



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2025 Page 4034-4042

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 095204 Baja Dolok

Sri Pebriani^{1✉}, Risma², Desy Fadillah³, Alela Damanik⁴, Demson Tambunan⁵

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: anipebri0306@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penggunaan media gambar sangat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Karena melibatkan seluruh potensi yang dimiliki oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media gambar terhadap hasil belajar Matematika, Karna hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 095204 Baja Dolok. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre eksperimental dengan jenis one group pre test-post test design. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah teknik tes. Data yang dikumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif jenis uji t-tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar pada proses pembelajaran pada hasil belajar berpengaruh. Dalam pengembangan profesional guru matematika berkelanjutan, tenaga pendidik matematika perlu didampingi berdasarkan prinsip kesejawatan, misi pemberdayaan, dan dengan tujuan membantu guru melaksanakan tindak lanjut pelatihan guna meningkatkan kinerja mereka. Pelaksanaan pendampingan sebagai bantuan profesional menunjukkan hasil berupa perubahan kinerja guru menuju ke arah profesionalisme dan berimplikasi peningkatan prestasi matematika siswa.

Kata Kunci: *Media Gambar, Pelatihan, Pendampingan, Pemberdayaan*

Abstract

The use of image media is very helpful in improving student learning outcomes, because it involves all the potential that students have. The aim of this research is to find out the effect of using image media on Mathematics learning outcomes, because of the learning outcomes of class II students at SD Negeri 095204 Baja Dolok. The type of research used was pre-experimental with a one group pre test-post test design. The technique used to collect data is the test technique. The collected data will be analyzed using descriptive statistical techniques such as t-tests. The results of this research show that the use of image media in the learning process has an influence on learning outcomes. In the ongoing professional development of mathematics teachers, mathematics teaching staff need to be assisted based on the principle of equality, empowerment missions, and with the aim of helping teachers carry out follow-up training to improve their performance. The implementation of mentoring as professional assistance shows results in the form of changes in teacher performance towards professionalism and has implications for increasing student mathematics achievement.

Keywords: *Image Media, Training, Mentoring, Empowerment*

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang di dalamnya anak-anak berusia 6-12 tahun. Diketahui bahwa anak-anak pada usia 6- 12 tahun memasuki proses perkembangan yang kritis dan aktif. (Rita, 2023) Sudijono mendefinisikan Sekolah Dasar sebagai institusi formal yang memberikan pendidikan dasar kepada anak-anak usia 6 hingga 12 tahun yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar pendidikan yang meliputi keterampilan membaca, menulis, berhitung, serta membentuk karakter dan etika yang baik pada siswa.

Pendidikan adalah upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan; anjuran atau arahan untuk anak duduk lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusikan manusia." Adapun pengertian lain yaitu pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, yang diperlihatkan pada manusia masa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan pancasila (Sujana, 2019:29).

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang sedang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sesuai dengan

petunjuk kurikulum yang berlaku. Jadi, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman yang kekal sehingga dapat menghasilkan perubahan akan sikap serta pola pikir dari masing-masing peserta didik. Dengan adanya suatu pembelajaran sangat mendukung peserta didik agar dapat bersosialisasi dan menghadapi kehidupan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran matematika adalah penyajian materi yang diberikan kepada siswa dan juga terlalu fokus pada penugasan. Guru hanya menjadi pusat pemberian informasi dan sumber pengetahuan sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran karena kurangnya interaksi. Hal ini menjadikan guru cenderung lebih aktif dibanding siswa sehingga menyebabkan siswanya menjadi kehilangan konsentrasi dan merasa bosan dengan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru. Siswa jadi ramai sendiri dengan temannya, hal ini menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar. Guru sebagai sumber belajar, penentu metode dan model pembelajaran, dan juga penilai kemajuan belajar siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri (Husada et al., 2020).

Menurut Haniyah (2021:54) model pembelajaran yang diprediksi mampu mengatasi rendahnya hasil belajar siswa adalah pembelajaran kooperatif, yaitu guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang berhasil juga harus diikuti dengan media pembelajaran yang menarik peserta didik salah satunya media visual. Menurut Selamet (2020, 122) salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika adalah media visual berupa gambar, foto dan bagan yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan di ajarkan.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang sedang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sesuai dengan petunjuk kurikulum yang berlaku. Jadi, peserta didik dapat belajar melalui pengalaman yang kekal sehingga dapat menghasilkan perubahan akan sikap serta pola pikir dari masing-masing peserta didik. Dengan adanya suatu pembelajaran sangat mendukung peserta didik agar dapat bersosialisasi dan menghadapi kehidupan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Dalam proses pembelajaran kurangnya partisipasi siswa dalam menyampaikan pendapatnya dan adapun siswa yang memberikan pendapat itupun hanya sebagian dari siswa tersebut. Selanjutnya model pengajaran yang diterapkan masih terpusat kepada guru (*teacher centered*) serta aktivitas pembelajaran yang dilakukan cenderung sangat

monoton dan kurang bervariasi, sehingga membuat siswa cepat bosan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga siswa tidak dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi malas untuk mengikuti pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang sesuai dengan judul penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, pengumpulan data menggunakan instrumen dalam penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dibuatkan. Menurut Montgomery (2009) Desain Eksperimen adalah serangkaian percobaan atau pengujian yang memiliki tujuan untuk melakukan perubahan pada variabel input sehingga dapat meneliti dan mengidentifikasi perubahan dari output.

Dalam penelitian khusus ini, kami menggunakan desain yang dikenal sebagai *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, dan kelas tersebut merupakan kelompok eksperimen. Jenis penelitian *Pre- Experimental* ada tiga, tetapi peneliti menggunakan penelitian *One Group Pretest- Posttest Design*. *One Group Pretest-Posttest* adalah jenis penelitian dengan cara membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dan keadaan setelah diberi perlakuan. Pada saat *pretest* (tes awal) diberikan sebelum pembelajaran dengan media, sedangkan pada saat *posttest* (tes akhir) diberikan setelah menggunakan media gambar. Desain penelitian yang dilakukan peneliti memberikan tes awal berupa soal kepada siswa sebelum membuat tes akhir terhadap penelitian yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar di dapatkan melalui intrumrn penelitian berupa tes yaitu Pre-test dan Post-test. Sebelum menerapkan pembelajaran Matematika dengan menggunakan media gambar (kelompok eksperimen) lalu di berikan soal-soal Pre-test. Pre-test ini memiliki tujuan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan awal siswa tentang Mengenal Jam dalam Matematika. Setelah masing-masing siswa melakukan proses belajar mengajar dengan soal Pre-test masing-masing, setelah itu pada masing-masing siswa dilakukan Post-test yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan tujuan yang telah di rumuskan diatas, data-data yang telah terkumpul meliputi data-data skor Pre-test dan Post-test sebanyak 20 siswa. Data hasil belajar Matematika pada materi mengenal Jam yang menggunakan media gambar berupa bentuk jam. Adapun hasilnya sebagai berikut :

NO	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN	NILAI	NILAI
		P/L	PRETEST	POSTEST
1	Aldigo G. Samoris	L	40	70
2	Anisa Ramadhani	P	70	90
3	Arjuna Bagaskara	L	40	90
4	Azka Putra Guztama	L	60	80
5	Azhari Oktaviansa	L	40	40
6	Balqis Syakila	P	70	100
7	Ella Afala	P	40	30
8	Khalifah Syafitri	L	80	100
9	Mayla Fhaisyah	P	70	70
10	Naziya Alzahra	P	60	90
11	Randi S. Siregar	L	60	80
12	Rafiq R. Siregar	L	70	90
13	Reza Pranata	L	40	100
14	Septya Mardhatia	P	70	100
15	Shafira Arsifa Trisha	P	-	-
16	Shafira Vita Ayunda	P	80	80
17	Varisha Alifa N	P	80	80
18	Zahra Aulia Kasih	P	70	90
19	Zuhri zulkifli	L	60	80
20	Zidan apriansyah	L	70	80

Tabel ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas II mengalami peningkatan yaitu yang memperoleh nilai 70 terdapat 2 siswa, nilai 90 terdapat 5 siswa, nilai 80 terdapat 6, nilai 40 terdapat 1 siswa, nilai 30 terdapat 1 siswa dan nilai 100 terdapat 4 siswa.

Penelitian yang dilakukukan adalah dengan menguji siswa melalui sebuah tes yang melibatkan 1 kelas saja dengan menggunakan media gambar sebagai suatu alat untuk melihat hasil belajar siswa. Tes awal (pretes) kepada kelas II terlebih dahulu sebelum diberikan pembelajaran yang Matematika dengan jumlah soal 10 butir dalam bentuk Pilihan berganda pada kelas sampel untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada

materi pokok pengumuman sebelum diberikan perlakuan pembelajaran, diajar oleh peneliti dengan menggunakan media gambar. Hasil rata-rata nilai pretes siswa kelas yang terpilih kebanyakan dengan nilai 70, lalu untuk nilai post- test terpilih kebanyakan 80 pada masing-masing siswa.

Akhir pembelajaran siswa diberikan postes untuk mengetahui bagaimana hasil belajar pada masing-masing siswa. Nilai rata-rata postes kelas eksperimen yaitu 80 jika dilihat dari semua nilai rata-rata dijumlahkan maka hasilnya 1,540 jika dilihat dari uji validitas soal dan tingkat kesukaran soal tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal jam SD NEGERI 095204 Baja Dolok T.P. 2023/2024.

Walaupun media gambar telah membuat hasil belajar yang lebih tinggi, tetapi ada beberapa kendala dalam melakukan penelitian, yaitu: 1). Peneliti kurang pandai dalam mengkondisikan siswa selama proses pembelajaran. 2). Kurangnya kesiapan siswa ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan yang peneliti berikan. Penyebabnya karena sebelum memulai pembelajaran siswa tidak mempelajari materi terlebih dahulu kemudian kendala yang ke 3). Pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa akibat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok mengenal jam di kelas II SDN 095204 Baja Dolok T.P 2023/2024.

SIMPULAN

Berdasarkan pada analisis data dan pembahasan bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika dengan materi jam yang mendapat pembelajaran dengan penggunaan media gambar, ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 095204 BAJA DOLOK. Berdasarkan simpulan di atas, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut: 1). Guru senantiasa menggunakan media pembelajaran, khususnya media gambar. 2. Siswa diharapkan termotivasi untuk belajar lebih optimal dan serius dengan pembelajaran yang menarik dengan media gambar. 3). Penelitian selanjutnya yang ingin menentukan penelitian ini dapat mencari media-media pembelajaran lain yang lebih menarik yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

A.M, Sardiman (2016). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : PT Raja Grafindo Agung, Leo, Nunuk Suryani. 2012. Strategi Belajar Mengajar. Yogyakarta: Penerbit

Ombak

- Agus Suprijono. (2013). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.
- Ahmad Susanto, 2012, Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arikunto, S. 1999. Prosedur Penelitian.
- Aristo, Rahadi. 2003, Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan. Nasional.
- Arsyad, S.L, 1995, Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen, Edisi Pertama, Cetakan I, BPFE, Yogyakarta.
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. (2002). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta..
- Ekayani, P., 2017. Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), pp. 1-11.
- Gandana, G., 2019. Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usia Dini. Tasikmalaya, : Ksatria Siliwangi.
- Hamalik, O., 1989. Media pembelajaran. Bandung: Citra Aditya BaktiYaumi, M., 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran ,. s.l.:Prenada Media.
- Hamalik, Oemar. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. Hamidulloh, I. (2017). Media pembelajaran berbasis wayang, Semarang : CV. Pilar Nusantara
- Harrington, B. (2018). Maximizing the Employee Experience: How Changing Workforce Dynamics are Impacting Today's Workplace. Boston College Center for Work & Family, Boston. Retrieved from
- Isrok'atun, dkk. 2020. Creative Problem Solving dan Disposisi Matematis dalam Situation-Based Learning. (Sumedang: UPI Sumedang Press)
- James, & James. (1976). Mathematics Dictionary. Van Nostrand Reinhold Company
- Johnson dan Rising. 1972. Math on Call : A Mathematics Hanbook, Great Source Education Group, Inc./Houghton Mifflin Co.
- Khairani, M. & Febrinal, D., 2016. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas IX. Jurnal Ipteks Terapan, 10(2).
- Kline, 1973. Kurikulum Berbasis Kompetensi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. Jakarta : Puskur

- Maulana, N. 2022. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Luring. Pendidikan Profesi Guru Pejabatan, Universitas PGRI Semarang.
- Murfiah, Uum. (2017). Pembelajaran Terpadu. Bandung: Departemen FKIP. Angkowo Kosasih, Optimalisasi Media Pembelajaran, (Jakarta: Grasindo, 2007)
- Reys, dkk. 1984. Dasar-Dasar Matematika. Jakarta: Bumi Aksara
- Ruseffendi, E.T. 1980. Pengajaran Matematika Modern Untuk Orang Tua Murid, Guru dan SPG. Bandung: Tarsito. Hal. 148
- Ruseffendi, E.T. 1988. Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini. Bandung: Tarsito. hal. 23
- Rusli, M., 2017. Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan. s.l.:Penerbit Andi.
- S, I. R. K.-K. & Rohani, 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. Jurnal AXIOM, 7(1), pp. 91-96.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. 2018. Media Pendidikan. Depok: Rajawali Pers.
- Sadiman. dkk. (1996). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada Sakila(2019) . Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Guepedia
- Sanjaya, Wina. (2014). Strategi Pembelajaran, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sianturi, C. L. (2013). Asesmen Kebutuhan Pengembangan Profesionalisme Guru SMK. Jurnal Pendidikan Humaniora, Vol. 1(1): hal 16-24.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka
- Soelarko. 1980. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Depdikbud. Soewarso. 2000 Sudjana, Nana. dan Rivai, Ahmad. (2007). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sunarti, M Subana. (2011). Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia Berbagai Pendekatan, Metode Teknik dan Media Pengajaran. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Suryono & Hariyanto. (2015). Implementasi Belajar & Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Trianto. (2019). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. Jakarta: Prestasipustaka publisher. Universitas Pasundan.
- Utami, P., Kadir, Yanti, H. 2021. Meta-Analisis Pembelajaran Kooperatif di Indonesia.

Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, Vol. 7 (1) : 106-115.

Wardana, L. A., dan Afib, R. 2019. Development of Thematic Based Classroom Design in Inclusive Schools. Journal of ICSAR. Vol. 3 (2) : 57-63.

Witherington. 1952. Kecakapan Belajar Siswa. Jakarta: PT Raja Grafin.