapan perkembangan siswa.

Menurut teori Piaget, karakteristik siswa SD cenderung berpikir operasional konkret, dan pada masa usia anak-anak cenderung berinteraksi dengan bermain. Dalam tahap operasional konkret, anak-anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis tentang objek dan peristiwa di dunia nyata. Mereka dapat melakukan operasi mental sederhana seperti

penjumlahan, pengurangan, klasifikasi, dan seriasi. Anak-anak pada tahap ini cenderung lebih terfokus pada hal-hal yang konkret dan nyata, sehingga mereka kesulitan untuk memahami konsep abstrak atau hipotesis. Tahapan operasional konkrit merupakan langkah penting dalam perkembangan kognitif anak, karena merupakan fondasi untuk tahap selanjutnya, yaitu tahap operasional formal di mana mereka mampu berpikir secara abstrak dan mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks tentang dunia (Afandi, 2015). Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar yang kurang menarik dan kondusif tersebut secara tidak langsung menjadi tanggung jawab guru yang mengajar di kelas tersebut. Guru juga harus menyesuaikan dan menciptakan lingkungan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Dharma Karya UT, khususnya di kelas 3.4, ditemukan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pengajaran. Guru hanya menjelaskan materi secara konvensional, sehingga siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat aktif. Akibatnya, siswa tampak tidak tertarik dengan materi yang disampaikan dan beberapa terlihat bosan. Saat guru memberikan tugas, siswa tidak mengerjakannya dengan serius, mengeluh, dan bahkan ada yang mencoba menyontek hasil kerja temannya. Selain itu, siswa kelas 3.4 umumnya menunjukkan kurangnya respon positif terhadap pembelajaran matematika, yang menurunkan motivasi belajar mereka. Fenomena yang sering terlihat adalah siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan cepat melupakan materi yang baru saja disampaikan, sehingga kesulitan memahami materi berikutnya. Berdasarkan analisis peneliti terhadap hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan siswa, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar mereka.

Berdasarkan observasi peneliti, solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan perkembangan siswa. Maka, berdasarkan kesepakatan, media pembelajaran yang dikembangkan adalah poster ilmiah. Poster ilmiah merupakan bentuk media yang mampu menyajikan informasi secara visual dan menarik, yang dapat dipasang di ruang kelas untuk mendukung proses pembelajaran. Hasibuan (2019) menjelaskan bahwa poster adalah media komunikasi yang efektif dan efisien antara penulis dan pengunjung dibandingkan dengan presentasi slide. Melalui poster, penulis dan pengunjung dapat berinteraksi lebih mudah dan mengenal identitas serta minat penelitian satu sama lain. Dengan menggunakan poster ilmiah, diharapkan informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Selama ini banyak penelitian yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran. Namun, media yang dikembangkan masih kurang sesuai dengan tahapan perkembangan siswa tingkat dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan poster ilmiah dalam proses pembelajaran.

Poster ilmiah adalah alat visual yang efektif dalam menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Dengan desain yang menarik dan konten yang jelas, poster ilmiah tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi ajar, tetapi juga dapat merangsang rasa ingin tahu dan minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Penggunaan poster ilmiah di kelas memiliki berbagai manfaat yang signifikan. Beberapa manfaat penggunaan media

poster ilmiah adalah dapat membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Visualisasi konsep-konsep penting melalui gambar, diagram, dan grafik dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan lebih baik dibandingkan dengan penjelasan verbal saja. Hal ini sangat penting untuk siswa di tingkat pendidikan dasar, di mana pemahaman visual seringkali lebih kuat daripada teks (Berges dkk., 2021).

Selain itu poster ilmiah dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ketika siswa melihat poster yang menarik, mereka lebih cenderung untuk memperhatikan dan mempelajari isi poster tersebut. Ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan interaktif, di mana siswa merasa lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar. Selanjutnya, penggunaan poster ilmiah dapat mendorong diskusi dan kolaborasi di antara siswa. Siswa dapat berkumpul di sekitar poster untuk membahas informasi yang disajikan, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pemikiran mereka. Ini dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama siswa, yang penting untuk perkembangan sosial dan akademis mereka. Selain itu, poster ilmiah juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan umpan balik. Guru dapat mengajak siswa untuk membuat poster mereka sendiri sebagai bagian dari tugas atau proyek. Melalui proses ini, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi, sementara guru dapat mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih kreatif dan menyeluruh. Secara keseluruhan, penggunaan poster ilmiah di kelas tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi. Dengan cara ini, poster ilmiah dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka. (Berges dkk., 2021). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Suyanti dkk., (2021) dengan judul penelitian "Pemanfaatan Media Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar."

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini melibatkan tiga siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam siklus perencanaan, guru merancang penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran. Hal ini mencakup pemilihan materi pembelajaran yang akan disajikan melalui Powtoon, desain Powtoon, dan strategi penerapan di kelas. Pada tahap pelaksanaan, guru memperkenalkan Powtoon kepada siswa dan memulai proses pembelajaran dengan media tersebut. Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran menggunakan Powtoon. Selama siklus observasi, guru dan peneliti mengamati respons dan partisipasi siswa selama pembelajaran menggunakan Powtoon. Data-data yang diperoleh dari observasi ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Siklus refleksi melibatkan analisis hasil observasi dan evaluasi untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media Powtoon. Guru dan peneliti akan merenungkan perubahan dalam motivasi belajar siswa serta faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Diharapkan pula bahwa temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Selain itu, Afandi (2015) juga melakukan penelitian dengan judul

“Pengembangan Media Pembelajaran permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar guna meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D dari model Thiagarajan, dkk, yang meliputi tahapan define, design, develop, dan disseminate. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, pemberian angket, dan tes. Implementasi media pembelajaran permainan ular tangga diuji coba dua kali, dengan uji coba penelitian dilakukan di SDI Yapita Surabaya. Hasil implementasi menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 66,7% dalam aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, serta peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 70% dalam aspek ketertarikan. Selain itu, hasil belajar siswa juga meningkat sebesar 40%, dengan semua siswa mencapai nilai di atas KKM.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3.4 dengan menggunakan poster ilmiah sebagai media pembelajarannya. Poster ilmiah yang dirancang akan mencakup materi pelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum, menggunakan desain yang menarik, dan melibatkan siswa dalam proses pembuatannya. Implementasi poster ilmiah diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam belajar serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Dengan latar belakang ini, artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan poster ilmiah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Dharma Karya UT dengan subjek penelitian seluruh siswa di kelas 3.4. yang mengikuti pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian dilaksanakan selama pelaksanaan mata kuliah PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) pada bulan Februari sampai dengan bulan Mei. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dikenal juga dengan istilah Classroom Action Research (CAR). PTK merupakan penelitian yang dilakukan di kelas oleh guru atau peneliti untuk mengevaluasi dampak dari tindakan yang diterapkan pada subjek penelitian di kelas tersebut. Sesuai dengan konsep yang diuraikan oleh Widayati, (2008), PTK merupakan kegiatan penelitian yang berfokus pada pemecahan masalah pembelajaran, peningkatan mutu, dan hasil pembelajaran, dengan desain yang bersifat siklus dan longitudinal. Terdapat empat kegiatan utama dalam setiap siklus PTK, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, sesuai dengan model yang telah dimodifikasi oleh Suharsimi Arikunto

2.1 Siklus Pertama

Perencanaan: Guru merancang penggunaan poster ilmiah dalam pembelajaran. Materi pembelajaran dipilih untuk disampaikan melalui poster ilmiah yang menarik dan sesuai dengan

perkembangan siswa. Strategi penerapan poster ilmiah di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dirancang.

Tindakan: Guru memperkenalkan poster ilmiah kepada siswa dan menjelaskan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai dengan menggunakan poster ilmiah, sementara siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mempelajari materi yang disajikan melalui poster.

Pengamatan: Guru mengamati respons siswa terhadap penggunaan poster ilmiah dalam pembelajaran, termasuk tingkat keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman mereka terhadap materi yang disajikan. Observasi dilakukan untuk menilai interaksi siswa dengan poster ilmiah dan sejauh mana poster tersebut berhasil merangsang diskusi dan kolaborasi antara siswa.

Refleksi: Guru dan peneliti merefleksikan hasil pengamatan terhadap efektivitas penggunaan poster ilmiah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan terhadap keberhasilan strategi pembelajaran yang telah dirancang dan apakah perlu dilakukan penyesuaian untuk meningkatkan efektivitasnya. Pemahaman akan faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran diidentifikasi untuk memberikan landasan bagi perbaikan pada siklus berikutnya.

2.2 Siklus Kedua

Perencanaan: Guru mengevaluasi penggunaan poster ilmiah pada siklus pertama. Kelemahan dan kelebihan dari penggunaan poster ilmiah sebelumnya diidentifikasi, dan strategi penggunaan poster ilmiah yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperbaiki dan dikembangkan.

Tindakan: Guru menerapkan strategi baru dalam penggunaan poster ilmiah berdasarkan hasil evaluasi pada siklus pertama. Siswa kembali diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan memanfaatkan poster ilmiah yang telah diperbarui.

Pengamatan: Observasi dilakukan terhadap perkembangan siswa dalam keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran yang disajikan melalui poster ilmiah. Guru dan peneliti mengamati respons siswa terhadap perbaikan yang telah dilakukan pada desain dan strategi penggunaan poster ilmiah.

Refleksi: Guru dan peneliti merefleksikan hasil pengamatan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan poster ilmiah. Evaluasi dilakukan terhadap perubahan yang teramati dalam partisipasi siswa, pemahaman materi, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Hasil refleksi digunakan untuk mengevaluasi keseluruhan proses pembelajaran dan menyusun rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Siklus Pertama

Siklus pertama dimulai dengan tahap perencanaan, di mana peneliti sebagai guru merancang penggunaan poster ilmiah dalam pembelajaran dengan cermat. Materi pembelajaran dipilih berdasarkan kurikulum dan disesuaikan dengan perkembangan siswa kelas 3.4. Guru juga merancang strategi penerapan poster ilmiah yang menarik dan relevan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus ini, guru menyiapkan poster ilmiah tentang perkembangan dan pertumbuhan manusia. Berikut merupakan poster ilmiah yang dibuat oleh guru

Gambar 1.

Poster Ilmiah Siklus Pertama



Kemudian, pada tahap tindakan, guru memperkenalkan poster ilmiah tersebut kepada siswa dan menjelaskan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dimulai dengan menggunakan poster ilmiah, sementara siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mempelajari materi yang disajikan melalui poster.

Selanjutnya, pada tahap pengamatan, guru mengamati respons siswa terhadap penggunaan poster ilmiah dalam pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa di kelas tampak sangat antusias dalam belajar. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat keterlibatan, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan melalui poster ilmiah. Interaksi siswa dengan poster ilmiah juga diamati, termasuk sejauh mana poster tersebut berhasil merangsang diskusi dan kolaborasi antara siswa. (Suyanti dkk., 2021) menjelaskan mengenai beberapa indikator motivasi ekstrinsik adalah adanya kegiatan belajar yang menarik dan juga lingkungan belajar yang kondusif. Dalam siklus I, masih ditemukan siswa yang kurang bersemangat dalam pembelajaran. Namun, mayoritas siswa mulai tampak antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media poster ilmiah ini. Keantusiasan peserta didik ini dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan juga lingkungan belajar agar menjadi lebih menarik dan kondusif.

Setelah melakukan siklus I ini, guru merefleksikan hasil pengamatan terhadap pengaruh penggunaan poster ilmiah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Evaluasi dilakukan

terhadap keberhasilan strategi pembelajaran yang telah dirancang, dan keputusan diambil apakah perlu dilakukan penyesuaian untuk meningkatkan efektivitasnya. Pemahaman akan faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran juga diidentifikasi untuk memberikan landasan bagi perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, siklus pertama menunjukkan indikasi awal yang positif terhadap penggunaan poster ilmiah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3.2 Siklus Kedua

Siklus kedua dimulai dengan evaluasi dan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Guru merefleksikan hasil pengamatan dan mengevaluasi keberhasilan strategi pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Berdasarkan refleksi tersebut, mungkin diperlukan penyesuaian atau perubahan dalam perencanaan dan implementasi pembelajaran. Guru melakukan penyesuaian terhadap strategi penggunaan poster ilmiah berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Materi pembelajaran yang dipilih untuk disampaikan melalui poster ilmiah juga dapat diubah atau diperkaya sesuai dengan kebutuhan dan tanggapan siswa. Guru merancang kembali strategi penerapan poster ilmiah yang lebih efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada siklus kedua ini, guru memberikan materi mengenai cara perawatan pada hewan. Berikut merupakan poster yang digunakan.

Gambar 2.

Poster Ilmiah Siklus Kedua



Guru menerapkan strategi pembelajaran yang telah direncanakan dengan memanfaatkan poster ilmiah. Proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan ulang terhadap poster ilmiah kepada siswa, yang disertai dengan penjelasan mengenai tujuan dan manfaatnya dalam pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk berinteraksi lebih aktif dengan poster ilmiah dan mempelajari materi yang disajikan. Guru kembali mengamati respons siswa terhadap

penggunaan poster ilmiah dalam pembelajaran. Observasi dilakukan untuk menilai apakah penyesuaian yang telah dilakukan memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Interaksi siswa dengan poster ilmiah dievaluasi, termasuk sejauh mana poster tersebut berhasil merangsang diskusi dan kolaborasi antara siswa. Selain itu, siswa tampak lebih antusias dan semangat dalam belajar. Respon yang diberikan oleh peserta didik tampak sangat baik dan siswa dapat lebih mudah menerima dan memahami materi pembelajaran. Hampir 100% siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan baik. Guru kembali merefleksikan hasil pengamatan terhadap efektivitas penyesuaian strategi pembelajaran pada siklus kedua. Evaluasi dilakukan terhadap perubahan yang telah dilakukan dan apakah telah memberikan dampak yang diharapkan terhadap motivasi belajar siswa. Selain itu, pemahaman akan faktor-faktor yang memengaruhi proses pembelajaran diperdalam untuk memberikan masukan bagi siklus pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, siklus kedua merupakan langkah lanjutan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan poster ilmiah dalam pembelajaran dan sudah tampak adanya peningkatan yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Penggunaan poster ilmiah sebagai media pembelajaran telah menunjukkan pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3.4. Melalui dua siklus penelitian tindakan kelas, dapat diamati peningkatan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Poster ilmiah telah menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi, dan merangsang diskusi. Dengan demikian, penggunaan poster ilmiah dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diberikan untuk peningkatan penggunaan poster ilmiah dalam pembelajaran:

1. Guru perlu terus mengembangkan dan memperbarui desain poster ilmiah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan siswa.
2. Diperlukan pelatihan dan dukungan bagi guru dalam merancang dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif dengan menggunakan poster ilmiah.
3. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung penggunaan poster ilmiah, termasuk peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan.
4. Guru perlu terus memantau dan mengevaluasi efektivitas penggunaan poster ilmiah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta melakukan penyesuaian jika diperlukan.

5. Ucapan Terima Kasih

Kepada semua pihak yang telah turut serta dalam penelitian ini, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus.

Terima kasih kepada guru-guru yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Tanpa bimbingan dan dorongan mereka, pencapaian yang kami raih tidak akan menjadi mungkin.

Terima kasih kepada siswa-siswa kelas 3.4 yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan masukan berharga selama proses penelitian. Keantusiasan dan kerjasama kalian telah menjadi energi utama dalam menjalankan eksperimen ini.

Tak lupa, terima kasih kepada semua pihak terkait di SD Dharma Karya UT yang telah memberikan fasilitas dan dukungan logistik yang diperlukan.

Semua kontribusi dan kerjasama kalian sangat berarti bagi kesuksesan penelitian ini. Semoga hasilnya dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan pembelajaran di masa yang akan datang.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Berges, S., Martino, S., Basko, L., & McCabe, C. (2021). “ZOOMING” INTO ENGAGEMENT: INCREASING ENGAGEMENT IN THE ONLINE CLASSROOM. *Journal of Instructional Research*, 10.
- Ningsih, R., & Nurrahmah, A. (2016). Pengaruh Kemandirian Belajar dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1). <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.754>
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2), 322–328. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1468>
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(3), 785–793. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>
- Widayati, A. (t.t.). PENELITIAN TINDAKAN KELAS.