

---

## PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 095552

Catherine Saragih<sup>1</sup>, Nancy Angelia Purba<sup>2</sup>, Aprido B. Simamora<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar  
email: [catherineaprinasidauruk@gmail.com](mailto:catherineaprinasidauruk@gmail.com) [nancypurba27@gmail.com](mailto:nancypurba27@gmail.com) [aprido.simamora@uhnp.ac.id](mailto:aprido.simamora@uhnp.ac.id)

**Abstract:** *The aim of this research is to find out whether image media influences the Civics learning outcomes of class IV students at SD Negeri 095552 Jl. Asahan. The hypothesis in this research is that there is an influence of Image Media on the results of Civics learning for class IV students at SD Negeri 095552 Asahan. This research method is an experimental method with a Pre-Experimental Design research type that uses the "One Group Pretest Posttest Design" design. Data was tested using analysis assisted by SPSS Version 21. The results of testing the research hypothesis that there is a significant influence on this research and the data that has been tested can be seen from the data analysis that the average experimental results in the pretest (56.92) and posttest (89.61) were obtained. The research results at the 0.5 level based on data analysis of pretest and posttest values show that  $n\text{-gain}$  is  $13.04822 > 0.3$  where  $H_0$  is rejected,  $H_1$  is accepted. So it can be concluded that there is an influence of Image Media on the Civics learning outcomes of class IV students at SD Negeri 095552 Jl. Asahan*

**Keywords:** *Image Media, Learning Outcomes*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Media Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri 095552 Jl. Asahan atau tidak. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV di SD Negeri 095552 Jl. Asahan. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen dengan jenis penelitian Pre-eksperimental Design yang menggunakan desain "One Group Pretest Posttest Design." Data diuji menggunakan analisis berbantuan SPSS Versi 21. Hasil dari pengujian hipotesis penelitian yang terdapat pengaruh signifikan pada penelitian ini dan data yang sudah diujikan dinyatakan dapat dilihat dari analisis data diperoleh hasil rata-rata eksperimen pada pretest (56,92) dan posttest (89,61). Hasil penelitian pada taraf 0,5 berdasarkan analisis data nilai pretest dan posttest menunjukkan bahwa  $n\text{-gain}$  13.04822 > dari 0.3 dimana  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri 095552 Jl. Asahan.

**Kata Kunci:** *Media Gambar, Hasil Belajar*

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya untuk masyarakat berlandaskan Undang-Undang. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh informasi, kemampuan,

watak dan perspektif baru selama perjalanan hidupnya. Seseorang dapat belajar dari berbagai tempat, termasuk ruang kelas, rumah, media, dan pengalaman pribadi. Tujuannya adalah agar orang tumbuh menjadi anggota masyarakat yang sadar sepenuhnya dan berkontribusi. Setiap orang membutuhkan kesempatan untuk ekspresi diri, penemuan diri, dan kontribusi masa depan yang datang dalam bentuk pendidikan. Kurikulum juga sangat berpengaruh didalam pendidikan, menurut Damanik, dkk (2023:1) kurikulum adalah program yang dirancang untuk memandu kegiatan pembelajaran menuju pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Menjadi seorang guru merupakan suatu tanggung jawab besar dalam mewujudkan cita-cita bangsa dan negara. Jenjang pendidikan seseorang bahkan bisa digunakan sebagai tolak ukur kualitas seseorang, keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat di tentukan oleh penguasaan kemampuan belajar siswa tersebut. Mutu pendidikan salah satu upaya dalam peningkatan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Untuk itu, pemerintah memberlakukan kurikulum yang menekankan pada cara belajar peserta didik aktif dan lebih menekankan pada keaktifan peserta didik secara fisik, mental dan emosional agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menjadi seorang guru merupakan suatu tanggung jawab besar dalam mewujudkan cita-cita bangsa dan negara. Jenjang pendidikan seseorang bahkan bisa digunakan sebagai tolak ukur kualitas seseorang, keberhasilan belajar siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat di tentukan oleh penguasaan kemampuan belajar siswa tersebut. Mutu pendidikan salah satu upaya dalam peningkatan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Untuk itu, pemerintah memberlakukan kurikulum yang menekankan pada cara belajar peserta didik aktif dan lebih menekankan pada keaktifan peserta didik secara fisik, mental dan

emosional agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut sudjana (Sutrisno, 2021:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Sedangkan menurut Purwanto (2014:154) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif diklasifikasikan menjadi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Domain afektif hasil belajar meliputi tingkat menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level meniru, membiasakan, mahir, alami, dan tindakan orisinal.

Pendidik harus mampu memilih salah satu bagian penting dalam pembelajaran yaitu pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Media gambar menjadi pilihan karena adanya kecenderungan peserta didik, terutama peserta didik SD lebih menyenangi bacaan membaca buku dan belajar peserta didik. Dengan penggunaan media gambar di era teknologi sekarang, pendidik dapat mengarahkan peserta didik agar tidak terbawa arus teknologi yang menyimpang. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Nana, dkk dalam Alief, dkk, (2019:132) bahwa media gambar merupakan media yang mengkombinasikan

antara fakta dengan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan bentuk gambar-gambar.

Menurut Chairunisyah (2011:37) bahwa media gambar atau visual adalah media yang melibatkan penglihatan. Terdapat dua jenis pesan dalam media gambar ini, yang pertama adalah verbal dan yang kedua adalah non verbal. Pesan dari verbal disampaikan bisa efisien dan berhasil. Secara khusus gambar disampaikan untuk menarik perhatian para peserta didik dan agar tidak cepat dilupakan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat berbagai teori yang diberikan oleh guru.

### **HASIL BELAJAR**

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar. Menurut Wahyuningsih (2020:65) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tersebut.

Hasil belajar dikelompokkan kedalam tiga domain seperti yang telah dijelaskan oleh Pinton, dkk (2022:53) menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan kedalam tiga domain, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sedangkan Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku sebagai hasil dari proses yang telah dipelajari. Belajar merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari setiap individu. Manusia dianjurkan berupa akal untuk dimanfaatkan sebaik mungkin, yang salah satunya adalah dengan belajar. Belajar adalah satu kegiatan penting yang dilakukan oleh siswa saat berada di sekolah. Namun seharusnya belajar tidak hanya dilakukan di sekolah saja akan tetapi belajar juga harus dilakukan di rumah ataupun di mana saja. Bagi kebanyakan siswa, belajar diartikan sebagai kegiatan yang mengharuskan mereka untuk

membaca, menghafal dan menerapkan materi yang mereka dapat dari buku pada saat akan menjelang ujian saja.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli mengenai belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat suatu proses untuk merubah tingkah laku individu, baik dari segi ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap, pemahaman konsep yang pada akhirnya merubah manusia menjadi manusia yang lebih baik. Perubahan tingkah laku ini muncul karena pengalaman bertujuan agar manusia dapat memperbaiki nasibnya. Oleh karena itu belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak boleh dilalaikan. Sedangkan hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran.

### **MEDIA PEMBELAJARAN**

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Rusman (2011:151), "Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan atau penyalurnya atau penerima pesan". Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal (gambar).

Media dalam dalam pendidikan artinya alat atau benda yang digunakan oleh mediator atau guru ntuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik untuk memudahkan peserta didik menerima bahan ajaran yang di sampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Tentunya, dalam menggunakan media guru

---

harus pintar atau memiliki keterampilan dalam pemilihan media yang menarik sehingga peserta didik tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, seperti yang dikemukakan oleh Satrianawati (2018:10) bahwa media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- 1) Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peragaan sebagainya.
- 2) Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu Video Compact Disc.
- 4) Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

## **MEDIA GAMBAR**

Dalam media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena peserta didik lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan dalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar kebanyakan peserta didik cukup sulit memahami jika hanya menggunakan metode ceramah. Maka media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Kusnadi, dkk (2013:41-42) menyatakan bahwa media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui symbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. Menurut Hambalik (Marlen, dkk, 2014:5) media gambar adalah segala sesuatu yang

diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor. Arsyad (2015:83) juga mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran. Sedangkan Ni Made Vinayasari (2021:18) berpendapat bahwa media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar. Jadi, media pembelajaran adalah media atau alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan pesan, guna untuk mencapai tujuan pengajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

### **Langkah-Langkah Media Gambar**

Adapun menurut Kosasih (Faridah 2017:316) langkah-langkah menggunakan media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pendidik menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik,
- 2) Pendidik memperlihatkan gambar kepada peserta didik di depan kelas,
- 3) Pendidik menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar, Pendidik menyampaikan materi PKn tentang Hak dan Kewajiban Masyarakat terhadap Lingkungan dalam Kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media gambar
- 4) Pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada peserta didik secara satu persatu,
- 5) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan,
- 6) Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik,
- 7) Bersama peserta didik, pendidik menyimpulkan materi pelajaran.

### **METODE PENELITIAN**

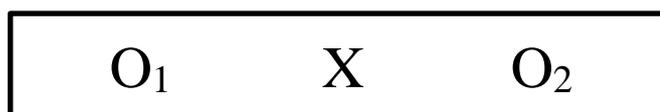
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif yang berjenis kolerasi. Menurut Paramita dkk (2021:13), penelitian kolerasi atau kolerasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi

variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel. Adapaun hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini adalah media kartu kata dan hasil belajar.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah pre-Eksperimental Design menggunakan one group pretest and posttest. Rancangan penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan memberikan pre-test and posttest. Model eksperimen ini dilakukan tiga langkah, yaitu :

- a. Memberikan pretest untuk mengukur variabel terkait (hasil belajar) sebelum dilakukan perlakuan
- b. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual
- c. Memberikan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan

**Gambar 1. Desain One Grub Preatest-Postest**



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 095552 Jl. Asahan dimulai 16 oktober-18 oktober 2023 maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen pengumpulan data sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa berupa nilai dari kelas IV SD Negeri 095552 Jl. Asahan. Berikut tabel 4.4 daftar nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri 095552 Jl. Asahan.

**Tabel 1. Data Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas IV**

Nama	Nilai		N-Gain	Kriteria
	Pre-test	Pos-test		
A	35	85	0,769231	Tinggi
B	70	98	0,933333	Tinggi
C	40	90	0,833333	Tinggi
D	40	90	0,833333	Tinggi
E	55	95	0,888889	Tinggi
F	60	95	0,875	Tinggi
G	30	85	0,785714	Tinggi
H	75	95	0,8	Tinggi

---

I	45	80	0,636364	Sedang
J	60	90	0,75	Tinggi
K	55	95	0,888889	Tinggi
L	70	98	0,933333	Tinggi
M	45	85	0,727273	Tinggi
N	75	95	0,8	Tinggi
O	70	90	0,666667	Sedang
P	50	80	0,6	Sedang
Q	75	90	0,6	Sedang
R	60	85	0,625	Sedang
S	70	90	0,666667	Sedang
T	50	85	0,7	Tinggi
U	75	90	0,6	Sedang
V	60	80	0,5	Sedang
W	70	95	0,833333	Tinggi
X	30	80	0,714286	Tinggi
Y	40	95	0,916667	Tinggi
Z	75	94	0,76	Tinggi
Rata-rata	56,9230769	89,61538	0,755281	Tinggi

Berdasarkan data yang diperoleh dari pretest dan posttest di kelas IV sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest 56,92 dan nilai posttest 89,61.

Cara yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana keefektifan media gambar sebelum perlakuan hingga target hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*posttest*) Target yang harus dicapai KKM. Untuk menguji efektifitas antara media gambar digunakan perhitungan manual dengan menggunakan rumus efektifitas *N-gain* uji gain ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa setelah diberikan perlakuan dan perhitungan menggunakan SPSS 21. Menghitung skor *n-gain* yang dinormalisasi berdasarkan rumus yaitu :

$$n_{gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}} \quad (\text{Hake, 1998})$$

Keterangan:  $n_{gain}$  = nilai gain ternormalisasi (*normalized gain*)

$S_{post}$  = nilai *posttest* hasil belajar siswa

$S_{pre}$  = nilai *pretest* hasil belajar siswa

$S_{max}$  = nilai maksimum hasil belajar siswa

**Tabel 2. Kriteria Nilai N-Gain**

Nilai n-gain	Kriteria
$0,70 < n\text{-gain}$	Tinggi
$0,30 \leq n\text{-gain} \leq 0,70$	Sedang
$n\text{-gain} < 0,30$	Rendah

(Sumber: Lestari Eka dan Mokhamad (2017:235))

**Tabel 3. Data N-Gain**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	26	14.25	54.70	32.1231	13.04822
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data yang diperoleh sudah ditemukan bahwa nilai *n-gain* 13.04822 > dari 0.3 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *N-Gain* termasuk di klasifikasi tinggi.

## SSIMPULAN

Penelitian ini menguji pengaruh media gambar terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada siswa kelas IV. Temuan menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media gambar terhadap pemahaman dan pencapaian konsep-konsep PKn. Kelompok yang terpapar media gambar menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menerima pembelajaran konvensional. Hal ini menandakan bahwa integrasi bahan visual seperti gambar dapat meningkatkan efektivitas pendidikan PKn bagi siswa kelas IV. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya menyertakan sumber daya multimedia dalam praktik pengajaran untuk memfasilitasi pengalaman dan hasil belajar yang lebih baik dalam pendidikan PKn. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi variabel tambahan atau metode

instruksional lainnya untuk mengoptimalkan pembelajaran PKn di lingkungan pendidikan dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

Chairunisyah, L. (2011) . Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan, Vol. 5 No.2*

Damanik, R.M., Purba, N.A., & Raja Sihombing. (2023) Pengaruh Pemberian Reward and Punishment Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa Kelas V SSD HKBP Batu IV. *Journal On Education 6 (1), 1932-1943, 2023.*

Ni Made Vinayasari. 2021. Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas III Di SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur. Universitas Basowa

Purwanto. 2014. Evaluasi Hasil Belajar. Pustaka Belajar, Yogyakarta.

Rusman. *Model-model Pembelajaran. "Mengembangkan Profesionalisme Guru."* Jakarta : Rajagrafindo Persada

Sutrisno Arif. (2021) Studi Perbandingan Animasi 360 Derajat Bertema Sejarah. *JADECS (Journal Of Art, Design, Art Education & Cultural Studies) 6 (1), 22-34*

Wahyuningsih 2020 Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar.* Sleman : Kencana