

## **Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Sosial Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas V SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur**

**Muhammad Yatim**

Universitas Graha Karya, Muara Bulian  
e-mail: yatimmuhammad12@gmail.com

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kelompok sosial melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas V SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari tiga siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media gambar efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Pada setiap siklus, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keaktifan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan media gambar membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak dan membuat pembelajaran lebih menarik. Kendala yang dihadapi seperti ketersediaan gambar berkualitas diatasi dengan membuat gambar sendiri yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar.*

**Kata kunci:** *Media gambar, hasil belajar, kelompok sosial*

### **Abstract**

*This study aims to improve the learning outcomes of social groups through the use of image media in grade V students of SDN. 150/X Bukit Tempurung East Tanjung Jabung. The method used is Classroom Action Research (PTK) which consists of three cycles: planning, action implementation, observation, and reflection. The results showed that the application of picture media was effective in increasing active participation and student learning outcomes. In each cycle, there was a significant increase in students' activeness as well as their understanding of the material taught. The use of picture media helps students visualize abstract concepts and makes learning more interesting. Obstacles faced such as the availability of quality pictures were overcome by making their own pictures that fit the learning needs. This research makes an important contribution to the development of innovative and effective learning methods in primary schools.*

**Keywords:** *Picture media, learning outcomes, social groups*

## **PENDAHULUAN**

Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar mengajar adalah inti dari interaksi antara guru dan siswa dalam satuan pembelajaran. Guru memainkan peran penting sebagai komponen utama dalam proses ini, tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai sentral pembelajaran. Guru bertindak sebagai pengatur dan pelaku dalam proses belajar mengajar, yang bertanggung jawab untuk membuat pengajaran menjadi efektif dan menarik. Ini penting agar siswa merasa senang dan termotivasi untuk mempelajari bahan pelajaran. Keberhasilan tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk peran guru yang dapat langsung

mempengaruhi, membina, dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, guru diharapkan memiliki metode dan model mengajar yang tepat sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang disampaikan (Chayatin, 2023).

Pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, yang pada gilirannya meningkatkan indeks pembangunan manusia. Pendidikan mengarahkan manusia untuk belajar sepanjang hayat, sehingga merubah pola pikir dan meningkatkan kualitas hidup. Pendidikan di masyarakat bisa berbentuk formal, non formal, dan informal, masing-masing memberikan kontribusi besar bagi kapasitas manusia. Pendidikan formal diatur secara sistematis melalui berbagai regulasi dan berlangsung di lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah dan universitas. Pendidikan non formal dapat ditemukan di lembaga-lembaga kursus dan pelatihan, sementara pendidikan informal terjadi secara autodidak melalui pengalaman hidup (Wora dkk, 2023).

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewariskan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Langeveld (Rahman dkk, 2022), pendidikan adalah pemberian bimbingan dan bantuan rohani bagi yang membutuhkan. Mortimer J. Adler mendefinisikan pendidikan sebagai kemampuan manusia yang diperoleh melalui pembiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan baik, dan dibantu oleh sarana yang dibuat secara artistik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan (Likka dkk, 2023).

Masalah pendidikan adalah kompleks, begitu pula dengan proses pembelajaran yang terus mengalami perubahan dan penyempurnaan, terutama dalam hal sarana dan media pembelajaran yang digunakan. Proses pembelajaran adalah kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh guru, di mana materi yang disampaikan diterima langsung oleh siswa sehingga mereka dapat memahami materi tersebut (Maulida dkk, 2023).

Proses pembelajaran adalah penyampaian informasi yang memudahkan siswa belajar, melibatkan model pembelajaran, strategi, media, dan lingkungan belajar. Proses ini dapat berlangsung optimal melalui peran aktif guru sebagai pendidik dan mentor. Pembelajaran adalah cara guru mendidik siswa melalui kegiatan belajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal (Udju dkk, 2023).

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara adalah proses pembimbingan yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap orang yang belum dewasa agar kelak mereka mampu mengarahkan diri dan memenuhi tugas hidupnya sendiri. Pendidikan tidak hanya mengacu pada transfer ilmu, tetapi juga pada pembentukan karakter dan etika (Dewantara, 2020). Selain itu, pendidikan dipandang sebagai pembelajaran sepanjang hayat, di mana pendidikan tidak hanya berlangsung di lembaga formal, tetapi juga melalui pengalaman hidup sehari-hari dan lingkungan sekitar yang mendukung pengembangan diri secara terus-menerus (Nasution, 2021).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Pendidikan juga dapat dipahami sebagai proses transformasi budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya, di mana nilai-nilai budaya, pengetahuan, dan keterampilan diwariskan melalui proses pembelajaran baik formal maupun informal untuk membentuk masyarakat yang berbudaya dan berpengetahuan (Rahmawati, 2021). Dalam perspektif humanis, pendidikan dipandang sebagai proses humanisasi yang bertujuan untuk memanusiakan manusia. Melalui pendidikan, individu dikembangkan secara holistik meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga mereka dapat berfungsi secara optimal dalam masyarakat (Wahyuni, 2020).

Hasil belajar menurut Bloom adalah perubahan dalam diri individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari proses pendidikan yang telah dijalani. Perubahan ini mencerminkan peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang

dapat diamati dan diukur (Bloom, 2021). Dalam konteks Kurikulum 2013, hasil belajar adalah pencapaian kompetensi yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diukur melalui penilaian proses dan hasil pembelajaran. Hasil belajar ini digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

Hasil belajar juga dapat dipandang sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran yang dilihat dari pencapaian tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Hasil belajar ini mencerminkan efektivitas metode dan strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru (Setiawan, 2021). Menurut teori konstruktivisme, hasil belajar adalah kemampuan siswa untuk membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Hasil belajar di sini tidak hanya diukur melalui tes formal, tetapi juga melalui aktivitas kreatif dan pemecahan masalah (Suryadi, 2021). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perkembangan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari interaksi antara diri mereka dengan lingkungan belajar. Ini mencakup peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat dari perubahan perilaku dan kemampuan (Putri, 2020).

Media gambar adalah alat bantu visual yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu memperjelas materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Gambar dapat berupa foto, ilustrasi, diagram, atau peta yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif (Pratiwi, 2020). Menurut Heinich et al., media gambar adalah salah satu bentuk media visual yang digunakan dalam pendidikan untuk mendukung penyampaian informasi dan memperkuat pesan yang disampaikan oleh guru. Gambar membantu dalam menarik perhatian siswa dan memfasilitasi proses belajar (Heinich et al., 2021). Media gambar sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini karena membantu anak memahami konsep abstrak melalui visualisasi konkret. Gambar memudahkan anak dalam mengenali objek, meningkatkan daya ingat, dan merangsang imajinasi serta kreativitas mereka (Sari, 2020). Media gambar juga digunakan dalam pembelajaran interaktif untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Gambar dapat digunakan dalam berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, presentasi, dan proyek kreatif yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Yuliani, 2021). Berdasarkan teori pembelajaran multimedia Mayer, media gambar berfungsi untuk mengintegrasikan informasi visual dengan verbal, sehingga memperkuat pemahaman dan ingatan siswa. Gambar yang dipadukan dengan teks atau penjelasan lisan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Mayer, 2021).

Peningkatan hasil belajar merupakan salah satu tujuan utama dalam dunia pendidikan. Dalam konteks mata pelajaran kelompok sosial, pemahaman siswa terhadap materi sangat penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan mereka untuk berinteraksi secara efektif dalam masyarakat. Siswa kelas V SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur, sebagai bagian dari generasi penerus bangsa, perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan sosial yang memadai. Namun, berdasarkan observasi awal, hasil belajar siswa dalam kelompok sosial masih belum optimal. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang efektif. Oleh karena itu, penggunaan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi solusi yang potensial. Media gambar memiliki keunggulan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengukur efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar kelompok sosial siswa SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur, serta memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Motivasi utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran kelompok sosial di SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Berdasarkan pengalaman mengajar dan observasi di kelas, ditemukan bahwa siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi sosial yang abstrak jika hanya disampaikan secara verbal atau tekstual. Ketertarikan siswa terhadap materi juga cenderung rendah, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Dengan menggunakan media gambar,

diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi karena gambar dapat menyajikan informasi secara visual yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penggunaan media gambar juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena mereka akan lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini juga didorong oleh keinginan untuk menemukan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, yang dapat diaplikasikan secara luas di kelas-kelas lain, sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih besar dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana penerapan media gambar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kelompok sosial di kelas SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Bagaimana perubahan hasil belajar siswa kelas SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur setelah penerapan media gambar dalam pembelajaran kelompok sosial.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan media gambar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kelompok sosial di kelas SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Dengan menggunakan media gambar, diharapkan siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga partisipasi mereka meningkat. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar siswa setelah penerapan media gambar dalam pembelajaran kelompok sosial. Melalui analisis ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran kelompok sosial.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini akan menambah wawasan dan pengetahuan mengenai efektivitas media gambar dalam meningkatkan hasil belajar kelompok sosial, khususnya di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media visual dalam pendidikan. Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat langsung bagi guru dan siswa SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Guru dapat memperoleh strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Siswa, di sisi lain, akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mereka. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat diaplikasikan di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa secara umum.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena PTK memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan nyata dalam proses pembelajaran di kelas serta mengamati langsung dampak dari intervensi yang dilakukan.

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi masalah yang dihadapi dalam pembelajaran kelompok sosial di kelas SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Setelah itu, peneliti merancang rencana tindakan yang melibatkan penggunaan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Rencana ini mencakup penyusunan materi ajar, pemilihan media gambar yang relevan, serta strategi dan metode penyampaian yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Tahap pelaksanaan tindakan melibatkan penerapan rencana yang telah dibuat dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Guru menggunakan media gambar secara aktif dalam menyampaikan materi kelompok sosial. Proses pembelajaran ini dilakukan dalam beberapa siklus, masing-masing terdiri dari serangkaian pertemuan yang dirancang untuk mengimplementasikan dan mengevaluasi efektivitas media gambar.

Selama tahap observasi, peneliti mengamati partisipasi aktif siswa dan dampak penggunaan media gambar terhadap hasil belajar mereka. Observasi ini dilakukan dengan mencatat perilaku siswa, keaktifan mereka dalam diskusi dan kegiatan kelas, serta kemampuan mereka dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan. Data yang dikumpulkan meliputi catatan observasi, lembar kerja siswa, dan hasil tes yang diberikan pada akhir setiap siklus.

Tahap refleksi merupakan analisis dan evaluasi terhadap data yang telah dikumpulkan.

Peneliti mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan, mengidentifikasi keberhasilan dan kendala yang dihadapi, serta merumuskan rencana perbaikan untuk siklus berikutnya. Refleksi ini bertujuan untuk terus memperbaiki proses pembelajaran hingga mencapai hasil yang optimal.

Dengan menggunakan metode PTK, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana penerapan media gambar dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran kelompok sosial. Hasil dari setiap siklus akan digunakan untuk menginformasikan langkah-langkah perbaikan dan memastikan bahwa tujuan penelitian tercapai.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Pelaksanaan Tindakan**

Pada tahap pertama penelitian, media gambar diintegrasikan dalam pembelajaran kelompok sosial di SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur. Proses pembelajaran berlangsung dalam beberapa siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

### **Siklus Pertama**

Pada siklus pertama, peneliti dan guru bekerja sama untuk mengembangkan materi ajar yang dilengkapi dengan media gambar. Gambar-gambar yang digunakan meliputi ilustrasi sejarah, peta wilayah, diagram sosial, dan foto-foto tokoh penting. Proses pembelajaran dimulai dengan pengenalan materi melalui presentasi yang menggunakan media gambar sebagai alat bantu utama.

Selama observasi, peneliti mencatat bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap gambar-gambar yang disajikan. Mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan lebih aktif dalam diskusi kelas. Hasil tes awal menunjukkan peningkatan pemahaman materi, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai kompetensi yang diharapkan.

### **Siklus Kedua**

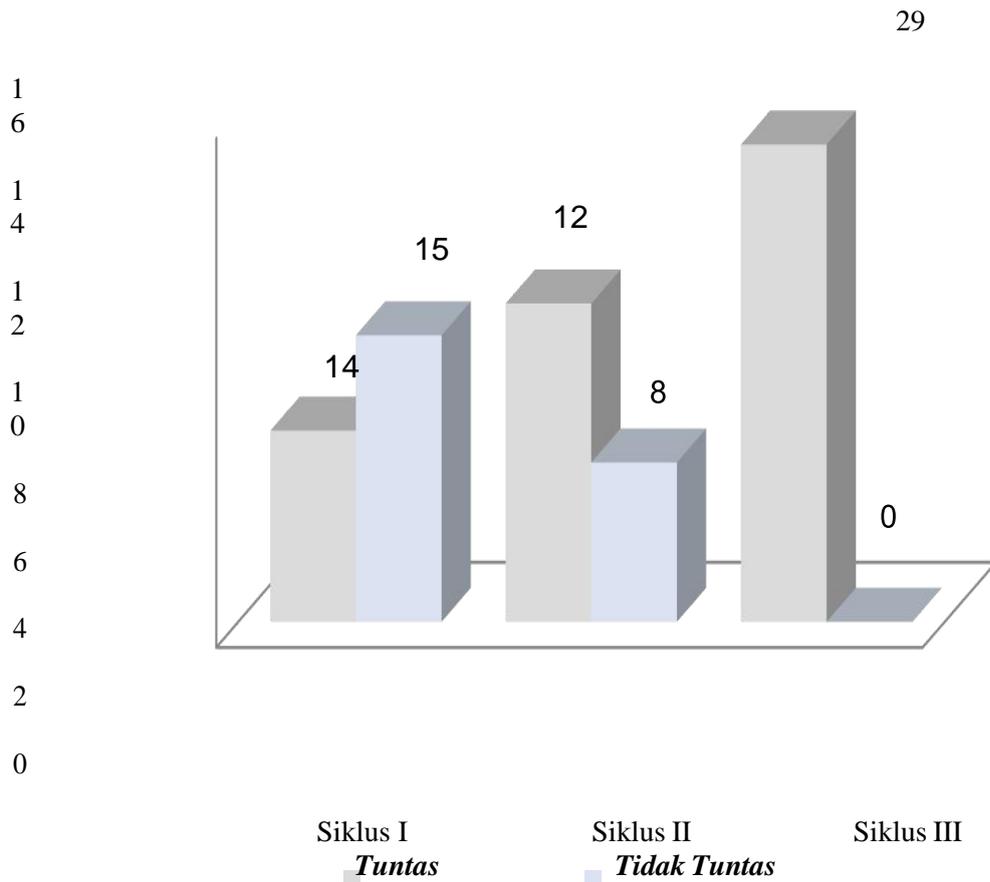
Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, peneliti memperbaiki strategi penyampaian dengan lebih banyak melibatkan siswa dalam penggunaan media gambar. Pada siklus kedua, siswa diberikan tugas untuk membuat poster yang menggambarkan konsep-konsep sosial yang telah dipelajari. Selain itu, mereka juga dilibatkan dalam kegiatan kelompok di mana mereka harus mendiskusikan dan mempresentasikan hasil karya mereka.

Observasi selama siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa. Mereka lebih aktif berdiskusi dan lebih berani mengemukakan pendapat. Hasil tes menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus pertama, dengan sebagian besar siswa mencapai atau melampaui kompetensi yang diharapkan.

### **Siklus Ketiga**

Pada siklus ketiga, fokus pembelajaran adalah pada penerapan pengetahuan yang telah dipelajari melalui studi kasus dan permainan peran (*role play*). Media gambar digunakan untuk mensimulasikan situasi sosial yang kompleks, dan siswa diminta untuk memecahkan masalah berdasarkan gambar-gambar tersebut.

Observasi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih aktif tetapi juga menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep sosial. Mereka mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks nyata dan menunjukkan peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa hampir semua siswa telah mencapai atau melampaui kompetensi yang diharapkan.



Penerapan media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran kelompok sosial. Selama tiga siklus penelitian, tercatat adanya peningkatan yang konsisten dalam keaktifan siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap gambar-gambar yang disajikan, yang kemudian berkembang menjadi partisipasi aktif dalam diskusi dan presentasi kelompok pada siklus kedua dan ketiga.

Peningkatan partisipasi ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa gambar membantu siswa memproses informasi dengan lebih baik dibandingkan teks saja. Gambar-gambar menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam materi yang dipelajari. Selain itu, keterlibatan aktif dalam kegiatan seperti membuat poster dan role play juga meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajar mereka sendiri.

### **Perubahan Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan media gambar. Pada siklus pertama, meskipun ada peningkatan dalam pemahaman materi, beberapa siswa masih belum mencapai kompetensi yang diharapkan. Namun, setelah perbaikan strategi dan penambahan aktivitas yang melibatkan penggunaan media gambar, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan pada siklus kedua dan ketiga.

Data hasil tes menunjukkan bahwa hampir semua siswa mencapai atau melampaui kompetensi yang diharapkan pada akhir siklus ketiga. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media gambar tidak hanya membantu dalam meningkatkan partisipasi aktif tetapi juga dalam pemahaman dan penguasaan materi. Gambar membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, sehingga mereka dapat memahaminya dengan lebih baik.

### **Kendala dan Solusi dalam Penerapan Media Gambar**

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga menghadapi beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah ketersediaan media gambar yang relevan dan berkualitas. Pada awalnya, peneliti mengalami kesulitan dalam menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan materi

kelompok sosial. Solusi yang diterapkan adalah dengan membuat sendiri beberapa media gambar yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media gambar membutuhkan waktu persiapan yang lebih lama. Guru perlu merencanakan dan mempersiapkan media gambar dengan cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi ini, guru dapat bekerja sama dengan peneliti atau pihak lain yang berkompeten dalam pembuatan media pembelajaran.

### **Implikasi bagi Pengajaran dan Pembelajaran**

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang luas bagi pengajaran dan pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan media gambar dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Guru dapat mengintegrasikan media gambar dalam berbagai mata pelajaran, tidak hanya kelompok sosial, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran. Guru harus terus mencari dan menerapkan metode-metode baru yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa.

### **Rekomendasi untuk Penelitian Lanjutan**

Penelitian ini memberikan dasar yang kuat untuk penelitian lanjutan. Studi lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penggunaan media gambar dalam mata pelajaran lain dan pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian lebih mendalam juga diperlukan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian lanjutan juga dapat meneliti bagaimana teknologi digital, seperti aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran, dapat digunakan untuk mengembangkan dan menerapkan media gambar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, media gambar digital dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pembelajaran.

### **SIMPULAN**

Penerapan media gambar dalam pembelajaran kelompok sosial di kelas V SDN. 150/ X Bukit Tempurung Tanjung Jabung Timur terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Melalui tiga siklus penelitian, terlihat adanya peningkatan yang konsisten dalam keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Meskipun terdapat beberapa kendala, solusi yang diterapkan berhasil mengatasi masalah tersebut dan memberikan hasil yang positif. Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan efektif di sekolah dasar. Penelitian ini juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan media gambar tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi guru untuk mengintegrasikan media gambar dalam proses pembelajaran mereka.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran praktis yang dapat diberikan kepada guru. Pertama, guru sebaiknya melibatkan siswa dalam pembuatan dan penggunaan media gambar. Misalnya, dengan memberikan tugas membuat poster atau presentasi yang menggunakan gambar. Kedua, guru perlu memastikan bahwa gambar yang digunakan relevan dan berkualitas tinggi. Gambar yang baik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Ketiga, guru sebaiknya terus berinovasi dalam metode pengajaran. Penggunaan media gambar hanyalah salah satu contoh dari banyak strategi pembelajaran yang dapat diterapkan. Guru perlu terus mencari dan menguji metode baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keempat, guru perlu melibatkan teknologi digital dalam penggunaan media gambar. Aplikasi dan perangkat lunak pembelajaran dapat membuat media gambar lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budiyono, Herman, “Keutuhan Dan Kepaduan Paragraf Tulisan Mahasiswa Program Studi Psikologi Fkik Universitas Jambi,” *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, vol. 4, no. 1, Mar. 2014 [Online]. Available: <https://online-journal.unja.ac.id/index.php/pena/article/view/2325>. [ 1 Juli 2014 ]
- [2] Baunsele, A. B., Wora, T. W., Sooai, A. G., & Nitsae, M. (2023). Pemanfaatan Media Gambar untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 4(3), 143-150.
- [3] Bloom, B. S. (2021). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*.
- [4] Chayatin, N. (2023). Penerapan Metode Demonstrasi Dengan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(1), 77-83.
- [5] Dewantara, K. H. (2020). *Pemikiran dan Konsep Pendidikan Ki Hajar Dewantara*.
- [6] Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2021). *Instructional Media and Technologies for Learning*.
- [7] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Kurikulum 2013*.
- [8] Likka, Y. E., Lede, Y. K., & Making, S. R. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Materi Matematika Perkalian Bilangan Cacah dengan Menggunakan Media Gambar di SDM PUU UPPO. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1870-1877.
- [9] Maulida, R., Fitriani, F., Salam, M., Arif, T. A., Fadollah, I., & Munirah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik melalui Penggunaan Media Gambar pada Proses Pembelajaran Siswa Kelas IV MIS Muhammadiyah Sibatua. *Journal on Education*, 5(4), 11316-11325.
- [10] Udju, A. D., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (Tps) Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Mauliru. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(1), 155-168.