
EFFORTS TO IMPROVE SOCIAL STUDIES LEARNING OUTCOMES FOR GRADE IV STUDENTS USING VISUAL MEDIA AT SDN 205/VI AIR BATU II

Eti Nurjanah

Universitas Terbuka

etinurjanah562@gmail.com

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 5 Juli 2023

Revised : 9 Agustus 2023

Accepted :-20 Oktober 2023

Keywords:

Learning Outcomes, Social
Studies, Visual Media

Kata Kunci:

Hasil Belajar, IPS, Media Gambar

Abstract: This study aims to determine the effect of using visual aids (image media) on the learning outcomes of fourth-grade students in Social Studies (IPS) at SDN 205/VI Air Batu II. The primary issue addressed in this study is the students' low academic performance, with 50% scoring below the Minimum Mastery Criteria (KKM) of 70. The study employed Classroom Action Research (CAR) conducted over two cycles, involving 20 students. Data collection utilized a test instrument consisting of multiple-choice questions to measure learning outcomes. The results indicate an improvement in student learning outcomes, evidenced by an increase in the percentage of students meeting the KKM. In Cycle I, the passing rate reached 66%, despite a classroom environment that was not yet fully conducive to learning. In Cycle II, the passing rate rose to 77%, accompanied by a learning atmosphere that became more active, effective, and enjoyable. In conclusion, the use of visual aids has a positive impact on improving students' Social Studies learning outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SDN 205/VI Air Batu II. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa, di mana 50% siswa mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa. Pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur capaian hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditandai dengan kenaikan persentase kelulusan KKM. Pada siklus I, persentase kelulusan mencapai 66% meskipun kondisi kelas masih kurang kondusif. Pada siklus II, persentase kelulusan meningkat menjadi 77% dengan suasana belajar yang menjadi lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Kesimpulannya, penggunaan media gambar berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan di era globalisasi merupakan kebutuhan vital bagi manusia untuk meningkatkan intelektual dan wawasan, yang diwujudkan di Indonesia melalui program wajib belajar sembilan tahun. Di tingkat pendidikan formal Sekolah Dasar (SD), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran wajib yang mempelajari tentang hubungan sosial, organisasi, dan sikap psikologis di masyarakat. Namun, pada jenjang usia anak SD, tingkat

kemampuan kognitif dan analisis peserta didik terhadap suatu masalah dan konsep yang abstrak masih tergolong sangat kurang. Oleh karena itu, agar konsep sosial dapat dipahami, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu mengonkretkan materi tersebut. Fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas pembelajaran. Berdasarkan observasi di kelas IV SDN 205/VI Air Batu II, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan secara kuantitatif melalui data nilai Ujian Tengah



Semester (UTS) pada tanggal 10 Maret 2023, di mana dari total 20 siswa, terdapat 50% siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yakni 70. Rendahnya hasil belajar ini berbanding lurus dengan kondisi kelas yang tidak kondusif; siswa cenderung ribut sendiri, tidak peduli pada proses pembelajaran, kebingungan merespons penjelasan guru yang bertele-tele, serta sering tidak tuntas dalam mengerjakan tugas. Masalah mendasar dari kondisi ini adalah dominasi sistem ceramah satu arah dan penggunaan media pembelajaran yang tidak sesuai, tidak menarik, serta membosankan bagi karakteristik anak usia SD. Kajian literatur terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual adalah langkah yang krusial. Menurut Hamalik (1994), media gambar memiliki berbagai kelebihan, antara lain bersifat konkret sehingga memperjelas masalah, mampu mengatasi batasan ruang dan waktu, serta harganya terjangkau dan mudah diperoleh. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian-penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Siti Khalifah Magaroni dkk. (2014) serta Teti Nurita (2018), membuktikan bahwa penggunaan media gambar berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa karena memfasilitasi peningkatan daya ingat dan kemampuan menghubungkan informasi. Berdasarkan kajian permasalahan dan literatur tersebut, penelitian ini memiliki urgensi dan nilai kebaruan yang sangat kontekstual dengan kondisi demografis sekolah. SDN 205/VI Air Batu II, yang terletak di Kecamatan Renah Pembarap, merupakan daerah yang sulit mendapatkan akses sinyal internet, sehingga membatasi pemanfaatan teknologi informasi secara digital di kelas. Oleh karena itu, penggunaan media gambar visual secara langsung (seperti peta dan denah cetak) bukanlah sebuah kemunduran, melainkan sebuah solusi pedagogis yang paling konstruktif, realistis, dan tepat guna dalam menjembatani hambatan infrastruktur tersebut. Melalui media gambar, cara berpikir

Vol 1, No 02 (2023)

anak SD yang belum mampu menganalisis masalah abstrak dapat terbantu karena media ini mendukung stimulasi daya emosi, daya ingat, dan imajinasi mereka. Berdasarkan latar belakang, temuan masalah, dan rasionalisasi solusi tersebut, penelitian ini penting dilakukan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap proses pembelajaran IPS, serta untuk melihat secara konkret peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 205/VI Air Batu II.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 205/VI Air Batu II, yang berlokasi di Kecamatan Renah Pembarap, Kabupaten Merangin, pada semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023. Waktu pelaksanaan tindakan dibagi menjadi dua pertemuan dengan alokasi masing-masing 70 menit, yakni Siklus I pada tanggal 3 Maret 2023 dan Siklus II pada tanggal 7 April 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Karakteristik subjek ini dipilih karena sebagian besar siswa memiliki nilai akademis mata pelajaran IPS di bawah rata-rata serta kondisi kelas yang cenderung pasif, sering ribut, dan mudah bosan akibat ketiadaan media pendukung dalam pembelajaran konvensional. Prosedur penelitian pada masing-masing siklus mengadopsi empat tahapan utama secara berkesinambungan, yaitu: perencanaan (plan), pelaksanaan (do), pengamatan (see), dan refleksi. Pada tahap perencanaan, guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan penggunaan media gambar, menyusun skenario pembelajaran berbasis interaksi kelompok, menyiapkan Lembar Kerja Peserta

EtI Nurjanah



Didik (LKPD) kelompok dan individu, serta menyiapkan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, siklus I berfokus pada materi "Lingkungan Tempat Tinggalku" di mana guru menampilkan media gambar (seperti gambar pohon, rumah, dan jalan) guna memancing tanggapan siswa terkait denah rumahnya. Sementara itu, pelaksanaan tindakan pada siklus II difokuskan pada materi "Membaca Peta Lingkungan Setempat" menggunakan media gambar peta pulau-pulau di Indonesia, di mana siswa kemudian diarahkan untuk menggambar peta rute secara sederhana dari rumah ke sekolah. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik tes untuk mengukur tingkat capaian kognitif atau hasil belajar peserta didik. Instrumen tes yang digunakan berupa lembar LKPD individu yang berisi soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal terkait materi yang baru dipelajari. Selain itu, observasi dan refleksi juga dilakukan untuk menilai kekurangan dari aktivitas mengajar; misalnya pada Siklus I ditemukan bahwa guru kurang memotivasi siswa dan lupa memberikan umpan balik, sehingga kekurangan tersebut langsung dijadikan dasar perbaikan pada strategi pengajaran di Siklus II. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif. Skor individu diperoleh dengan menggunakan rumus penilaian: jumlah jawaban benar dikali 10. Selanjutnya, data nilai tersebut direkapitulasi untuk mencari nilai rata-rata dan persentase kelulusan kelas menggunakan rumus persentase ($\text{Nilai Rata-rata} / 100 \times 100\%$). Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditekankan pada peningkatan capaian hasil belajar siswa secara klasikal, yakni apabila terjadi peningkatan jumlah siswa yang mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 70 dibandingkan sebelum penggunaan media gambar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus di kelas IV SDN 205/VI Air Batu II, terbukti bahwa pemanfaatan media gambar memberikan dampak yang sangat konstruktif terhadap peningkatan kualitas proses dan capaian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peningkatan ini terekam secara jelas pada perbandingan distribusi nilai siswa. Pada Siklus I, masih terdapat 4 siswa yang berada pada rentang nilai sangat rendah (50-60), 6 siswa di rentang 61-70, 7 siswa di rentang 71-80, dan hanya 3 siswa di rentang 80-90. Namun, setelah dilakukan perbaikan tindakan pada Siklus II, terjadi pergeseran capaian yang signifikan: rentang nilai terbawah (50-60) berhasil dientaskan menjadi nol (0 siswa), siswa di rentang 71-80 meningkat menjadi 9 orang, dan siswa dengan nilai tertinggi (80-90) bertambah menjadi 5 orang. Secara klasikal, nilai rata-rata kelas melonjak dari 67 pada Siklus I menjadi 77 pada Siklus II, diiringi persentase ketuntasan KKM yang naik dari 66% menjadi 77%. Analisis mendalam pada pelaksanaan Siklus I yang mengusung materi "Lingkungan Tempat Tinggalku" menunjukkan fase adaptasi siswa terhadap perubahan metode pengajaran. Guru berupaya mengintegrasikan model Problem Based Learning (PBL) dan membagikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) kelompok, lalu menyajikan media gambar seperti pohon, rumah, dan jalan. Gambar-gambar konkret ini berfungsi sebagai stimulus awal yang membantu siswa memahami kondisi geografis lingkungan sekitarnya. Namun, berdasarkan catatan observasi dan refleksi, pada siklus ini efektivitas pembelajaran belum maksimal. Hal ini disebabkan oleh penerapan media yang belum komprehensif; guru lupa melakukan umpan balik (feedback) pada akhir pembelajaran, manajemen waktu yang kurang efisien sehingga siswa sempat kebingungan, dan masih adanya siswa yang



ribut atau tidak fokus saat gambar ditempel di papan tulis. Berpijak pada hasil refleksi dan masukan dari supervisor, perbaikan taktis dan menyeluruh diimplementasikan pada Siklus II dengan materi "Membaca Peta Lingkungan Setempat dengan Menggunakan Skala Sederhana". Guru mengubah posisinya dari yang sebelumnya masih dominan berceramah menjadi fasilitator dan pengarah penuh. Hal yang paling menarik dan unik pada siklus ini adalah adanya pelibatan aktif siswa, di mana masing-masing siswa diminta untuk membawa peta sendiri. Rasa penasaran terhadap media peta yang mereka bawa memicu antusiasme yang tinggi. Selain itu, instruksi untuk menggambar denah spasial secara sederhana dari rumah menuju sekolah masing-masing sukses mengeksplorasi daya imajinasi dan nalar keruangan siswa. Keterlibatan emosional dan motorik ini membuat siswa asyik berdiskusi bersama kelompoknya, hingga mereka menganggap proses belajar tersebut sebagai sebuah permainan yang menyenangkan, bukan sekadar beban akademis. Secara teoretis, dinamika dan keberhasilan pembelajaran ini mematahkan pandangan tradisional bahwa media sekadar alat penyampai informasi, dan justru membuktikan teori Kozma (1991) yang berpandangan bahwa media berkontribusi besar dalam membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik. Realitas di kelas IV tersebut juga selaras dengan temuan Scanlan (2012), di mana penggunaan visualisasi (peta dan gambar denah) sukses menarik perhatian, mengembangkan iklim belajar yang partisipatif, serta memfasilitasi peningkatan pemahaman materi secara tajam. Penggunaan media ini terbukti menjalankan fungsi edukatifnya dengan memberikan pengaruh positif terhadap pembentukan pengetahuan dari yang sebelumnya "tidak tahu dan tidak mengerti" menjadi "tahu dan mengerti" melalui pengalaman langsung. Lebih jauh, penelitian ini membuktikan relevansi kontekstual yang sangat kuat terhadap kondisi demografis

wilayah. Bagi SDN 205/VI Air Batu II yang terletak di Kecamatan Renah Pembarap, keterbatasan akses sinyal telekomunikasi dan fasilitas teknologi mutakhir adalah sebuah tantangan nyata. Dalam kondisi tersebut, pemanfaatan media dua dimensi berbasis cetak (gambar dan peta konvensional) merupakan alternatif solusi pedagogis yang paling rasional, murah, mudah didapat, dan sangat esensial. Kesimpulannya, intervensi melalui media gambar tidak hanya berhasil meningkatkan angka kelulusan secara akademik, tetapi sukses merestorasi proses pembelajaran IPS menjadi ekosistem yang kolaboratif, aktif, efektif, dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap proses serta hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas IV di SDN 205/VI Air Batu II. Penggunaan media gambar secara efektif mampu mengatasi kendala kebosanan dan rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep yang abstrak, sekaligus mentransformasi suasana kelas menjadi lebih kondusif, interaktif, dan menyenangkan. Bukti konkret dari keberhasilan tindakan pedagogis ini terlihat dari eskalasi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal, yang beranjak dari 66% pada pelaksanaan Siklus I menjadi 77% pada Siklus II, sehingga telah melampaui indikator pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan. Menindaklanjuti temuan dalam penelitian ini, disarankan bagi para pendidik, khususnya di instansi dengan keterbatasan infrastruktur teknologi digital, untuk secara konsisten dan kreatif mengintegrasikan media visual kontekstual seperti gambar, denah,



atau peta dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan cakupan observasi yang lebih komprehensif. Penelitian lanjutan sebaiknya tidak hanya terpusat pada evaluasi hasil belajar dari ranah kognitif semata, melainkan dirancang secara lebih mendetail untuk mengukur ranah lain, seperti tingkat keaktifan, partisipasi, maupun perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., & Eny, R. (2001). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amir, T. (2010). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning* (Cetakan 2). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, & Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Padang: Ciputat Pers.
- Batubara, I. H., & Ammy, P. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 1(2), 43-53.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Tulak, H., & Salo, E. S. (2019). Pengaruh Perhatian Orangtua dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Di SDN 3 Toraja Utara Kabupaten Toraja Utara. *Elementary Journal*, 1(2), 1-11.