



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Gambar

Rennawati^{1a,b,c,d,e*}, Dian Anggraeni Maharbid^{2a,b,c,d,}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.43, RT.5/RW.4, Utan Kayu Sel., Kec. Matraman, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13230

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat 17121, Indonesia

e-mail: rennawati488@gmail.com; dian.anggraeni@dsn.ubharajaya.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Submit : 14/12/2022
Review : 23/12/2022
Naskah Diterima : 23/12/2022
Naskah Publikasi : 23/12/2022

Kata Kunci:
Pembelajaran;
Gambar Media;
Negara Asean

ABSTRAK

Masalah yang dibahas dalam ulasan ini adalah bagaimana untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas VI dalam ujian persahabatan dengan memanfaatkan media gambar. Alasan kajian ini adalah untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS) tentang ASEAN dengan memanfaatkan media gambar. Sumber informasi kajian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Birem Rayeuk Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur dengan jumlah siswa 19 orang. Pada saat peninjauan diarahkan pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Eksplorasi diarahkan untuk 2 siklus. Informasi yang dikumpulkan adalah informasi kuantitatif dan subyektif. Informasi kuantitatif adalah informasi yang diperoleh dari hasil tes perkembangan pada setiap siklus. Informasi yang diperoleh kemudian dibicarakan dengan aturan-aturan kemajuan untuk menentukan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh pada pra siklus hanya 7 siswa (36,84%) yang mendapat nilai di atas KKM. Siklus I bertambah menjadi 17 siswa (89,47%). Sedangkan pada siklus II bertambah menjadi 19 siswa (100 persen). Akhir dari penelitian perbaikan pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS).

How to Cite: Rennawati., Maharbid, A, D. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Gambar. *Education Journal of Bhayangkara*, 2(2), 57-68. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v2i2.1719>

Author's Contribution: a) Desain Penelitian; b) Pengumpulan Data; c) Analisis Statistik; d) Penyusunan Naskah; e) Pengumpulan Dana

A. Pendahuluan

Dalam pembicaraan program pendidikan tentang sistem persekolahan di Indonesia ada 3 macam program pelatihan sosial, khususnya program Sosiologi (IIS), yang dibuat dengan sumber daya yang benar-benar ramah; Disiplin Persekolahan Sosiologi (PDIPS) dibudayakan dalam

sumber-sumber pengajaran Sosiologi; dan Pembelajaran Sosiologi (PIPS) yang diberikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah. (Udin S. Winataputra, PDGK4405).

Peningkatan inovasi di era globalisasi yang sedang berlangsung telah menyita perhatian seluruh masyarakat, tidak hanya anak muda, orang tua, bahkan anggota

muda kelas pun sudah terbiasa dengan kemajuan TIK yang sangat cepat. Perbaikan mekanis mempengaruhi kecenderungan setiap orang yang memiliki efek pesimistis dan positif. Dengan kemajuan inovasi memberikan alternatif cara sederhana untuk setiap orang. (Suryanda, Ernawati, & Maulana, 2016) (Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020). Kemajuan dalam inovasi harus diimbangi dengan pelatihan, sehingga individu tidak lengah dan benar-benar dapat memanfaatkan inovasi, khususnya peserta didik/generasi bangsa (Fathoni, Utomo, Hangga, & Pamungkas, 2018)(Lubis & Ikhsan, 2015).

Masih banyak ditemukan model pembelajaran yang melibatkan teknik bicara dalam pelaksanaannya tidak membuat pembelajaran siswa berhasil (Hutauruk, Maulina, & Manik, 2018); (Suarni, 2019). Sementara itu, dalam pengalaman yang berkembang, pemanfaatan pendekatan dan media menjadi sangat penting. Ketepatan dalam pemanfaatan teknik dan media merupakan salah satu penentu tercapainya tujuan pembelajaran. Alasan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk membangun informasi siswa dalam pembelajaran. (Sanjaya & Wina, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu, misalnya instrumen, iklim, dan segala jenis gerak yang dibentuk untuk

menambah informasi, mengubah cara pandang, dan menyampaikan informasi keterampilan kepada setiap individu yang menggunakannya.

Profesionalisme guru diharapkan untuk membuat pengalaman pendidikan yang inovatif, sukses dan efektif untuk mengembangkan keterampilan siswa dengan perilaku yang berbeda. Guru sebagai sumber belajar utama harus sanggup membangkitkan minat belajar siswa. Dalam latihan pelajaran, seorang pendidik adalah individu yang menciptakan pembelajaran berbasis popularitas dimana siswa dapat mengeksplorasi minat mereka dan mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Keberhasilan belajar yang dilakukan oleh guru tidak hanya ditentukan oleh pengetahuan materi dan metode pengajaran, tetapi juga oleh pengelolaan kelas.

Dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan untuk pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Komitmen seorang guru terhadap pengelolaan pembelajaran berdampak positif bagi siswa tergantung pada metrik yang ingin dicapai, seperti peningkatan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan pada bahan ajar ASEAN yaitu dengan menggunakan media gambar sehingga siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggungjawab secara individual,

dengan tujuan agar gerakan siswa selama pengalaman pendidikan meningkat.

Peningkatan prestasi belajar siswa memerlukan kerja keras dan sinergi yang sungguh-sungguh antar warga sekolah lainnya. Untuk mencapai kinerja pembelajaran yang baik, diperlukan guru yang profesional, guru yang mampu mengomunikasikan secara efektif proses pembelajaran di kelas. Juga pihak yang dapat melaksanakan pembelajaran dengan tepat dan memanipulasi media pembelajaran agar siswa dapat menguasai materi yang diajarkan oleh guru. Dengan memanfaatkan strategi pembelajaran yang tepat diharapkan memiliki pilihan untuk membangun pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPS yang masih tersedia dalam bentuk konseptual. Penggunaan media pembelajaran seperti media visual membangkitkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas.

Bahkan, sebagian besar guru di era ini memanfaatkan teknik pembelajaran tradisional, seperti ceramah, tanya jawab, dan mengerjakan lembar kerja siswa. Selain itu, karena guru tidak menggunakan alat dan media pembelajaran untuk membuat siswa tetap terlibat, siswa cepat bosan dan akhirnya gagal memahami topik yang disajikan oleh guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran IPS kurang optimal karena kurangnya

antusiasme siswa. Terjadinya masalah tersebut tidak lepas dari faktor-faktor yang ada antara kemampuan guru dalam menghadapi pembelajaran di kelas dan aktivitas siswa yang pada prinsipnya selalu objek, sehingga pemahaman terhadap bahan ajar masih rendah. Dari meminta refleksi dan diskusi dengan guru kelas, disimpulkan bahwa ada beberapa penyebab masalah tersebut; 2) Kurangnya minat belajar siswa; 3) Pemahaman materi masih kurang; 4) siswa masih merasa kebingungan dalam pembelajaran materi dan; 5) siswa belum mampu mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di SD Negeri 1 Birem ditemukan: 1) lemahnya motivasi siswa; 2) Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPS khususnya pada materi ASEAN di kelas VI Sekolah Dasar; 3) Guru tidak menggunakan media pembelajaran, dan hanya menggunakan metode ceramah saja; 4) pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan siswa-siswinya kurang aktif dalam berinteraksi. Dari hasil pengamatan tersebut diketahui guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran saat menyampaikan konsep-konsep IPS. Sedangkan sekolah memiliki media pembelajaran seperti gambar pahlawan, bola dunia, peta, dan komputer. Guru tidak

menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran karena beberapa alasan. Alasan pertama adalah guru tidak memiliki waktu untuk memikirkan pembuatan media pembelajaran dan biaya yang mahal. Alasan kedua mengapa guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran mereka adalah bahwa mengajar dengan media tidak efisien karena persiapan yang lama dan waktu yang diperlukan. Ini adalah alasan yang diberikan oleh guru. Padahal, jika guru ingin berpikir dengan cara yang berbeda, kegiatan pembelajaran berbasis media, meski sedikit lebih rumit dan efektif, memberikan hasil terbaik.

Media visual yang dibahas dalam penelitian ini adalah gambar datar, buram seperti gambar, foto, foto grafis, cetakan, dan ilustrasi. Gambar media ini sudah tersedia dan umumnya sederhana. Media gambar adalah media yang digunakan untuk memvisualisasikan atau menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima (siswa). Pesan yang ingin disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, media visual menarik perhatian, mengklarifikasi penyajian ide, dan menjelaskan atau membumbui hal-hal yang jika tidak brilian akan mudah dilupakan atau diabaikan. kegiatan, bila digunakan dengan tepat, memberikan hasil belajar sosiologi (IPS) ideal yang dimanfaatkan secara tepat.

Menurut Bloom (Sudjana & Nana, 2012) Ini dibagi menjadi tiga domain hasil belajar. 1) ranah kognitif (berkaitan dengan hasil belajar intelektual dan terdiri dari enam dimensi: pemahaman, penerapan integrasi, pengetahuan atau ingatan, analisis dan evaluasi); 2) Ranah afektif (terkait dengan sikap, yang terdiri dari lima dimensi: respon evaluatif, organisasi, penerimaan, respon atau respons evaluatif, dan internalisasi). 3) ranah psikomotor (kompetensi hasil belajar dan perilaku memiliki enam dimensi: ketrampilan ranah tubuh, ketrampilan motorik dasar, gerak refleks, diskriminasi visual, ketrampilan kompleks, dan komunikasi).

Menurut (Abdurrahman & Mulyono, 2013), (Gagne & Briggs) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar mengemukakan bahwa kemampuan sebagai hasil belajar dapat dikelompokkan dalam lima kategori yaitu ketrampilan strategi, intelektual, informasi verbal, kognitif, kemampuan motorik dan sikap. Hasil belajar adalah perubahan derajat tingkah laku secara umum, bukan hanya satu bagian dari potensi manusia (Thobroni, 2016)

Dari sebagian penilaian para ahli di atas menandakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang di dapat setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Mengingat sebagian dari

pendapat di atas, sangat mungkin dianggap bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki individu setelah menjalani pengalaman belajar, yang meliputi aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Rencana Tindakan Siklus I dengan menyusun rencana perbaikan pembelajaran IPS materi ASEAN. Memilih contoh pembelajaran, memilih kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu KKM yang disepakati artinya 60, menyiapkan alat pembelajaran siklus I dan menyusun instrumen penilaian yang terdiri atas tes, dan lembar observasi. Selanjutnya pelaksanaan Siklus I di laksanakan pada hari Selasa, 11 Oktober 2022 selama 70 menit adapun yang dilakukan selama proses pembelajaran terbagi sebagai 3 (tiga) kegiatan yaitu pembuka, Inti dan penutup. Adapun hal-hal yang menjadi permasalahan dan perbaikan pembelajaran siklus I dipakai sebagai pertimbangan dalam merencanakan kegiatan perbaikan pada siklus II, dengan menyiapkan dan menyempurnakan perangkat pembelajaran. Pelaksanaan siklus II pada hari Senin, 24 Oktober 2022, pelaksanaan selama 70 menit. Adapun yang dilakukan selama proses pembelajaran

terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu pembukaan, inti dan penutup. Pada kegiatan refleksi pada pembelajaran siklus II mayoritas siswa sudah meningkat hasil belajarnya dibandingkan pada pembelajaran Siklus I.

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI dari salah satu sekolah SD Negeri di provinsi Aceh, Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur, dengan jumlah 19 siswa, terdiri dari 8 putra dan 11 putri. Sistem pengolahan data akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan metode persentase pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus belajar ini untuk mengidentifikasi kecenderungan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan metode gambar, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal dan menyelesaikan latihan pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang diangkat selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilakukan siklus tersebut. SDN 1 Birem Rayeuk, Kecamatan Birem Bayeun, Provinsi Aceh Timur.

1. Prasiklus

Berdasarkan Observasi penelitian bisa menyimpulkan bahwa proses pembelajaran pada kelas VI di mata pelajaran IPS dengan materi ASEAN, masih ada kekurangannya, sehingga ada

pengaruhnya terhadap hasil belajar. Awal penemuan hasil belajar siswa dalam rencana contoh harus terlihat dalam tabel dibawah ini yaitu :

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	AA	60	50		√
2	AS	60	62	√	
3	AC	60	55		√
4	AN	60	50		√
5	AS	60	50		√
6	AR	60	55		√
7	CPN	60	58		√
8	DM	60	65	√	
9	FN	60	59		√
10	HF	60	40		√
11	IN	60	70	√	
12	JS	60	30		√
13	KH	60	20		√
14	KM	60	78	√	
15	MTM	60	63	√	
16	MS	60	50		√
17	NA	60	45		√
18	QAS	60	60	√	
19	RA	60	62	√	
Jumlah			1.022		
Rata-rata			53,79		
Tuntas				7	
Tidak tuntas					12
Persentase Keuntuntasan Belajar				36,84%	63,16%

Sumber: Hasil Penelitian (Tahun)

Dari tabel di atas terlihat bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas sedikit dibandingkan yang tidak tuntas. Dari 15 siswa, hanya 7 siswa (36,84%) yang melebihi Kriteria Integritas Minimal (KKM) dan 12 siswa (63,16%) belum mencapai KKM. Mengingat hasil belajar dari kegiatan pra siklus tersebut, maka perlu

dilakukan tindakan korektif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS kelas VI materi ASEAN agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Siklus I

Berdasarkan kegiatan Siklus I, diperoleh tabel 2, sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	AA	60	63	√	
2	AS	60	65	√	
3	AC	60	65	√	
4	AN	60	65	√	
5	AS	60	70	√	
6	AR	60	65	√	
7	CPN	60	63	√	
8	DM	60	70	√	
9	FN	60	73	√	
10	HF	60	65	√	
11	IN	60	75	√	
12	JS	60	50		√
13	KH	60	50		√
14	KM	60	80	√	
15	MTM	60	75	√	
16	MS	60	70	√	
17	NA	60	70	√	
18	QAS	60	78	√	
19	RA	60	75	√	
Jumlah			1.287		
Rata-rata			67,74		
Tuntas				17	
Tidak tuntas					2
Persentase ketuntasan belajar				89,47%	10,53%

Hasil dari data di atas menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas dibanding kegiatan prasiklus. Dari 19 siswa, 17 siswa (89,47%) sudah memperoleh nilai di atas KKM, 2 siswa (10,53%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran media gambar karena mereka termotivasi, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran

dengan media gambar. Penyelidikan ini dilanjutkan pada siklus berikutnya karena masih terdapat beberapa siswa yang belum memenuhi standar integritas minimal (KKM).

3. Siklus II

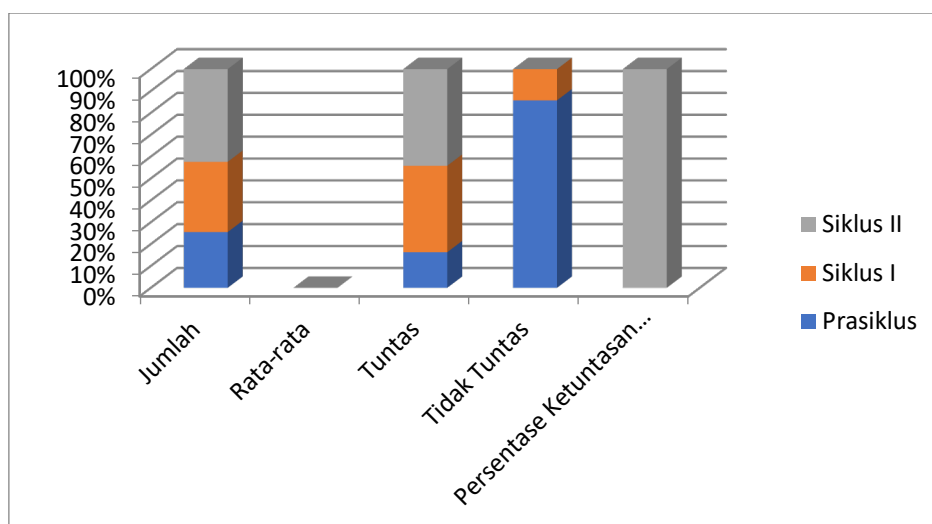
Berdasarkan Penelitian Siklus 2 yang sudah menggunakan media gambar, diperoleh tabel 3 hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Belajar Siklus II

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Keterangan	
				T	TT
1	AA	60	80	√	
2	AS	60	80	√	
3	AC	60	85	√	
4	AN	60	85	√	
5	AS	60	80	√	
6	AR	60	90	√	
7	CPN	60	90	√	
8	DM	60	95	√	
9	FN	60	100	√	
10	HF	60	90	√	
11	IN	60	95	√	
12	JS	60	85	√	
13	KH	60	80	√	
14	KM	60	90	√	
15	MTM	60	95	√	
16	MS	60	85	√	
17	NA	60	95	√	
18	QAS	60	100	√	
19	RA	60	100	√	
Jumlah			1.700		
Rata-rata			89,47		
Tuntas				19	
Tidak Tuntas					0
Persentase Ketuntasan Belajar				100%	0%

Sebagai hasil dari data di atas, semua siswa mengungguli rata-rata KKM sebesar 89,47%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan remediasi siklus II dengan media gambar siswa kelas VI dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Mengingat hasil ini, analisis beralasan bahwa tinjauan dihentikan selama siklus ini. Dari keterangan di atas dapat diduga bahwa dari 19 siswa pada kegiatan belajar siswa kelas VI, 7 siswa yang lulus KKM dengan IPK 53,79. Setelah selesai

peningkatan pada Siklus I, hasil belajar siswa bertambah menjadi 17 siswa dengan rata-rata skor 67,74 melebihi KKM. Selain itu, hasil belajar siswa pada latihan peningkatan siklus II bertambah menjadi 19 siswa yang melampaui KKM dengan rata-rata skor 89,47. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat perkembangan siswa memperoleh hasil dari latihan pra-siklus hingga latihan lanjutan pada Siklus II pada diagram di bawah ini.



Grafik Ketuntasan Belajar Siswa

Dalam pembahasan ini menggambarkan konsekuensi eksplorasi untuk mengembangkan lebih lanjut hasil belajar ujian sosial melalui media gambar. Ditinjau dari aspek ujian, pemanfaatan media gambar memang dapat lebih meningkatkan hasil belajar ujian sosial siswa di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Birem Rayeuk Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur. Hal ini membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, karena pembelajaran dengan media gambar dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media gambar memungkinkan guru menerapkan bermacam-macam teknik dan model pembelajaran yang menarik saat menyampaikan materi, sehingga siswa tidak bosan atau terbebani. Guru dapat menggunakan gambar dan model gambar, dan metode lain yang berkaitan dengan topik. Belajar adalah tindakan yang

dilakukan oleh setiap orang selama siklus instruktif untuk mencapai perubahan tingkah laku sebagai informasi, kemampuan dan mentalitas. Pembelajaran merupakan kegiatan proses dan unsur yang sangat mendasar dalam melaksanakan jenis dan jenjang pendidikan (Jihad, Asep, Haris, & Abdul, 2013)

Penggunaan media gambar selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Birem Rayeuk Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur. Ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar, keaktifan dalam pembelajaran pada siklus I ke siklus II. Berdasarkan pengamatan selama tahap persiapan kegiatan siswa dirasa kurang bahwa proses pembelajaran sebagian besar masih dikuasai oleh guru dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang ada. Setelah mengambil tindakan, hasilnya mulai meningkat.

Pada siklus I terlihat keaktifan siswa, sebagian besar siswa yang aktif adalah siswa yang berani, namun pada siklus 2 guru diberi kesempatan untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Guru agar jumlah siswa meningkat secara merata. Untuk lebih meningkatkan suasana dan semangat siswa, guru akan memotivasi mereka dengan memberikan penghargaan kepada siswa berprestasi. Pada Siklus II, guru meningkatkan kualitas mewarnai dan membuat bagan serta meningkatkan minat belajar siswa. Dilihat dari hasil yang diperoleh dari Siklus I ke Siklus II, cenderung beralasan bahwa pemanfaatan media gambar dapat lebih mengembangkan hasil belajar IPS siswa VI Sekolah Dasar Negeri 1 Birem Rayeuk Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur.

Pembahasan

Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh pembelajaran dalam suatu sistem pembelajaran, yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan umum pembelajaran, yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan atau teori belajar tertentu (Miarso & Yusufhadi, 2004).

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling mudah dan sering dipakai di dunia pendidikan. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu,

pepatah Cina mengatakan sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata (Arif, Sadiman, & dkk, 2006).

Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) merupakan integrasi pasar internasional yang memungkinkan negara-negara anggotanya untuk memasuki pasar domestik dengan bebas dengan pengurangan tarif perbatasan hingga ke nol persen (Tambunan & Tulus, 2011). Integrasi ekonomi ini menyebabkan adanya dampak aliran bebas barang, jasa, investasi, tenaga kerja terampil, dan modal bagi negara-negara ASEAN. Kawasan ASEAN merupakan tujuan dagang Indonesia yang potensial dalam rangka meningkatkan pangsa pasar dan diversifikasi negara tujuan ekspor. Indonesia memiliki potensi untuk menjadi pelaku maupun tujuan perdagangan di ASEAN melihat jumlah populasi, luas geografi, dan nilai PDB yang merupakan terbesar di kawasan tersebut (Winantyo, et al., 2008).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan menggunakan media gambar di kelas IPS, siswa tampak lebih senang dan lebih terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran yang tercermin dari antusiasme mereka untuk berpartisipasi. Keberanian untuk mengemukakan pendapat dan berpartisipasi aktif dalam

diskusi kelompok. (2) hasil belajar yang dicapai siswa meningkat setelah guru menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran; Hal ini terlihat dari rata-rata kelas: pra siklus 53,79, siklus I 67,74, siklus II 89,47.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih untuk seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyusunan artikel penelitian ini, khususnya untuk dosen pembimbing, warga sekolah SD Negeri 1 Birem Rayeuk, yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa kelas VI, serta seluruh pihak lainnya yang telah membantu dan memberi dukungan penuh baik secara materil maupun non materil

F. Konflik Kepentingan

“Tidak ada konflik kepentingan”

Daftar pustaka

Abdurrahman, & Mulyono. (2013). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Alma, & dkk. (2012). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar Hlm. 81*. Bandung: Alfabeta.

Arif, S., Sadiman, & dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fathoni, Utomo, Hangga, & Pamungkas. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android di TPQ Al-Falah*. Semarang.

Gagne, & Briggs. (1979 - (diakses pada tanggal 1 November 2011)). *Pengertian Pembelajaran*. <http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian->

pembelajaran menurut beberapa ahli. Hutaeruk, D. S., Maulina, I., & Manik, Y. (2018). Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Di SMA Negeri 5 Medan. *Didaktika Biologi. Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 33-40.

IG.A.K.Wardani, & Wihardit, K. (IDIK4008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Jihad, Asep, Haris, & Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi pressindo.

Lubis, & Ikhsan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi*.

Miarso, & Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Muyaroh, & Fajartia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6 (2).

Noviar. (2016). Pengembangan Ensiklopedia Biologi Mobile Berbasis Android Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013. *Cakralawa Pendidikan*.

Sanjaya, & Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group hal. 13-14.

Abdurrahman, & Mulyono. (2013). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Alma, & dkk. (2012). *Guru Profesional Menguasai Metode dan Terampil Mengajar Hlm. 81*. Bandung: Alfabeta.

Arif, S., Sadiman, & dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Fathoni, Utomo, Hangga, & Pamungkas. (2018). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android di TPQ Al-Falah*. Semarang.
- Gagne, & Briggs. (1979 - (diakses pada tanggal 1 November 2011)). *Pengertian Pembelajaran*.
<http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian-pembelajaranmenurut-beberapa-ahli>.
- Hutauruk, D. S., Maulina, I., & Manik, Y. (2018). Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP) Di SMA Negeri 5 Medan. *Didaktika Biologi. Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 33-40.
- IG.A.K.Wardani, & Wihardit, K. (IDIK4008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Jihad, Asep, Haris, & Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi pressindo.
- Lubis, & Ikhsan. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi*.
- Miarso, & Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Muyaroh, & Fajartia. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran Biologi. *Innovative . Juournal of Curriculum and Educational Technology*, 6 (2) .
- Noviar. (2016). Pengembangan Ensiklopedia Biologi Mobile Berbasis Android Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013. *Cakralawa Pendidikan*.
- Sanjaya, & Wina. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Predana Media Group hal. 13-14.
- Suarni, E. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Dengan Menggunakan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Di SDN 05 Kota Mukomuko. *IJIS Edu Indonesian. Journal of Integrated Science Education*, 1(1), 63–70. .
- Sudjana, & Nana. (2012). *Tujuan Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryanda, Ernawati, & Maulana. (2016). Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati Bagi Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 55–64.
- Suryanda, Ernawati, & Maulana, &. (2016). Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati bagi siswa SMA Kelas X. *Pendidikan Biologi*, 9 (1), 55-64.
- Tambunan, & Tulus. (2011). *Perekonomian Indonesia : Kajian Teoretis dan Analisis Empiris*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Thobroni. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktek*. Jakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Udin S. Winatapura, d. (PDGK4405). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Winantyo, R., Saputra, R., S.Fitriani, Morena, R., Kosotali, A., Saichu, G., et al. (2008). *Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) 2015 Memperkuat Sinergi ASEAN Di Tengah Kompetisi Global*. Jakarta : Bank Indonesia.
- Wulandari, Sudatha, & Simamora. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. .