



Peningkatan Pemahaman Lingkungan Sosial melalui Media Gambar di Kelas I UPT SD Negeri 035942 Gomit

Enhancing Understanding of the Social Environment through Visual Media in First Grade at UPT SD Negeri 035942 Gomit

Tumpak Simamora^{1*}, Mandra Saragih²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : tumpaksimamora48@guru.sd.belajar.id¹, mandrasaragih@yahoo.com²

Article Info

Article history:

Received : 24-04-2026

Revised : 26-04-2026

Accepted : 28-04-2026

Published : 30-04-2026

Abstract

This study aims to improve students' understanding of social environment concepts through the use of visual aids among first-grade students at UPT SD Negeri 035942 Gomit. The research design employed was Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted over two cycles, with each cycle consisting of two sessions that included the planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects consisted of 15 first-grade students in the first semester. Data collection techniques included tests, observations, and documentation, while data analysis utilized quantitative descriptive methods. The results indicated a gradual improvement in students' understanding. In the pre-cycle, the average score was 53 with a classical mastery rate of 26.7%. In Cycle I, the average score increased to 71 with a classical mastery rate of 53.3%. Subsequently, in Cycle II, the average score reached 82 with a classical mastery rate of 86.7%, thus exceeding the established success indicator of 75%. Additionally, student engagement increased from 72% in Cycle I to 88% in Cycle II, categorized as "Good." Based on these results, it can be concluded that the use of visual media is effective in enhancing students' understanding of social environmental concepts in first-grade elementary school.

Keywords : visual media, social environment, classroom action research

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep lingkungan sosial melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas I UPT SD Negeri 035942 Gomit. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 15 siswa kelas I semester 1. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa secara bertahap. Pada pra-siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 53 dengan ketuntasan klasikal 26,7%. Pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 71 dengan ketuntasan klasikal 53,3%. Selanjutnya pada Siklus II, nilai rata-rata mencapai 82 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,7%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Selain itu, aktivitas belajar siswa juga meningkat dari 72% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II dengan kategori Baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep lingkungan sosial pada siswa kelas I sekolah dasar.

Kata Kunci : media gambar, lingkungan sosial, penelitian tindakan kelas



PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter, kesadaran sosial, serta pemahaman nilai-nilai kebangsaan sejak dini (Lahamado et al., 2025). Kurikulum IPS dirancang secara khusus untuk mengembangkan kemampuan analisis siswa terhadap dinamika kondisi sosial di lingkungan terdekat mereka (Lakari et al., 2021). Melalui pembelajaran ini, guru berperan penting dalam membantu peserta didik memahami realitas sosial agar mereka mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Lebih dari sekadar teori, IPS berfungsi sebagai sarana pembentukan sikap dan keterampilan sosial praktis yang dibutuhkan siswa dalam interaksi sehari-hari. Oleh karena itu, kualitas pembelajaran IPS menjadi sangat krusial karena berpengaruh langsung terhadap cara siswa memandang serta berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Pemahaman konsep mengenai lingkungan sekitar, khususnya lingkungan rumah dan sekolah, merupakan fondasi awal bagi siswa untuk mengenal berbagai fenomena sosial di sekelilingnya (Lestari & Suriani, 2025). Dalam konteks pembelajaran tematik, penguasaan konsep yang kuat membantu siswa mengaitkan berbagai informasi sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan aplikatif (Kesumawijaya et al., 2025). Namun, tantangan utama muncul karena konsep-konsep sosial sering kali bersifat abstrak bagi pemikiran anak-anak, sehingga diperlukan media yang mampu memvisualisasikan ide tersebut (Putri et al., 2026). Penguasaan konsep lingkungan yang baik pada tahap awal ini akan memudahkan siswa dalam menyerap materi pelajaran yang lebih kompleks di jenjang berikutnya (Widiasari, 2024). Perubahan hasil belajar yang diharapkan pun tidak hanya menyentuh ranah kognitif, tetapi juga mencakup perkembangan afektif dan psikomotorik siswa.

Siswa kelas rendah, terutama kelas I sekolah dasar, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret yang sangat membutuhkan objek nyata untuk membangun pemahaman (Putri et al., 2026). Karakteristik psikologis pada usia ini menunjukkan bahwa anak-anak belum mampu menangkap konsep sosial yang bersifat abstrak secara penuh tanpa bantuan alat peraga yang representatif (Lestari & Suriani, 2025). Kecenderungan gaya belajar mereka lebih didominasi oleh ketertarikan pada visualisasi dibandingkan dengan paparan teks verbal atau penjelasan lisan yang monoton (Kesumawijaya et al., 2025). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus dilakukan secara sistematis dan selaras dengan kebutuhan visual siswa kelas I untuk menjembatani antara teori dan realitas. Penggunaan media interaktif berbasis visual menjadi solusi tepat karena mampu menghadirkan pemahaman konkret melalui representasi objek nyata.

Namun, kondisi nyata di kelas I UPT SD Negeri 035942 Gomit menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara tuntutan teoritis dan praktik pembelajaran di lapangan. Berdasarkan observasi awal, siswa menunjukkan perilaku pasif yang terlihat dari rendahnya frekuensi siswa dalam menjawab pertanyaan serta kecenderungan untuk tidak memperhatikan penjelasan guru (Lakari et al., 2021). Suasana kelas cenderung tidak aktif karena guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional tanpa dukungan media pembelajaran visual yang memadai (Widiasari, 2024). Hal ini berdampak langsung pada hasil belajar, di mana dari 15 siswa, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 53 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 26,7%. Data menunjukkan hanya 4 siswa yang berhasil mencapai KKM, sementara 11 siswa lainnya (73,3%) belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 75.



Sebagai upaya perbaikan terhadap masalah tersebut, penggunaan media gambar diterapkan sebagai solusi untuk menyederhanakan konsep lingkungan rumah dan sekolah yang rumit menjadi lebih jelas secara visual (Afriyani, 2025). Media gambar memiliki keunggulan dalam menangkap sekaligus memfokuskan perhatian siswa agar mereka dapat mengaitkan konsep abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata (Lestari & Suriani, 2025). Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa integrasi media visual secara signifikan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Putri et al., 2026). Dengan dukungan stimulus visual, siswa menjadi lebih berani untuk terlibat dalam diskusi, bertanya, maupun menjawab, sehingga tercipta suasana kelas yang lebih dinamis (Rismawati & Rubianto, 2018). Melalui bantuan gambar yang relevan, siswa kelas I akan lebih mudah mengingat informasi dan memahami peran sosial mereka baik di rumah maupun di sekolah (Widiasari, 2024).

Demi menjamin validitas tindakan dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian terhadap instrumen tes melalui evaluasi oleh tiga orang rekan sejawat untuk memastikan objektivitas butir soal (Widiasari, 2024). Hasil analisis validitas instrumen menggunakan rumus Aiken's V menunjukkan koefisien antara 0,9167 hingga 1,00, yang mengindikasikan bahwa seluruh instrumen berada pada kategori valid hingga sangat valid. Keandalan instrumen ini merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan gambaran akurat mengenai perkembangan pemahaman konsep siswa selama siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berlangsung. Dengan instrumen yang teruji, efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dapat diukur secara reliabel dan objektif (Sujarwo & Sumarti, 2022). Validasi ini memberikan kepastian bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan peningkatan kemampuan kognitif siswa di lapangan.

Penelitian ini bertujuan utama untuk meningkatkan pemahaman konsep lingkungan sosial pada materi lingkungan rumah dan sekolah melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas I UPT SD Negeri 035942 Gomit. Melalui implementasi media visual ini, diharapkan terjadi peningkatan antusiasme dan hasil belajar siswa secara bertahap dalam setiap siklus tindakan yang dilakukan (Widiasari, 2024). Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran IPS yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Afriyani, 2025). Secara luas, temuan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar serta profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran di kelas

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*. PTK dirancang secara sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui modifikasi desain instruksional serta memperbaiki kualitas praktik pembelajaran di kelas secara berkelanjutan. Model penelitian yang diadaptasi dalam studi ini adalah model spiral dari Kemmis dan (Kemmis & McTaggart, 1988) yang didukung oleh prosedur tindakan menurut (Suharsimi Arikunto, 2015). Prosedur ini dilaksanakan dalam siklus-siklus berkesinambungan, di mana setiap siklus meliputi empat tahapan utama: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) observasi (*observation*), dan 4) refleksi (*reflection*).



Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 035942 Gomit, Kecamatan Siempat Nempu, Kabupaten Dairi, Provinsi Sumatera Utara. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposif berdasarkan identifikasi masalah rendahnya pemahaman konsep lingkungan sosial pada siswa kelas I. Waktu penelitian berlangsung pada semester ganjil tahun ajaran berjalan, selaras dengan jadwal kurikulum mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi lingkungan sekitar. Subjek penelitian mencakup seluruh siswa kelas I semester 1 yang berjumlah 15 orang, sedangkan objek penelitian difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep lingkungan rumah dan sekolah melalui integrasi media gambar.

Prosedur Tindakan

Penelitian ini dirancang dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Langkah-langkah detail pada setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan: Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan penggunaan media gambar konkret. Tahap ini juga mencakup penyusunan instrumen tes hasil belajar serta lembar observasi aktivitas untuk guru dan siswa.
2. Pelaksanaan Tindakan: Guru menyampaikan materi lingkungan rumah melalui visualisasi foto ruangan (ruang tamu, dapur, kamar tidur) pada pertemuan pertama. Pada pertemuan kedua, fokus beralih ke lingkungan sekolah dengan bantuan gambar gedung, ruang kelas, dan taman sekolah untuk menarik atensi siswa.
3. Observasi: Selama pembelajaran, seorang rekan sejawat bertindak sebagai observer untuk mencatat seluruh dinamika kelas, tingkat perhatian siswa terhadap media, serta keterlibatan siswa dalam interaksi tanya jawab.
4. Refleksi: Peneliti dan observer menganalisis kendala yang muncul, seperti rendahnya partisipasi beberapa siswa atau kualitas tampilan media, untuk menentukan langkah perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

1. Perencanaan: Tahap ini merupakan rekonstruksi rencana berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Peneliti melakukan modifikasi skenario pembelajaran agar lebih interaktif dan menyiapkan variasi gambar yang lebih variatif guna mengatasi kejenuhan siswa.
2. Pelaksanaan Tindakan: Guru menerapkan strategi partisipasi aktif yang lebih intensif, di mana siswa diminta mengidentifikasi objek gambar secara langsung. Guru juga memberikan penguatan (*prompting*) dan bimbingan khusus bagi siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep.
3. Observasi: Observer melakukan pengamatan secara konsisten untuk mendokumentasikan perubahan perilaku dan peningkatan aktivitas belajar siswa sebagai dampak dari perbaikan tindakan.



4. Refleksi: Peneliti melakukan evaluasi akhir terhadap pencapaian indikator keberhasilan. Jika data menunjukkan bahwa hasil belajar dan aktivitas siswa telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, maka siklus dihentikan.

Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan secara komprehensif melalui tiga teknik utama:

1. Tes: Digunakan untuk mengukur penguasaan kognitif siswa terhadap konsep lingkungan rumah dan sekolah pada setiap akhir siklus.
2. Observasi: Dilakukan untuk merekam aktivitas belajar siswa dan performa guru selama proses tindakan berlangsung menggunakan instrumen lembar observasi.
3. Dokumentasi: Berupa foto kegiatan pembelajaran, catatan lapangan, dan arsip nilai yang berfungsi sebagai bukti autentik pelaksanaan penelitian di lapangan.

Instrumen Penelitian dan Validitas

Instrumen penelitian meliputi instrumen tes berupa 10 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran IPS kelas I. Instrumen non-tes berupa lembar observasi aktivitas untuk memantau aspek afektif dan psikomotorik siswa. Validitas instrumen tes diuji melalui *expert judgment* oleh tiga rekan sejawat sebagai pakar. Hasil analisis menggunakan rumus Aiken's *V* menunjukkan koefisien validitas antara 0,9167 hingga 1,00, yang mengindikasikan bahwa seluruh butir soal berada pada kategori valid hingga sangat valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Nilai rata-rata (*mean*) kelas dihitung menggunakan rumus:

$$M_x = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

M_x = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah skor total siswa

N = Jumlah total siswa

Persentase ketuntasan belajar klasikal ditentukan dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan

f = Jumlah siswa yang mencapai nilai ≥ 75

N = Jumlah total siswa



Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila memenuhi dua kriteria utama:

1. Kriteria Kognitif: Minimal 75% dari jumlah siswa mencapai nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Kriteria Aktivitas: Aktivitas belajar siswa mencapai kategori minimal "Baik". Rentang persentase kategori aktivitas ditetapkan sebagai berikut:
 - a. 90% – 100% : Sangat Baik
 - b. 70% – 89% : Baik
 - c. 50% – 69% : Cukup
 - d. < 50% : Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

1. Perencanaan Siklus I

Tahap perencanaan dimulai dengan mengidentifikasi masalah pada kondisi pra-siklus. Peneliti bersama rekan sejawat menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan media gambar pada materi lingkungan sosial. Instrumen yang disiapkan meliputi:

- a. Media Gambar: Foto konkret lingkungan rumah (ruang tamu, dapur, kamar tidur) dan lingkungan sekolah (gedung sekolah, ruang kelas, taman sekolah).
- b. Instrumen Evaluasi: 10 butir soal pilihan ganda yang telah divalidasi.
- c. Lembar Observasi: Panduan pengamatan aktivitas siswa dan kinerja guru untuk menjamin objektivitas data di lapangan (Widiasari, 2024).

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama difokuskan pada konsep lingkungan rumah. Guru menyajikan gambar ruang tamu, dapur, dan kamar tidur, kemudian melakukan teknik *probing* untuk mendorong siswa mengidentifikasi benda-benda di rumah mereka. Hasil pengamatan menunjukkan siswa kelas I masih cenderung pasif dan ragu-ragu dalam memberikan respon.

Pada pertemuan kedua, fokus beralih ke lingkungan sekolah. Guru menggunakan gambar interior kelas dan fasilitas sekolah. Partisipasi mulai meningkat secara bertahap; beberapa siswa mulai berani memberikan jawaban sederhana, meskipun konsentrasi sebagian siswa lainnya masih mudah teralihkan. Secara keseluruhan, pembelajaran beralih dari metode verbalistik menuju pemanfaatan visual untuk memperjelas konsep lingkungan (Afriyani, 2025).

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Data hasil observasi selama dua pertemuan menunjukkan persentase rata-rata aktivitas siswa mencapai 72%, yang dikategorikan dalam kriteria Baik. Penggunaan media gambar cukup efektif dalam memfokuskan perhatian siswa. Namun, terdapat catatan kritis bagi peneliti: tingkat kepercayaan diri siswa dalam berpendapat masih rendah dan sebagian besar siswa masih membutuhkan bimbingan intensif untuk menghubungkan gambar dengan fungsi lingkungan



sosial yang sebenarnya. Partisipasi aktif masih didominasi oleh individu tertentu, sehingga diperlukan strategi pemerataan keaktifan pada siklus berikutnya.

4. Hasil Tes Belajar Siklus I

Hasil tes akhir Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif dibandingkan kondisi pra-siklus. Distribusi nilai hasil belajar disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Distribusi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase	Keterangan
85	1	6,67%	Tuntas
80	3	20,00%	Tuntas
75	4	26,67%	Tuntas
70	3	20,00%	Tidak Tuntas
65	2	13,33%	Tidak Tuntas
60	2	13,33%	Tidak Tuntas
Total	15	100%	

Berdasarkan data di atas, nilai rata-rata kelas pada Siklus I mencapai 71. Sebanyak 8 siswa (53,3%) telah mencapai KKM (≥ 75), sedangkan 7 siswa (46,7%) belum tuntas. Meskipun terjadi kenaikan dari data pra-siklus (26,7%), persentase ketuntasan klasikal 53,3% ini masih berada di bawah target keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar 75%.

5. Refleksi Siklus I

Hasil refleksi kolaboratif antara peneliti dan observer mengidentifikasi beberapa faktor penyebab belum tercapainya target:

- Siswa masih kurang percaya diri mengekspresikan pemikiran secara lisan.
- Media gambar yang disajikan perlu lebih variatif agar tidak membosankan bagi siswa kelas rendah.
- Guru perlu meningkatkan intensitas penguatan (*reinforcement*) dan teknik tanya jawab yang lebih mengarahkan (*prompting*).

Berdasarkan temuan tersebut, rencana perbaikan untuk Siklus II meliputi: (1) penggunaan media gambar yang lebih interaktif dan berwarna, (2) penerapan metode tanya jawab berbasis permainan untuk memicu keberanian siswa, serta (3) pengelolaan kelas yang lebih dinamis guna mendorong keaktifan seluruh siswa secara merata.

Siklus II

1. Perencanaan Siklus II

Tahap perencanaan pada Siklus II disusun sebagai tindak lanjut atas hasil refleksi dari Siklus I yang belum mencapai target ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Peneliti melakukan revisi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memberikan penekanan pada aspek visual dan interaksi sosial. Perbaikan utama pada siklus ini meliputi penggunaan media gambar yang lebih bervariasi dan berwarna untuk lebih memfokuskan perhatian siswa kelas I. Selain itu, peneliti merancang metode permainan sederhana dalam kegiatan mengidentifikasi gambar lingkungan rumah dan sekolah agar suasana belajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Peneliti juga menyiapkan penguatan (*reinforcement*) positif dan strategi tanya



jawab yang lebih mengarahkan (*prompting*) untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa yang sebelumnya masih pasif pada Siklus I. Koordinasi kembali dilakukan dengan observer untuk menyelaraskan pengamatan terhadap indikator aktivitas siswa yang lebih spesifik pada siklus ini.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan mengacu pada kurikulum tematik mengenai lingkungan sekitar. Pada pertemuan pertama, materi difokuskan pada lingkungan rumah dengan menggunakan media gambar berwarna yang menampilkan detail ruangan seperti ruang tamu, dapur, dan kamar tidur. Berbeda dengan siklus sebelumnya, pada pertemuan ini siswa menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi untuk maju ke depan kelas dan menunjukkan bagian-bagian rumah pada gambar. Guru melibatkan siswa dalam permainan sederhana "Tebak Gambar" yang membuat interaksi antar siswa menjadi lebih hidup.

Pada pertemuan kedua, fokus beralih ke lingkungan sekolah dengan bantuan gambar gedung sekolah, ruang kelas, dan taman sekolah yang lebih visual dan konkret. Siswa terlihat lebih antusias dan secara proaktif mengajukan pertanyaan mengenai fasilitas yang ada di sekolah berdasarkan gambar yang ditunjukkan guru. Kehadiran elemen visual yang lebih menarik terbukti mampu memperkecil beban kognitif siswa dalam memahami konsep abstrak mengenai fungsi lingkungan sosial. Peningkatan interaksi ini menunjukkan bahwa siswa mulai terbiasa dengan metode pembelajaran berbasis visual, sehingga proses internalisasi materi berlangsung secara lebih komprehensif.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Analisis data observasi yang dilakukan selama Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada partisipasi aktif siswa. Persentase rata-rata aktivitas siswa pada Siklus II mencapai 88%, yang tetap berada pada kategori Baik namun menunjukkan lonjakan sebesar 16% dari Siklus I yang hanya sebesar 72%. Peningkatan ini tercermin dari kesiapan siswa dalam menjawab pertanyaan guru secara cepat dan akurat serta semangat mereka dalam mengerjakan tugas kelompok. Media gambar berwarna dan metode permainan yang diterapkan berhasil meminimalisir perilaku pasif seperti mengantuk atau berbicara sendiri, sehingga fokus siswa sepenuhnya tertuju pada konten pembelajaran. Secara kualitatif, persepsi positif dari siswa terhadap suasana kelas yang lebih interaktif memberikan kontribusi besar terhadap kualitas proses belajar-mengajar pada siklus ini.

4. Hasil Tes Belajar Siklus II

Evaluasi kognitif terhadap pemahaman konsep lingkungan sosial dilakukan pada akhir Siklus II melalui tes hasil belajar. Berdasarkan data nilai yang diperoleh, rata-rata nilai kelas meningkat secara drastis menjadi 82, jauh melampaui nilai rata-rata Siklus I yang hanya sebesar 71. Distribusi pencapaian nilai siswa pada Siklus II disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2. Distribusi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II**

Nilai Siswa	Frekuensi	Persentase	Keterangan
95	1	6,7%	Tuntas
90	2	13,3%	Tuntas
85	5	33,3%	Tuntas
80	3	20,0%	Tuntas
75	2	13,3%	Tuntas
70	2	13,3%	Tidak Tuntas
Total	15	100%	

Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa dari 15 siswa, sebanyak 13 siswa telah berhasil mencapai kriteria tuntas (≥ 75), sedangkan hanya 2 siswa yang dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian, persentase ketuntasan belajar klasikal pada Siklus II mencapai 86,7%. Capaian ini menunjukkan peningkatan yang sangat pesat sebesar 33,4% dari persentase ketuntasan klasikal Siklus I yang hanya 53,3%. Hasil ini membuktikan bahwa integrasi media gambar secara optimal mampu mengubah pemahaman siswa dari taraf kurang menjadi taraf yang sangat baik sesuai dengan target kurikulum.

5. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil analisis data observasi dan tes belajar pada Siklus II, peneliti dan observer melakukan refleksi akhir. Temuan menunjukkan bahwa perbaikan tindakan melalui penggunaan gambar berwarna dan metode permainan telah berhasil memecahkan hambatan psikologis siswa kelas I dalam belajar. Siswa tidak lagi merasa bosan dan memiliki pemahaman yang lebih konkret mengenai lingkungan rumah dan sekolahnya.

Indikator keberhasilan yang ditetapkan sebelumnya, yaitu minimal 75% siswa mencapai KKM 75, telah terlampaui dengan capaian ketuntasan klasikal sebesar 86,7%. Mengingat target ketuntasan klasikal dan peningkatan aktivitas belajar telah tercapai secara maksimal dan konsisten, maka diputuskan bahwa tujuan penelitian tindakan kelas ini telah terpenuhi. Dengan demikian, siklus tindakan dihentikan pada Siklus II dan tidak diperlukan lagi siklus lanjutan. Penggunaan media gambar dinyatakan sebagai strategi pedagogis yang valid dan efektif dalam meningkatkan mutu pendidikan di UPT SD Negeri 035942 Gomit.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas I UPT SD Negeri 035942 Gomit telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep lingkungan sosial. Keberhasilan tindakan ini terlihat dari peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa secara bertahap dari pra-siklus hingga berakhirnya Siklus II. Secara argumentatif, peningkatan ini bukan sekadar fluktuasi angka, melainkan manifestasi dari transformasi proses pembelajaran yang semula bersifat verbalistik menjadi visual-konkret yang relevan dengan perkembangan kognitif siswa kelas rendah.

1. Analisis Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Data penelitian mengungkap lonjakan nilai rata-rata yang konsisten, dimulai dari skor 53 pada pra-siklus, meningkat menjadi 71 pada Siklus I, dan mencapai puncaknya pada 82 di Siklus II. Sejalan dengan itu, persentase ketuntasan klasikal mengalami kenaikan dramatis dari 26,7%



menjadi 53,3%, hingga akhirnya mencapai 86,7% pada akhir Siklus II. Capaian ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 75%. Peningkatan ini membuktikan bahwa media gambar efektif dalam mengonversi materi yang abstrak mengenai lingkungan rumah dan sekolah menjadi pengalaman belajar yang nyata.

Fakta ini memperkuat temuan Widiyari (2024) yang menyatakan bahwa media gambar dapat mempermudah guru dalam menerangkan materi pelajaran dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan ketuntasan belajar klasikal. Peningkatan skor pada Siklus II sebesar 11 poin dari Siklus I menunjukkan bahwa perbaikan tindakan seperti penggunaan gambar berwarna dan metode permainan mampu mengatasi keterbatasan pemahaman siswa yang muncul pada tahap awal intervensi. Hal ini juga selaras dengan hasil penelitian Rizqi dan Sumarti (2022) yang mencatat peningkatan rata-rata nilai dari 64,69 ke 85,94 melalui penggunaan media visual serupa.

2. Efektivitas Media Gambar untuk Siswa Kelas I

Keberhasilan intervensi ini secara teoritis didorong oleh kesesuaian media gambar dengan karakteristik kognitif siswa kelas I yang berada pada tahap operasional konkret. Menurut Piaget, siswa pada rentang usia ini memerlukan representasi visual untuk membangun struktur pengetahuan karena mereka belum mampu menangkap konsep abstrak sepenuhnya. Media gambar berfungsi sebagai "kesan nyata" yang membantu siswa berpikir secara kritis dan logis terhadap lingkungannya. Tanpa visualisasi, materi mengenai lingkungan rumah dan sekolah hanya akan menjadi deretan teks yang sulit diinternalisasi.

Penggunaan gambar membantu menyederhanakan kompleksitas realitas sosial. Misalnya, saat mempelajari "lingkungan sekolah", gambar taman atau ruang kelas memberikan referensi visual yang jelas sehingga siswa dapat mengidentifikasi fungsi setiap ruangan dengan lebih mudah. Media gambar juga memiliki fungsi kompensatoris, yaitu mengakomodasi siswa yang memiliki kemampuan verbal lemah dengan menyajikan informasi melalui saluran visual. Efektivitas ini ditegaskan oleh Putri et al. (2026), yang menyatakan bahwa media konkret dan visual secara konsisten meningkatkan pemahaman konsep pada siswa kelas 1-3 SD.

3. Pengaruh terhadap Aktivitas dan Motivasi Belajar

Selain hasil kognitif, aspek afektif yang direpresentasikan melalui aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan signifikan, dari 72% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II. Peningkatan ini membuktikan bahwa media gambar bukan hanya alat bantu instruksional, tetapi juga katalisator motivasi. Secara psikologis, gambar yang menarik dan berwarna mampu memicu fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa agar fokus sepenuhnya pada konten pembelajaran.

Aktivitas siswa yang meningkat pada Siklus II didorong oleh penggunaan media gambar yang dikombinasikan dengan interaksi yang lebih dinamis. Siswa yang semula pasif mulai menunjukkan keberanian untuk bertanya, menjawab, dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini sejalan dengan argumen Lakari et al. (2021) bahwa media visual menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, sehingga rasa kantuk atau perilaku mengobrol dengan teman dapat diminimalisir. Media visual juga mendorong fungsi afektif dengan menumbuhkan kesadaran



emosi siswa terhadap lingkungan sosialnya, seperti rasa memiliki terhadap sekolah dan tanggung jawab terhadap kebersihan rumah.

Temuan ini didukung oleh penelitian Afriyanti (2026), yang menunjukkan bahwa integrasi elemen visual meningkatkan antusiasme pembelajaran secara substansial. Fakta bahwa aktivitas siswa mencapai 88% dengan kategori "Baik" menegaskan bahwa suasana kelas di UPT SD Negeri 035942 Gomit telah bertransformasi menjadi lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (*student-centered*).

4. Perbandingan dengan Penelitian Relevan

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai studi literatur dan lapangan sebelumnya. Sebagaimana dilaporkan oleh Suantara (2019), penerapan media gambar secara konsisten mampu mendongkrak ketuntasan klasikal hingga di atas 90% melalui perbaikan siklus yang terencana. Demikian pula, penelitian Ushani dan Suarjana (2019) mengonfirmasi bahwa bantuan media gambar memberikan pengaruh yang jauh lebih signifikan dibandingkan metode ekspositori konvensional.

Peningkatan daya serap siswa yang terlihat dalam penelitian ini juga selaras dengan teori *dual-coding* atau multimedia yang disebutkan dalam Lahamado et al. (2025), di mana penggabungan teks/verbal dengan gambar memperkuat retensi memori dan pemahaman kognitif. Hal ini membuktikan bahwa temuan di UPT SD Negeri 035942 Gomit memiliki validitas teoretis dan praktis yang kuat dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

5. Ringkasan Keberhasilan Tindakan

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa penggunaan media gambar adalah strategi yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep lingkungan sosial pada siswa kelas I. Peningkatan skor rata-rata dari 53 menjadi 82 dan ketuntasan klasikal dari 26,7% menjadi 86,7% merupakan bukti empiris keberhasilan tindakan ini. Media gambar telah berhasil mengatasi hambatan kognitif siswa kelas rendah dengan menyajikan materi secara konkret, menarik, dan interaktif. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah mencapai tujuannya dalam memperbaiki kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan, interpretasi terhadap temuan ini tetap perlu mempertimbangkan beberapa keterbatasan penelitian. Pertama, jumlah subjek penelitian yang terbatas pada 15 orang siswa serta pelaksanaan yang hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah menyebabkan generalisasi temuan terhadap populasi yang lebih luas harus dilakukan dengan penuh kehati-hatian. Kedua, durasi penelitian yang dibatasi hanya pada dua siklus tindakan memberikan gambaran perkembangan pemahaman siswa dalam rentang waktu yang relatif singkat. Ketiga, cakupan materi dalam penelitian ini secara spesifik hanya berfokus pada topik lingkungan rumah dan sekolah, sehingga hasil yang diperoleh belum tentu sama apabila diterapkan pada topik IPS lain dengan tingkat kompleksitas yang berbeda. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan studi serupa dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih besar di berbagai institusi pendidikan atau menerapkan media gambar pada lingkup materi yang berbeda guna memperluas bukti empiris mengenai efektivitas media visual dalam konteks pendidikan dasar. Dengan demikian, keberhasilan



tindakan ini diharapkan dapat diuji kembali pada konteks yang lebih luas sehingga memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran IPS di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 035942 Gomit, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan pemahaman konsep lingkungan sosial pada siswa kelas I. Peningkatan hasil belajar terjadi secara bertahap dari pra-siklus dengan nilai rata-rata 53 dan ketuntasan klasikal 26,7%, meningkat pada Siklus I menjadi rata-rata 71 dengan ketuntasan 53,3%, dan mencapai rata-rata 82 dengan ketuntasan klasikal 86,7% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada Siklus II.

Selain itu, penggunaan media gambar juga meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 72% pada Siklus I menjadi 88% pada Siklus II dengan kategori baik. Dengan demikian, penggunaan media gambar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep lingkungan sosial siswa kelas I pada materi lingkungan rumah dan sekolah di UPT SD Negeri 035942 Gomit.

Saran untuk Guru

Guru kelas rendah disarankan untuk menggunakan media gambar secara konsisten dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi yang bersifat konkret seperti lingkungan rumah dan sekolah. Guru juga diharapkan dapat menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas I serta menerapkan variasi metode interaktif, seperti tanya jawab dan permainan sederhana, untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

Saran untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran dengan menyediakan media pembelajaran visual yang memadai dan mudah digunakan oleh guru. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendorong guru untuk melakukan inovasi pembelajaran melalui kegiatan berbagi praktik baik atau diskusi antar guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian serupa dengan jumlah subjek yang lebih banyak atau pada kelas yang berbeda guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media gambar. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan pada materi IPS lain untuk mengetahui konsistensi pengaruh penggunaan media gambar terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala UPT SD Negeri 035942 Gomit atas pemberian izin serta dukungan administratif selama pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan-rekan sejawat yang telah berkontribusi sebagai observer serta membantu dalam proses validasi instrumen penelitian sehingga data yang diperoleh memiliki tingkat validitas dan objektivitas yang tinggi. Selain itu, apresiasi diberikan kepada seluruh siswa kelas I UPT SD Negeri 035942 Gomit atas partisipasi aktif mereka selama rangkaian



siklus tindakan berlangsung. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, Q. (2025). Peningkatan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar melalui Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial Humaniora Indonesia*, 5, 1–8. <https://doi.org/10.52436/1.jishi.158>
- Kemmis, & McTaggart. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Kesumawijaya, V., Syakina, S., Saputri, T., Supriyadi, S., & Hermawan, J. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Power Point terhadap Kegiatan Belajar Peserta Didik. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9, 1023–1034. <https://doi.org/10.24114/jgk.v9i3.69440>
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulfuraini, Z. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 585–596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Lakari, F., Ismail, F., & Syah, I. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Gambar. *Journal of Elementary Educational Research*, 1, 49–55. <https://doi.org/10.30984/jeer.v1i2.67>
- Lestari, N., & Suriani, A. (2025). Peran Media Gambar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3, 219–226. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1951>
- Putri, R., Nabilah, F., Vedwina, M., & Wahyuningsih, Y. (2026). Pengaruh Media Konkret terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas 1–3 SD: Systematic Literature Review: Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 10, 215–227. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i1.10894>
- Rismawati, R., & Rubianto, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 3, 476. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i1.1185>
- Suharsimi Arikunto. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Sujarwo, I. R., & Sumarti, E. (2022). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA PADA MATERI SEMANGAT KEPAHLAWANAN DAN CINTA TANAH AIR DI MIS GAMPONG MUTIA. *Jurnal Tunas Bangsa*, 9(1), 53–63. <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1494>
- Widiasari, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPS Di Kelas Iv Sdn 005 Rokan IV Koto. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1, 190–196. <https://doi.org/10.31004/edp.v1i1.34>