

Proses Pembelajaran Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Pakel Trenggalek dengan Menggunakan Media Gambar

Process of Learning Indonesian Cultural Wealth Materials at SDN Pakel Trenggalek Using Image Media

¹Elvima Putri Nur Cahyani, ²Resdianto Permata Raharjo

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang, Indonesia ²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: viemaputry22@gmail.com¹, resdiantoraharjo@unesa.ac.id

Abstrak

Guru memiliki peran yang penting selama berjalannya proses pembelajaran di dalam kelas ataupun di sekolah. Guru harus mampu membuat kondisi kelas menjadi kondusif dan lebih aktif atau hidup, serta mampu membuat kegiatan belajar lebih menarik serta tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Media gambar merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk visual, berbentuk 2 dimensi media gambar tidak memiliki unsur suara tetapi dapat dinikmati keindahannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan media gambar terhadap hasil belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar siswa meningkat. metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yaitu sebuah metode yang berpacu pada hasil data dari *pretest*, *posttest* dan observasi.

Kata kunci: hasil belajar, media gambar, media pembelajaran

Abstract

Teachers have an important role during the learning process in the classroom or at school. Teachers must be able to make class conditions conducive and more active or lively, and be able to make learning activities more interesting and not boring. Using appropriate learning media in the learning process can help improve student learning outcomes. Learning media is a tool used in the teaching and learning process to assist teachers in explaining material and helping students understand the material presented by the teacher. Image media is a learning medium in visual form, in the form of 2 dimensions, image media does not have sound elements but its beauty can be enjoyed. The aim of this research is to determine whether or not there is an influence of the application of image media on learning outcomes. In this research, student learning outcomes increased. The method used in this research is a quantitative method, namely a method that relies on data results from pretest, posttest, and observation.

Keywords: learning outcomes, image media, instructional media



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2961>

Copyright© 2024, Elvima Putri N.C. et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Received 23 November 2023, Accepted 5 Januari 2024, Published 2 Februari 2024

PENDAHULUAN

Setiap sekolah baik sekolah dasar maupun sekolah menengah pasti menerapkan metode atau media pembelajaran yang berbeda-beda dalam setiap proses belajar mengajarnya. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Siregar, 2017). Dalam proses pembelajaran, penggunaan metode, pendekatan dan media merupakan suatu hal yang sangat penting. Semakin baik metode dan media pembelajaran yang digunakan maka semakin efektif juga pencapaian tujuan (Anisa Fadiyah Windi, Lisa Ainun Fusilat, 2020). Berhasil atau tidaknya dalam mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru karena guru tidak hanya menyampaikan pelajaran tetapi juga harus bisa membimbing peserta didik baik sikap, fisik dan psikisnya (Wulandari et al., 2023). Ketepatan dalam penggunaan metode dan media juga merupakan salah satu penentu ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini juga akan berpengaruh pada nilai hasil belajar siswa.

Saat ini masih banyak seorang pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Banyak guru yang masih menggunakan atau menerapkan metode lama dalam pembelajaran seperti contoh yaitu metode ceramah. Metode ini masih sering digunakan di berbagai Tingkat Pendidikan baik sekolah dasar maupun sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Metode ceramah merupakan metode yang memberikan penjelasan materi kepada siswa secara lisan, penerapan metode ini tidak menggunakan bantuan media pembelajaran apapun tetapi biasanya hanya terpaku pada materi yang ada di dalam buku siswa maupun buku guru saja (Tambak, 2014). Metode ini dinilai terlalu monoton sehingga dapat membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran didalam kelas apalagi dengan Pelajaran yang cenderung banyak bacaan hal ini membuat siswa semakin malas untuk belajar dan membuat siswa sulit berkonsentrasi dalam belajar sehingga minat dan hasil belajar peserta didik menurun (Khotimah et al., 2020). Maka dalam hal ini diperlukan pembaharuan metode maupun penerapan media pembelajaran baru yang sesuai dengan materi serta tujuan pembelajaran sehingga minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat, serta kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik serta agar siswa termotivasi dalam belajar (Saputro, 2016).

Salah satu mata Pelajaran yang banyak terdapat bacaan yaitu pelajaran IPAS, IPAS ialah studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional. Belajar dengan konsep IPAS yakni berusaha untuk memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan (Anggita et al., 2023). Di Sekolah Dasar khususnya pada materi kekayaan budaya di Indonesia. Materi ini membahas tentang keberagaman budaya di Indonesia, seperti yang diketahui bahwa budaya di Indonesia ini sangat bermacam-macam mulai dari rumah adat, baju tradisional, tarian daerah, senjata tradisional, alat musik tradisional dan masih banyak lagi. Negara Indonesia sendiri pada tahun 2023 mengalami pemekaran menjadi 38 provinsi yang tersebar dari Sabang sampai Merauke Hal ini juga membuat keberagaman budaya semakin meningkat, oleh karena itu dalam mempelajari kekayaan budaya di Indonesia tidak hanya terpaku pada bacaan saja tetapi harus menggunakan bantuan media

pembelajaran agar siswa dapat mudah memahami dan mengingat serta mengetahui bentuk-bentuk dari keberagaman tersebut.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru (Arsyad azhar 2014). Sadiman (1996:30), menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah/membetulkan kesalahpahaman. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, menentukan keberhasilan belajar yang maksimal, sehingga dapat membuat peserta didik dapat lebih aktif fisik maupun psikis serta dapat memaksimalkan seluruh indra siswa. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran, media mempunyai fungsi melancarkan tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama (Alawia, 2019). Dalam memilih, menyiapkan dan merancang media belajar, fasilitator perlu menguasai beberapa hal, yaitu: jenis media, fungsi media, cara membuat, dan cara kerjanya (Primaningtyas, 2018)

Dengan melihat dan memperhatikan kendala serta fenomena yang dihadapi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, maka peneliti mencoba untuk mencari Solusi dan strategi yang tepat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi kekayaan budaya di Indonesia. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pembelajaran proses penilaian hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya (Ningrum et al., 2012). Cara yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, peneliti memilih media gambar untuk menarik minat belajar siswa. Dalam pembelajaran IPS penggunaan media dirasakan dan mensimulasikan berbagai contoh. Penggunaan media gambar dalam menjelaskan permasalahan sosial secara bersama-sama. Selain permasalahan terselesaikan, penggunaan media gambar mampu menjalin kebersamaan dan interaksi sosial antara sesama siswa (Alidawati, 2019). Media gambar dibuat sekreatif dan semenarik mungkin untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Media gambar merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk visual, berbentuk 2 dimensi media gambar tidak memiliki unsur suara tetapi dapat dinikmati keindahannya. Media gambar dibuat sebagai mungkin serta berkaitan dengan materi yang disampaikan. Pada proses penerapan media gambar ini perlu dilakukan refleksi terlebih dahulu oleh guru untuk membangun semangat belajar peserta didik melalui kegiatan diskusi maupun kuis sebelum memulai pembelajaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan media gambar.

Media gambar yang digunakan oleh peneliti merupakan gambar kekayaan budaya Indonesia yaitu beberapa contoh gambar rumah adat, pakaian tradisional, contoh alat musik tradisional, senjata tradisional dan beberapa contoh tarian daerah yang ada di Indonesia, kemudian gambar ini di tempelkan pada sebuah karton tebal yang kemudian dihias semenarik mungkin. Hal ini dapat menarik perhatian siswa dan mengetahui bentuk-bentuk keragaman budaya secara langsung tidak hanya dalam segi teoritis saja. Sehingga dengan penerapan media gambar tersebut dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi kekayaan budaya Indonesia di SDN Pakel. Selain itu penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini juga diharapkan mampu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berpacu pada penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh (Ilham & Desinatalia, 2022) dan juga (Aka et al., 2023) tentang penerapan media gambar pada proses pembelajaran, maka penelitian ini menerapkan media gambar pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV dengan lokasi penelitian di SDN Pakel Trenggalek yang belum pernah dilaksanakan sebelumnya. Penelitian terdahulu menerapkan media gambar pada mata Pelajaran IPA dan juga pada mata Pelajaran Bahasa Arab dan juga menerapkannya di Tingkat sd kelas V dan juga Tingkat SMP. Penelitian terdahulu juga menggunakan penelitian Tindakan kelas sehingga ini sangat berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu yang relevan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan jurnal ini. Alasan peneliti menggunakan media gambar adalah media ini adalah sebagai alat bantu belajar siswa dalam memahami dan mengetahui keragaman budaya Indonesia, siswa juga dapat menjadi lebih aktif serta lebih menarik untuk mendengarkan penjelasan dari guru.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kuantitatif. Data penelitian kuantitatif adalah data-data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari lapangan, atau dapat disebut juga data-data kualitatif yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dengan mengubah nilai-nilai kualitatif menjadi nilai-nilai kuantitatif (Habib Zainuri, et al., 2024). Design yang di gunakan yaitu design eksperimen semu (quasi experimental) dengan rancangan yang digunakan yaitu one group pre-test post-test design (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian ini populasi yang di ambil adalah siswa kelas IV SDN Pakel trenggalek, serta sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV sebanyak 23 siswa. Tahap pengambilan atau pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal *pre-test posttest* dan juga observasi. Peneliti menggunakan 20 soal pilihan ganda dengan setiap nomornya bernilai 5 poin untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan menerapkan media pembelajaran gambar. dalam penelitian ini Teknis analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknis analisis sederhana dengan menggunakan uji Wilcoxon yang berpacu pada hasil analisis *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan bantuan *SPSS 23.0 For windows*. Media gambar yang digunakan oleh peneliti berupa beberapa contoh gambar dari rumah adat, pakaian tradisional dari beberapa wilayah di Indonesia, alat musik tradisional, senjata tradisional dan beberapa contoh tarian daerah yang kemudian di tempelkan di kertas karton tebal dengan menggunakan sterofoam dan dihiasi dengan kertas origami agar lebih menarik media gambar ini dikreasikan sebagai mungkin agar siswa dapat tertarik serta pembelajaran menjadi lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang tercantum di jurnal ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut merupakan tabel jumlah siswa di kelas IV SDN Pakel Trenggalek dan juga tabel hasil *pretest* siswa kelas IV:

Tabel 1 Tabel Jumlah Siswa

No	Jenis Kelamin	Jumlah
----	---------------	--------

1.	Laki-laki	9
2.	Perempuan	14
Jumlah		23

Tabel 2 Nilai Pretest Siswa

Nama	Pretest
Adit	55
Afiya	60
ainul	70
Anidicta	60
Anggi	60
Arina	60
ayu sella	55
Azzahra	60
Bambang	65
Kevin	60
Faida	65
Hanesa	55
Keysha	60
Lalita	55
Nabila	65
Nisa	60
Ozila	50
Panggih	65
Rendy	60
Reyhan	55
Selvia	70
Septa	60
Lutfiana	50

Tabel dibawah merupakan tabel hasil posttest yang dilakukan untuk mengetahui nilai siswa setelah menggunakan media gambar, serta untuk mengetahui apakah ada perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah menerapkan media gambar.

Tabel 3 tabel hasil *Posttest*

Nama	Hasil posttes
Adit	65
Afiya	75
ainul	85
Anidicta	70
Anggi	75
Arina	80
ayu sella	70
Azzahra	70
Bambang	80
Kevin	80
Faida	85
Hanesa	75
Keysha	75
Lalita	75
Lutfiana	70
Nabila	80
Nisa	85
Ozila	75
Panggih	80
Rendy	80
Reyhan	75
Selvia	95
Septa	85

Pembahasan

Pemilihan media pembelajaran yang diterapkan perlu memperhatikan hal-hal berikut seperti :

1. Kesesuaian penggunaan media dengan materi yang diajarkan.
2. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
3. Kemudahan memperoleh media pembelajaran yang akan digunakan
4. Keterampilan dan penguasaan terhadap media yang akan digunakan
5. Keefektifan dan keefesienan dari media yang di gunakan
6. Sesuai dengan kemampuan berfikir siswa

Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pembelajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pembelajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pembelajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pembelajaran tersebut (Suci et al., 2020).

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV SDN Pakel trenggalek tentang proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar melalui uji soal *pretest* dan *posttest* serta dengan observasi pada mata Pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia, maka Langkah pertama dalam proses pembelajaran sebelum penerapan media di lakukan uji pretest yang digunakan untuk mengetahui Tingkat kefahaman siswa terhadap materi, menggolongkan kemampuan siswa serta digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode sebelumnya yang diterapkan oleh guru di sekolah tersebut/ sebelum menggunakan media pembelajaran. sebelum memulai kegiatan pretest dilakukan kegiatan *ice breaking* terlebih dahulu kemudian guru membagikan lembar soal dan membacakan peraturan atau Langkah-langkan dalam mengerjakan soal guru memberikan waktu selama kurang lebih 15 menit untuk siswa mengerjakan 20 soal waktu tersebut di peroleh atas kesepakatan bersama. Setelah selesai mengerjakan siswa mengumpulkan hasil jawabannya di depan. Kemudian hasil pretest ini digunakan bisa digunakan untuk perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa.

Dilihat dari nilai KKM yang telah ditetapkan di SDN Pakel yakni sebesar 60 maka Setelah dilakukannya pretest diketahui nilai-nilai dari siswa kelas IV bahwa yang memenuhi KKM adalah sebanyak 16 siswa dengan nilai rata-rata sebesar 62,5%. Serta untuk rata-rata keseluruhan nilai dari 23 siswa adalah sebesar 60%. Dari hasil pretest yang telah dilakukan, kemudian siswa dapat digolongkan berdasarkan menjadi 3 bagian berdasarkan kemampuan yaitu kemampuan tinggi, kemampuan sedang dan kemampuan rendah. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran masih banyak kekurangan antara lain siswa cenderung bosan dan kurang faham terhadap materi yang dijelaskan. siswa juga menjadi fasif dalam kegiatan diskusi maupun tanya jawab, banyak siswa yang kesulitan untuk menjawab pertanyaan dari guru, hanya ada beberapa siswa saja yang semangat mengikuti pembelajaran, selain itu motivasi siswa dalam kegiatan belajar juga sangat kurang. Dalam proses pembelajaran banyak siswa yang mengobrol sendiri dengan teman sebangkunya, sehingga mereka tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini menyebabkan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif.

Penerapan metode belajar seperti metode ceramah ini membuat siswa kesulitan untuk berfikir secara abstrak, untuk siswa yang berkemampuan tinggi mungkin akan dengan mudah memahami materi yang di jelaskan tetapi bagi yang berkemampuan sedang dan rendah tentu akan menjadi kesulitan tersendiri (Suttriso & Puspitasari, 2021). Karena mereka hanya cenderung menghafal materi-materi yang dijelaskan secara konvensional saja sehingga hasil pembelajarannya menjadi kurang maksimal. Setelah dilaksanakan *pretest* langkah selanjutnya peneliti mulai menjelaskan materi dengan menggunakan media gambar, sebelum itu guru membahas sedikit tentang materi yang terdapat di soal *pretest*, hal ini dilakukan untuk melihat respon siswa terhadap soal dan materi yang akan diulas. Ternyata banyak siswa yang belum bisa menjawab pertanyaan yang diajukan dengan benar. Banyak juga siswa yang masih kebingungan tentang materi keragaman budaya Indonesia. Setelah sedikit pemanasan kemudian guru mulai menjelaskan tentang materi keberagaman budaya Indonesia dengan menggunakan media gambar yang telah disiapkan. Aktivitas pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa. Disini siswa mulai memperhatikan dan fokus terhadap pembelajaran kemudian siswa juga mulai tertarik dengan media gambar tersebut, siswa mengamati dengan seksama contoh gambar yang sudah di sediakan seperti gambar rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, senjata tradisional serta kearifan lokal yang ada di Indonesia.

Siswa mulai fokus untuk mendengarkan penjelasan guru serta lebih mudah dalam memahami materi dan menghafal keberagaman yang ada di Indonesia. Dalam pembelajaran ini motivasi siswa juga sudah mulai terbangun. Siswa juga cenderung lebih aktif dalam bertanya jawab terkait dengan materi yang sedang diulas. Dengan menggunakan media gambar siswa dapat mengoptimalkan indra penglihatannya dalam belajar setelah penjelasan materi selesai, maka selanjutnya diadakan kuis yang berkaitan dengan materi keragaman budaya di Indonesia banyak siswa yang antusias dalam menebak kearifan lokal serta nama-nama tarian, rumah adat dan lain-lain (Suttriso, S., Riyanto, Y., & Subroto, 2020). Banyak siswa yang sudah dapat menjawab pertanyaan dengan tepat, siswa juga dengan mudah untuk mengingat materi yang sudah dipelajari dengan adanya media gambar ini pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dalam kegiatan pembelajaran ini respon siswa juga sangat positif dengan menggunakan media gambar pembelajaran juga menjadi lebih efektif dan menarik, selain untuk meningkatkan hasil belajar penggunaan media gambar ini juga dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar (Romadhan, 2021).

Setelah penjelasan materi selesai maka dilakukan uji soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran gambar kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan media gambar dalam pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia ini. Dan untuk uji *posttest* dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan nilai hasil belajar siswa atau tidak. Kegiatan *Posttest* ini juga sangat penting dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media yang diterapkan terhadap hasil belajar siswa. Maka setelah dilakukan *posttest* dapat diketahui evaluasi apa yang harus dilakukan setelah pembelajaran. Setelah dilakukan pengamatan dalam kegiatan *posttest* ini siswa juga cenderung lebih dapat menjawab dengan tepat pertanyaan yang sudah di sediakan dari hasil *posttest* nilai siswa juga cenderung naik lebih bagus dari pada nilai *pretest* di awal. Semua siswa memperoleh nilai diatas KKM dengan nilai paling tinggi sebesar 95 dan nilai rendah sebesar 65 maka dalam kegiatan *posttest* ini memperoleh rata-rata sebesar 78% sehingga penerapan

media gambar dalam pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan *posttest* kemudian langkah selanjutnya nanti akan dilakukan analisis data yang diambil dari hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan oleh siswa, proses analisis data ini menggunakan uji Wilcoxon dengan menggunakan *SPSS 23.0 For windows*.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam konteks pelestarian dan pengenalan kekayaan budaya Indonesia di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan media gambar, penelitian ini memberikan pendekatan yang menarik dan memudahkan pemahaman siswa terhadap materi kebudayaan Indonesia yang seringkali disampaikan secara teoritis. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Latifah et al., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual, seperti gambar, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang abstrak seperti kebudayaan.

Selain itu, penelitian ini juga dapat membuka ruang diskusi yang lebih luas mengenai efektivitas penggunaan media gambar dalam konteks pendidikan kebudayaan. Dengan menggali persepsi dan tanggapan siswa terhadap penggunaan media ini, penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Endahwati et al., (2022) dalam penelitiannya tentang penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

Namun, terdapat beberapa kesenjangan yang perlu diperhatikan selama proses penelitian ini. Salah satunya adalah keterbatasan dalam mengukur secara kuantitatif tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar. Hal ini sejalan dengan kritik yang diutarakan oleh Siregar (2017) terkait dengan kurangnya instrumen evaluasi yang memadai dalam penelitian tentang efektivitas media dalam pendidikan.

Dengan memperhatikan kesenjangan tersebut, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan metode evaluasi yang lebih komprehensif, misalnya dengan mengintegrasikan tes kognitif dan observasi langsung terhadap respons siswa terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran kebudayaan. Dengan demikian, hasil penelitian akan lebih dapat dipertanggungjawabkan dan memberikan kontribusi yang lebih substansial dalam pengembangan pendidikan kebudayaan di tingkat dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Nilai pretest di awal pembelajaran sebelum menerapkan media gambar memperoleh rata-rata sebesar 56,5% pada kegiatan awal ini siswa masih cenderung kurang memahami materi dan juga kurang aktif dalam pembelajarannya. Kemudian setelah dilakukan pretest dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar dari hasil observasi yang dilakukan siswa cenderung sudah mulai aktif dalam kegiatan tanya jawab siswa juga semangat dalam belajar, setelah pembelajaran selesai kemudian diadakan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media gambar maka diperoleh hasil rata-rata 76,7% sehingga dapat dilihat bahwa penggunaan media gambar berpengaruh pada hasil belajar siswa materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih ini saya ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penelitian, serta saya ucapkan terimakasih kepada Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd selaku dosen pembimbing, serta kepada seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada seluruh pihak SDN Pakel yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya dan segala pihak yang ikut membantu dalam pengerjaan jurnal serta penelitian yang telah dilakukan.

REFERENSI

- Aka, K. A., Aprilia, H. M., Permana, E. P., & Afandi, Z. (2023). Natural Resources Utilization Comic Media Based on Local Wisdom: Mount Kelud Kediri. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 124–133. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.53783>
- Alawia, A. (2019). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 147–158. <https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959>
- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1686>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- anisa fadiyah windi, lisa ainun fusilat, indah tiara angraini. (2020). *Proses pembelajaran pada sekolah dasar*. 2, 158–163.
- Endahwati, M., Bachri, B. S., & Izzati, U. A. (2022). Efektivitas Metode Pembelajaran Read Aloud Dengan Media Buku Cerita Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Dan Ekspresif Pada Anak Usia Dini. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(1), 163. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i1.8496>
- Habib Zainuri, Hani Subakti, Sutrisno, Maya Saftari, Astrid Chandra Sari, Janner Simarmata, Putri Sari M J, Silaban Ika Yuniwati, Linda Wulan Riana, C. V. L. (2024). Desain Penelitian Kuantitatif. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Yayasan Kita Menulis. [https://isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt="+978-623-113-248-2&searchCat=ISBN](https://isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchTxt=)
- Ilham, M., & Desinatalia, R. (2022). Pemanfaatan Media Gambar Animasi berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 15(2), 100. <https://doi.org/10.31332/atdbwv15i2.5350>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 06(01), 2783–2799.
- Ningrum, E. K. A. S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Maret, U. S. (2012).

perpustakaan.uns.ac.id digilib.uns.ac.id.

- Primaningtyas, M. (2018). Penerapan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ihtimam*, 1(1). <https://doi.org/10.36668/jih.v1i1.156>
- Romadhan, S. (2021). Nasionalisme, Sikap Literasi, Budaya Rakyat, Cerita Lokal, Kearifan. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 81–88.
- Saputro, A. D. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi belajar dalam berpikir Kritis Siswa di Sekolah. *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 17(1), 110. <https://doi.org/10.18860/ua.v17i1.3264>
- Siregar, R. (2017). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial, Sains Dan Humaniora*, 3(4), 715–722.
- Suci, W., Pendidikan, J., & Islam, A. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al- Islam Di Sma Muhammadiyah 1 Gisting Kabupaten Tanggamus Tahun Pelajaran 2019 / 2020.*
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D.* Alfabeta.
- Suttrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *Naturalistic*, 5(1), 718–729.
- Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i2.3303>
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah*, 21(2), 375–401.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>