

PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS I DI SDN TEGAL 1 KECAMATAN CIKEDAL

Andri Imam Subekhi¹, Anjani², Irvan Fariji³, Hanafiah⁴

^{1,2,3,4}STKIP Babunnajah Pandeglang

¹andriimamsubekhi@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to enhance the understanding of first-grade students at SDN Tegal 1, Cikedal District, Pandeglang Regency, Banten Province, in mathematics learning through the use of visual media in teaching numbers and addition. Initial observations and interviews with teachers and students revealed that many students struggled to grasp basic number concepts and simple addition. These difficulties contributed to low academic performance and reduced student engagement in mathematics lessons. Visual media was employed as a solution to transform abstract concepts into more concrete and engaging forms, thereby helping students master the material more effectively. This research adopts a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through direct observation, interviews, and formative tests involving 15 students. The study progressed through several phases, including planning, implementation, and evaluation. The visual media utilized consisted of illustrations of fruits, animals, and other familiar objects, facilitating students in relating the material to their daily lives. The findings indicate that the use of visual media significantly improved students' understanding of number concepts. Furthermore, it increased students' interest, making them more active and motivated during the learning process. Formative test results demonstrated enhanced abilities among students to recognize, match, and sequence numbers, as well as perform addition with greater confidence. This study provides a valuable contribution to the development of more effective and interactive teaching strategies, particularly in mathematics education for young learners. However, the limited sample size of only 15 students restricts the generalizability of the findings. Further research with a larger sample size and more diverse methods is recommended to strengthen these results.

Keywords: Visual Media, Learning Outcomes, Mathematics Instruction, First-Grade Students

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperdalam pemahaman siswa kelas I di SDN Tegal 1 Kecamatan Cikedal, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten mengenai pembelajaran matematika melalui penerapan media gambar dalam pembelajaran bilangan dan penjumlahan. Melalui observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa, terungkap bahwa banyak siswa mengalami kendala dalam memahami konsep dasar bilangan dan penjumlahan yang sederhana. Kesulitan ini menjadi faktor penyebab rendahnya nilai belajar serta kurangnya keterlibatan siswa dalam pelajaran matematika. Media gambar dimanfaatkan sebagai jalan keluar untuk mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam menguasai materi dengan lebih baik. Pendekatan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dengan metode deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara, dan tes formatif 1 terhadap 15 siswa. Penelitian ini melalui beberapa fase, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Media gambar yang digunakan meliputi ilustrasi buah, hewan, dan objek lain yang dikenal siswa, sehingga memudahkan mereka dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan. Selain itu, media ini juga meningkatkan minat siswa, membuat mereka lebih aktif dan termotivasi selama proses

pembelajaran. Hasil dari tes formatif menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam mengenali, mencocokkan, dan mengurutkan bilangan, serta dalam melaksanakan penjumlahan dengan lebih percaya diri. Penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam pengembangan strategi pengajaran yang lebih efektif dan interaktif, khususnya dalam pendidikan matematika bagi anak-anak. Namun, keterbatasan jumlah sampel yang hanya mencakup 15 siswa menjadi penghalang dalam generalisasi hasil. Penelitian lebih lanjut dengan subjek yang lebih besar dan metode yang lebih variatif disarankan untuk memperkuat temuan

Kata Kunci: Media Gambar, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika, Siswa Kelas I

Pendahuluan

Pendidikan sekolah dasar adalah fondasi yang sangat penting dalam pengembangan intelektual anak, yang mempengaruhi segala aspek kehidupan mereka di masa depan. Salah satu aspek pendidikan dasar yang seringkali menjadi tantangan adalah pembelajaran matematika. Meskipun penting, banyak siswa di sekolah dasar menghadapi kesulitan dalam memahami konsep matematika, terutama yang abstrak. Pendidikan dasar sangat penting untuk perkembangan intelektual anak, termasuk penguasaan matematika. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika yang abstrak. Pendidikan bertujuan untuk menumbuhkan potensi siswa untuk menjadi individu yang bermoral, bertanggung jawab, cerdas, dan terampil. Menurut Suryani (2023), pendidikan bukan hanya tentang mentransfer pengetahuan, tetapi juga tentang membangun keterampilan berpikir dan perilaku yang mendukung kehidupan sosial dan perkembangan individu. Pembelajaran matematika di tingkat dasar, khususnya kelas 1 SD, bertujuan untuk memperkenalkan konsep dasar matematika secara menyenangkan dan mudah dipahami. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada keberhasilan pemahaman siswa.

Selain itu, Rahmawati (2023) dalam bukunya tentang Media Pembelajaran Matematika yang mengatakan bahwa penggunaan media visual dan alat peraga konkret dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang kompleks dan abstrak dengan lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat melihat dan mengalami konsep matematika tersebut dalam bentuk yang lebih nyata. Pendapat ini diperkuat oleh Awaludin dkk. (2021), yang juga berpendapat bahwa betapa pentingnya materi matematika terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran kontekstual dianggap dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam matematika. Di sisi lain, Dafik dan Prihandini (2021) menambahkan bahwa pembelajaran matematika yang melibatkan media visual dan pendekatan berbasis masalah juga sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Metode ini dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur.

Salah satu metode yang terbukti bermanfaat untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran matematika adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Menurut Mudyaharjo (2016) menjelaskan bahwa Siswa dapat menggunakan media pembelajarannya untuk mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata dan mudah dipahami. Sebagai salah satu jenis media visual, media gambar memainkan peran yang sangat penting dalam hal ini. Karena dapat menyajikan materi matematika dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh siswa, terutama pada tingkat pendidikan dasar. Gambar berfungsi untuk memperjelas dan memberikan gambaran nyata dari konsep-konsep yang diajarkan, seperti angka, operasi matematika, dan hubungan antar angka.

Menurut Daryanto (2019) menambahkan bahwa media gambar dapat berfungsi sebagai sarana untuk menggugah minat belajar siswa, karena gambar memiliki daya tarik visual yang kuat. Siswa, terutama pada usia dini, cenderung lebih tertarik pada gambar yang familiar dan menarik. Dalam konteks matematika, penggunaan media gambar seperti ilustrasi buah-buahan, hewan, atau benda-benda yang dikenal siswa dapat membantu mereka lebih mudah memahami konsep matematika. Selain itu, ini didukung oleh Tilaar (2018) yang berpendapat

bahwa pembelajaran yang menggunakan media visual dapat menumbuhkan minat dan mengurangi kecemasan siswa terhadap pelajaran yang mereka anggap sulit.

Penelitian mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika juga didukung oleh temuan-temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat pembelajaran visual memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar. Uno (2019) mengemukakan bahwa pendidikan yang efektif di era modern harus dapat memanfaatkan berbagai media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pendidikan. Media gambar, yang bersifat visual dan konkret, memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa, terutama pada materi-materi yang lebih sulit seperti operasi bilangan dan penjumlahan.

Penggunaan media gambar di kelas 1 SD bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mengurangi kecemasan dan kesulitan dalam belajar matematika, sebagaimana dikemukakan oleh Fitriana (2023) dalam studinya tentang peran media visual di pendidikan dasar. Dengan pendekatan ini, siswa mengalami peningkatan menjadi lebih aktif dan termotivasi. Selama mengikuti kelas, yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, Andriana et al. (2020) menjelaskan bahwa media gambar membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep matematika dengan contoh materi yang diajarkan dengan objek atau situasi nyata yang sebelumnya dianggap sulit. Penggunaan media gambar juga dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Ini dapat diamati dari peningkatan partisipasi aktif Siswa yang memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, terutama ketika materi yang diajarkan diilustrasikan dengan gambar yang menarik dan mudah dipahami.

Suyahman (2021) menambahkan bahwa media gambar juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui gambar, siswa dapat menyusun informasi yang mereka terima secara lebih terstruktur, sehingga membantu mereka dalam memecahkan masalah dan memahami hubungan antar konsep. Dengan penerapan media gambar yang tepat, siswa kelas 1 dapat lebih mudah menghubungkan konsep-konsep matematika dengan pengamatan visual yang langsung terlihat, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahan sehingga, integrasi media gambar dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk siswa kelas 1 SD, terbukti sangat efektif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep dasar matematika yang diajarkan. Melalui penggunaan gambar yang tepat, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil belajar siswa adalah pengukuran terhadap tingkat pemahaman dan kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan, yang melibatkan tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bloom dan Krathwohl (2024), ketiga aspek ini saling berkaitan, di mana aspek kognitif mengukur pemahaman konsep, aspek afektif mengukur sikap dan nilai, dan aspek psikomotor mengukur keterampilan fisik siswa. Hasil belajar matematika Peserta Didik kelas 1 SDN Tegal 1 bisa dikatakan sangat rendah berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas ketika observasi awal, Ibu Rohayati mengatakan “Hasil belajar matematika kelas 1 di SDN Tegal 1 sangat rendah, bukan hanya faktor peserta didik yang belum faham karena masih dini, tapi juga karena kurangnya bantuan media pembelajar yang memiliki kemampuan untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan dengan cepat, sehingga dengan alasan itulah kami mencoba menerapkan bantuan pembelajaran melalui media gambar matematika”.

Penggunaan Media gambar sangat berhasil untuk materi bilangan dan operasi dasar seperti penjumlahan. Sebuah penelitian oleh Zuliani, Lestari, dan Safira (2023) menunjukkan bahwa media gambar memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami angka dan operasi dasar dengan cara yang menyenangkan, serta dapat menumbuhkan minat siswa dalam matematika. Hal ini sejalan dengan temuan lainnya yang menunjukkan bahwa pengajaran berbasis gambar sangat membantu dalam meningkatkan prestasi akademik siswa di berbagai level pendidikan, terutama di usia dini.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini mengeksplorasi dan menganalisis sejauh mana dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan penggunaan media gambar untuk siswa

kelas I di SDN Tegal 1 kecamatan cikedal. Hasilnya, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efisien. di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Dari latar belakang masalah yang peneliti temukan di atas, Oleh karena itu, peneliti ingin menyelidiki bagaimana penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas I di SDN Tegal 1 Kecamatan Cikedal.

Seiring dengan kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika di usia dini, penting untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media gambar dapat mengatasi kurangnya semangat belajar Peserta Didik dan memperbaiki metode pengajaran yang selama ini dianggap monoton dan kurang efektif, Evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media gambar dalam pengajaran matematika di kelas 1 sekolah dasar dapat memberikan wawasan baru tentang cara inovatif untuk meningkatkan motivasi Peserta Didik, memperbaiki metode pengajaran, dan mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik di tingkat sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang dirancang dengan desain deskriptif untuk menggali fenomena penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Tegal 1 Kecamatan Cikedal. Pendekatan kualitatif ini dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai pengalaman dan pandangan siswa terkait pembelajaran yang diterima, memberikan fleksibilitas untuk mengeksplorasi aspek-aspek yang lebih subjektif dalam proses belajar mereka (Sugiyono, 2019). Pendekatan kualitatif berfokus pada konteks alami, sehingga peneliti dapat menggali secara lebih intensif tentang bagaimana siswa berinteraksi dengan media yang digunakan dalam pembelajaran (Creswell & Poth, 2023). Berikut ini adalah beberapa langkah metodologi yang dapat dilakukan dalam tahapan penelitian tentang Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I SDN Tegal 1 Kecamatan Cikedal.

Metode deskriptif diterapkan untuk menyusun dan menyajikan data secara sistematis dan akurat. Tujuannya adalah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi tanpa mengubah atau memanipulasi kondisi yang ada. Menurut Arikunto (2020), metode ini berfungsi untuk memberikan penjelasan yang lengkap tentang variabel yang diteliti dan menggambarkan hubungan antar variabel secara rinci, yang dalam hal ini adalah pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat memberikan gambaran yang lebih rinci dan mudah dipahami mengenai pengaruh penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah menentukan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 di Sekolah dasar khususnya SDN Tegal 1, Kecamatan Cikedal. Tujuan ini dirumuskan berdasarkan permasalahan awal yang ditemukan dalam observasi dan wawancara dengan guru dan siswa (Sugiyono, 2022).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali secara mendalam dan rinci mengenai fenomena penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. Penelitian kualitatif deskriptif, seperti yang dijelaskan oleh Moleong (2020), memungkinkan peneliti memahami konteks dan Tindakan yang terjadi dalam interaksi belajar di kelas secara menyeluruh, termasuk bagaimana media gambar dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Dengan desain ini, Hasil penelitian bukan satu-satunya fokus; itu juga mencakup pemaknaan yang muncul dari pengalaman langsung siswa dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan desain penelitian kualitatif deskriptif pilihan yang tepat untuk memperoleh wawasan yang lebih holistik dan memperlihatkan dinamika yang berkembang di dalam kelas. Subjek penelitian ditentukan dengan teknik purposive sampling yang mencakup 15 siswa kelas 1. Peneliti memilih Sekolah Dasar Negeri Tegal 1 yang berlokasi di Kp. Tegal RT/RW 001/001 Desa Tegal Kecamatan Cikedal Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten sebagai tempat penelitian. Penelitian

dilaksanakan di lingkungan sekolah agar relevan dengan konteks yang diteliti (Arikunto, 2021).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam studi ini terdiri dari panduan observasi, pertanyaan wawancara, dan tes formatif. Panduan observasi berfungsi untuk mencatat interaksi selama proses pembelajaran, sedangkan wawancara menggali perspektif guru dan siswa mengenai penggunaan media gambar. Tes formatif digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Untuk memastikan validitas instrumen, digunakan expert judgment, yakni penilaian dari para ahli untuk memastikan bahwa instrumen sesuai dengan tujuan penelitian dan dapat mengumpulkan data yang relevan serta sah (Creswell, 2018).

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan tes formatif. Observasi digunakan untuk mencatat dan menganalisis interaksi siswa dengan media gambar dalam proses pembelajaran. Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh data langsung mengenai dinamika kelas yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata. Sutarno (2021) menyebutkan bahwa observasi dalam penelitian pendidikan sangat efektif untuk memahami perilaku siswa dalam konteks yang alami, dan memungkinkan peneliti untuk melihat langsung efek dari penggunaan media pembelajaran. Wawancara juga dilaksanakan untuk menggali pandangan lebih dalam dari guru dan siswa mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media gambar. Teknik wawancara memberikan kesempatan untuk memahami perspektif pribadi dari partisipan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut Nasution (2021), wawancara memungkinkan peneliti untuk mengungkap pemahaman dan pandangan yang lebih dalam dari peserta, yang tidak bisa dijangkau hanya melalui observasi. Wawancara ini juga berguna untuk memperoleh klarifikasi terhadap temuan yang diperoleh dari observasi, serta mendapatkan informasi tentang tantangan atau hambatan yang dihadapi dalam penerapan media gambar.

Selain itu, tes formatif diterapkan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media gambar. Tes formatif ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai seberapa besar kemajuan yang dicapai siswa setelah diterapkan media gambar dalam pembelajaran. Asyhari (2020) menjelaskan bahwa tes formatif tidak hanya digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk memberikan umpan balik kepada guru mengenai efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, tes formatif berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Ketiga teknik ini diharapkan dapat memberikan data yang komprehensif dan terpercaya mengenai seberapa efektif penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Model analisis interaktif digunakan untuk melakukan analisis data, yang meliputi penyajian, penarikan kesimpulan, dan reduksi data (Miles & Huberman, 2014). Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang sistematis dan terstruktur. Validasi data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan tes formatif. Sementara itu, metode triangulasi digunakan untuk memastikan data yang diperoleh akurat dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Gambaran yang sistematis dan terstruktur adalah tujuan dari analisis ini. Untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini akurat, triangulasi sumber dan metode yang digunakan. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti observasi, wawancara, dan tes formatif. Metode triangulasi dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data. Oleh karena itu, kedua jenis triangulasi ini bertujuan untuk memverifikasi keabsahan dan keakuratan temuan penelitian, sesuai dengan prinsip penelitian kualitatif yang menekankan validitas dan reliabilitas data (Moleong, 2020). Langkah terakhir adalah penyusunan laporan penelitian yang mencakup pengorganisasian hasil penelitian dalam bentuk yang terstruktur, yang meliputi bagian pendahuluan, metodologi, hasil, pembahasan, dan kesimpulan. Setiap bagian berfungsi untuk

menyampaikan temuan penelitian secara jelas, serta memberikan analisis yang mendalam terhadap data yang terkumpul. Proses ini bertujuan untuk mempresentasikan hasil secara sistematis, sehingga pembaca dapat memahami dan mengevaluasi temuan dengan baik.

Hasil dan Pembahasan

SDN Tegal 1 merupakan sebuah sekolah dasar yang telah beroperasi lebih dari tiga dekade, terletak di Kampung Tegal RT/RW 001/001, Desa Tegal, Kecamatan Cikedal, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten. Sekolah ini memiliki lima ruang kelas, meskipun kelas 1 dan kelas 2 digabungkan dalam satu ruang yang dibatasi dengan sekat pemisah untuk membedakan kedua kelompok siswa tersebut. Fasilitas lainnya termasuk satu ruang guru atau kantor yang terpisah dari ruang kelas. Secara geografis, SDN Tegal 1 berada di pusat Desa Tegal, menjadikannya sangat strategis karena dekat dengan berbagai fasilitas desa, termasuk Kantor Desa Tegal yang hanya berjarak beberapa meter dari sekolah. Meskipun demikian, meskipun dekat dengan pusat desa, sekolah ini tempatnya sekitar 15 km dari ibu kota kecamatan Cikedal. Dengan kondisi jalan yang tidak sepenuhnya baik, perjalanan menuju ibu kota kecamatan memakan waktu sekitar 15 menit. Sementara itu, untuk menuju ibu kota Kabupaten Pandeglang atau Kantor Dinas Pendidikan, diperlukan waktu perjalanan sekitar satu jam menggunakan sepeda motor, yang menunjukkan betapa pentingnya aksesibilitas terhadap berbagai fasilitas pendidikan dan pemerintahan bagi komunitas di sekitar sekolah.

Keadaan geografis dan infrastruktur yang ada memang mempengaruhi aktivitas sehari-hari di sekolah ini, terutama dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran serta komunikasi dengan pihak terkait di tingkat kecamatan dan kabupaten. Meskipun begitu, keberadaan SDN Tegal 1 tetap vital dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak di sekitar Desa Tegal, sebagai sarana yang telah beroperasi lama dan telah berkontribusi besar terhadap kemajuan pendidikan di daerah tersebut. Dengan situasi seperti ini, SDN Tegal 1 berperan penting dalam memenuhi kebutuhan pendidikan dasar bagi masyarakat setempat, meskipun masih dihadapkan pada tantangan infrastruktur yang perlu perhatian lebih untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan fasilitas yang ada.

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media visual untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa kelas satu di SDN Tegal 1, Kecamatan Cikedal. Penelitian menggunakan desain eksperimen pretest-posttest untuk menilai perubahan yang terjadi pada pemahaman siswa setelah penggunaan media gambar dalam pembelajaran. Penelitian ini melibatkan tiga informan utama: seorang guru kelas 1, dan dua orang siswa kelas 1. Guru yang terlibat dalam penelitian adalah Ibu Rohayati, seorang guru berpengalaman dengan latar belakang pendidikan S.Pd, yang telah berpengalaman mengajar selama lebih dari sepuluh tahun. Informan siswa terdiri dari Selfia Yulyanah dan Rifal Attamami, dua siswa kelas 1 yang menjadi objek penelitian.

Media gambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar buah-buahan yang digunakan untuk mengenalkan konsep angka 1-10 kepada siswa. Gambar buah dipilih karena dikenal luas oleh siswa, dan dapat memberikan kesan yang lebih konkret terhadap konsep-konsep matematika yang pada dasarnya abstrak. Hal ini sesuai dengan temuan dari Lim & Kim (2021) yang menyatakan bahwa media visual, seperti gambar, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui media gambar, siswa tidak hanya belajar konsep angka, tetapi juga mengaitkan angka tersebut dengan objek yang familiar, seperti buah-buahan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar memiliki peran penting dalam membantu siswa yang masih berada pada tahap konkret-operasional, di mana mereka belum mampu memahami konsep abstrak matematika hanya dengan simbol atau angka saja. Sejalan dengan pendapat Khusniyah & Purwanto (2023), penggunaan gambar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, yang mempermudah mereka untuk mengasosiasikan konsep matematika dengan objek nyata. Fotografi apel, pisang, dan jeruk yang digunakan dalam penelitian ini menjadi lebih dari sekadar media pembelajaran; gambar-gambar tersebut menjembatani pemahaman siswa terhadap materi matematika dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Pentingnya media gambar dalam pembelajaran matematika juga didukung oleh penelitian

dari Anderson & Boudah (2022), yang menunjukkan bahwa media visual meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini sangat relevan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa kelas 1 SD cenderung lebih mudah mengingat angka yang diodohkan dengan gambar buah daripada hanya melihat angka tanpa adanya objek konkrit yang mendampinginya. Oleh karena itu, gambar dapat memperkuat keterkaitan antara angka dan objek, serta membantu siswa dalam memahami konsep bilangan secara lebih mendalam.

Peran Guru dalam Pemilihan dan Penggunaan Media Gambar, Dalam pemanfaatan media gambar peran guru sangat vital dalam memilih ilustrasi yang sesuai dan relevan dengan materi yang diajarkan. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan informasi, tetapi juga membantu. yang dapat memaksimalkan potensi media gambar dalam proses pembelajaran. Syaiful & Nasution (2022) menyatakan bahwa kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran sangat memengaruhi efektivitas belajar siswa. Dalam penelitian ini, guru memilih gambar buah yang familiar bagi siswa, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan mudah mengenali objek yang ada pada gambar tersebut. Namun, tantangan yang dihadapi dalam penggunaan media gambar adalah pemilihan gambar yang tepat dan sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif siswa. Hidayat & Pratiwi (2023) mengungkapkan bahwa gambar yang terlalu rumit atau tidak relevan dapat mengurangi efektivitasnya sebagai alat bantu pembelajaran. Oleh karena itu, gambar-gambar yang digunakan dalam penelitian ini, seperti gambar buah, dipilih karena kesederhanaannya dan kemampuannya untuk menghubungkan angka dengan objek yang mudah dikenali oleh siswa. Guru yang cermat dalam memilih gambar yang sesuai akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena gambar tersebut akan langsung menghubungkan angka dengan objek yang sudah dikenal siswa, sehingga lebih mudah dipahami.

Pada awal penelitian, siswa diberikan pretest untuk mengukur pemahaman mereka terhadap angka-angka tersebut. Setelah itu, selama sesi pembelajaran menggunakan gambar buah, siswa diharapkan dapat menghubungkan angka dengan objek yang ada di sekitar mereka. Setelah intervensi ini, dilakukan posttest untuk mengukur seberapa besar peningkatan pemahaman siswa. Hasil dari pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa sebelum intervensi adalah 65, yang mencerminkan pemahaman dasar yang masih terbatas terhadap angka 1-10. Namun, setelah menggunakan media gambar buah, nilai rata-rata posttest meningkat secara signifikan menjadi 85. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang konsep angka setelah penggunaan media gambar. Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tampak lebih aktif bertanya, berinteraksi, dan mengikuti proses pembelajaran. Hal ini mungkin disebabkan oleh fakta bahwa gambar buah yang digunakan memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai konsep matematika yang sedang diajarkan.

Tantangan dalam Penggunaan Media Gambar di Kelas 1 SDN Tegal 1 Kecamatan cikedal adalah meskipun penggunaan media gambar memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, terutama dalam konteks pembelajaran matematika untuk siswa kelas 1 SD. Salah satunya adalah ketidaktepatan dalam memilih gambar yang bisa memengaruhi pemahaman siswa. Sebagai contoh, jika gambar yang digunakan terlalu abstrak atau tidak sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, maka siswa akan kesulitan menghubungkan gambar tersebut dengan angka yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, guru harus memilih gambar yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi tantangan tersendiri. Penggunaan media gambar yang efektif membutuhkan persiapan yang matang, baik dalam hal pemilihan gambar yang tepat maupun dalam merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan gambar secara optimal. Jika guru tidak memiliki cukup waktu untuk mempersiapkan media pembelajaran dengan baik, maka media gambar yang seharusnya efektif dapat menjadi kurang optimal dalam mendukung pembelajaran.

Kesimpulan

Hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas I di SDN Tegal 1 merupakan akibat dari berbagai faktor yang saling memengaruhi. Beberapa faktor utama yang ditemukan meliputi kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika, metode pengajaran yang masih bersifat monoton, dan lemahnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika. Faktor-faktor ini menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami materi matematika yang bersifat abstrak. Kesulitan ini semakin diperburuk oleh kurangnya penggunaan media visual atau alat bantu yang relevan dalam proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung kehilangan keterhubungan antara konsep yang dipelajari dengan dunia nyata.

Salah satu temuan signifikan dalam penelitian ini adalah efektivitas penggunaan media gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Media gambar berperan penting dalam mempermudah siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan mengubahnya menjadi representasi visual yang lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan memanfaatkan media gambar, siswa mampu mengaitkan konsep matematika dengan situasi yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, ilustrasi yang disajikan melalui media gambar juga membantu siswa dalam memahami soal latihan, menjelaskan pola, serta memberikan konteks visual yang mendukung pemahaman konsep secara keseluruhan.

Penggunaan media gambar ini juga memberikan dampak positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran karena materi yang disampaikan terasa lebih menarik dan mudah dicerna. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal. Tindak lanjut dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Guru di SDN Tegal 1 telah mulai mengintegrasikan media gambar secara konsisten dalam proses pembelajaran matematika, terutama untuk materi yang dianggap sulit oleh siswa. Guru juga memberikan umpan balik konstruktif yang bertujuan untuk membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi dan secara bertahap meningkatkan kemampuan mereka. Telah terbukti bahwa metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, memperkuat pemahaman mereka tentang konsep dasar, dan membuat lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Rekomendasi untuk Pengembangan Pembelajaran Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi diajukan untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran matematika: Pertama, Peningkatan Penggunaan Media Gambar, Media gambar hendaknya dimanfaatkan secara lebih maksimal dalam pembelajaran matematika, terutama untuk materi yang bersifat abstrak dan sulit dipahami. Guru diharapkan dapat memilih gambar yang relevan dengan materi yang diajarkan agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep dasar matematika. Media ini dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai konsep, seperti pengenalan bilangan, operasi hitung sederhana, dan pola matematika. Kedua, Pengembangan Variasi Media Pembelajaran Selain media gambar, penting bagi guru untuk mengembangkan variasi media pembelajaran lainnya yang inovatif. Misalnya, penggunaan animasi sederhana, aplikasi digital interaktif, atau alat bantu manipulatif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat.

Ketiga, Pelatihan Khusus untuk Guru agar penggunaan media gambar dan variasi media pembelajaran lainnya dapat diterapkan secara efektif, sekolah disarankan untuk menyediakan pelatihan khusus bagi guru. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam memilih, merancang, dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Pelatihan semacam ini juga dapat membantu guru untuk memahami bagaimana cara memadukan media pembelajaran dengan strategi pengajaran yang berpusat pada siswa. Keempat, Evaluasi Berkala Penggunaan Media

Pembelajaran Guru perlu melakukan evaluasi secara berkala terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Evaluasi ini mencakup penilaian terhadap relevansi media dengan tujuan pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, serta dampaknya terhadap hasil belajar. Evaluasi yang terstruktur akan membantu guru dalam memperbaiki dan meningkatkan penggunaan media pembelajaran di masa mendatang.

Melalui implementasi rekomendasi tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran matematika di SDN Tegal 1 dapat meningkat secara signifikan. Peningkatan ini tidak hanya berdampak pada hasil belajar siswa, tetapi juga pada minat mereka terhadap matematika sebagai salah satu mata pelajaran inti. Dengan fondasi pemahaman konsep yang kuat, siswa akan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan akademik di jenjang pendidikan selanjutnya. Selain itu, suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif dapat tercipta, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Pada tingkat yang lebih luas, kemajuan ini dapat menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lain untuk menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis media yang inovatif. Diharapkan bahwa manfaat positif dari metode ini dapat secara substansial meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam hal pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan strategi pembelajaran yang berbasis media tidak hanya membantu siswa secara langsung, tetapi juga mendorong pengembangan praktik pembelajaran yang lebih sesuai dan relevan dengan dunia pendidikan saat ini.

Daftar Pustaka

- Awaludin, A. A. R., dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (15th ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhari, A. (2020). *Penilaian Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya dalam Pendidikan* (2nd ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arifin, Z. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andriana, M., Suyahman, D., & Rina, A. (2020). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(2), 77-85.
- Anderson, R., & Boudah, D. (2022). Visual Learning and Memory Retention: A Review of Recent Findings. *Journal of Educational Psychology*, 115(3), 312-327.
- Bloom, B., & Krathwohl, D.R. (2024). *Revised Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dafik, D., & Prihandini, R. M. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Universitas Jember.
- Daryanto (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hidayat, A., & Pratiwi, L. (2023). Challenges in the Use of Visual Learning Media in Mathematics Education. *Journal of Educational Innovation*, 9(2), 72-85.
- Khusniyah, N., & Purwanto, A. (2023). Effectiveness of Visual Media in Elementary School Mathematics Learning. *Indonesian Journal of Primary Education*, 12(1), 45-58.
- Lim, M., & Kim, Y. (2021). The Impact of Visual Media on Learning and Engagement: A Systematic Review. *Journal of Educational Technology*, 38(2), 153-168.
- Mudyaharjo, R. (2016). *Pengantar Pendidikan: Sebuah Studi Awal tentang Dasar-Dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Moleong, L. J. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Jakarta: UI Press.
- Nasution, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif* (5th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, F. (2023). *Media Pembelajaran Matematika*. Tidar Press.

- Sutarno, S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan* (2nd ed.). Malang: UMM Press.
- Suryani, M. (2023). *Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Pustaka Aksara.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyahman, D. (2021). *Media pembelajaran berbasis gambar untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful, S., & Nasution, M. (2022). The Role of Teachers in Using Visual Media for Effective Learning. *Journal of Teaching Methods*, 29(4), 101-110.
- Tilaar, H. A. R. (2018). *Membenahi Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Uno, H. B. (2019). *Teori dan Praktik Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zuliani, R., Lestari, P., & Safira, N. Z. (2023). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.