

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI DRAMA DENGAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAYING

(PTK Bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri 1 Jalupangmulya Lebak – Banten)

Waeroh¹, Yeni Sulaeman², Rifki Arif Nugraha³, Iim Khairunnisa⁴

^{1,2,3,4}STKIP Syekh Manshur, Indonesia

Surel: ¹waerohan@gmail.com, ²yenisulaemanesta@gmail.com, ³rifki.a.nugraha@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 10-12-2024

Perbaikan: 15-12-2024

Diterima: 30-12-2024

Keywords:

Hasil Belajar, Metode Role Playing

Corresponding Author:

Waeroh

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran metode role playing terhadap pembelajaran drama. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode PTK. Dengan tindakan yang dilakukan sebanyak tiga siklus. Setiap siklus terdapat dua kali pertemuan, dan tiap siklus terdiri dari perencanaan, Pelaksanaan, Tindakan, observasi, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Jalupangmulya. Teknik pengumpulan data diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* serta lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode role playing merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan metode role playing maka keterampilan menulis teks drama dan berdrama siswa kelas V SD Negeri 1 Jalupangmulya dapat meningkat hal tersebut dapat dilihat dari ketercapaian nilai KKM siswa dan prosentase yang mengalami peningkatan dari siklus I 56,25% , siklus II 68,75% dan siklus III 100% , jadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode role playing adalah sebesar 35%

@2024 Semesta Mendidik: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sosok penting dalam mempersiapkan generasi muda yang akan menjadi pengganti negara. Selain ilmu akademik, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan potensi diri, berpikir kritis, dan peduli terhadap lingkungan sekitar melalui pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membangun kesadaran ekologis adalah Sosiologi (IPS). Pembelajaran IPS di sekolah dasar diharapkan dapat membekali siswa dengan informasi dan keterampilan penting tentang gagasan ramah lingkungan dan ekologis. Salah satu materi pembelajaran ujian

persahabatan yang penting untuk dipelajari adalah pengelolaan ekologis. Materi ini bertujuan untuk membangun kesadaran siswa akan pentingnya menjaga dan melindungi iklim secara umum. Namun berdasarkan persepsi dan pertemuan dengan para pendidik, ditemukan beberapa permasalahan pada ujian persahabatan pembelajaran materi daya dukung alam. Biasanya siswa akan kurang bersemangat dan kurang memahami ide-ide yang diajarkan. Siswa menjadi lebih pasif dan kurang terlibat akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Kedua, pemanfaatan media pembelajaran masih

terbatas sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna bagi siswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menonjol dan meningkatkan pemahaman siswa. Media gambar merupakan salah satu jenis media yang dianggap cocok. Media gambar dapat membayangkan ide-ide konseptual menjadi lebih konkrit dan menarik bagi siswa. Selain itu penggunaan media gambar juga dapat mendorong siswa untuk lebih dinamis dalam belajar, sehingga dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Menurut (Gasong, 2018) “belajar merupakan siklus batin dalam seseorang, karena hubungannya dengan iklim” dalam pengalaman yang terus berkembang. Untuk menciptakan perubahan jangka panjang bagi manusia, diperlukan latihan yang berulang-ulang. Pembelajaran menyiratkan bahwa Subyek pembelajaran yang dimaksud adalah peserta didik yang menjadi titik fokus latihan pembelajaran. Siswa sebagai subjek belajar diharapkan dapat secara efektif mencari, menemukan, mengkaji, merencanakan, menangani permasalahan, dan menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk penelitian. “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Materi Kelestarian Lingkungan Melalui Pemanfaatan Media Gambar” merupakan judul penelitian yang tertarik untuk dilakukan peneliti.

Menurut Taufiq (2024) , pelestarian lingkungan mengacu pada upaya manusia yang perlu dilakukan segera untuk menjamin kelangsungan keberadaannya .untuk upaya manusia yang perlu dilakukan segeramenjamin kelangsungan keberadaan mereka. mempunyai kemampuan kemampuan berperilaku baik. Peneliti menemukan kepekaan siswa terhadap lingkungan terhadap stresor lingkungan, seperti peran dan pemicu stres, seperti peran dan dengan lingkungan sangat merugikan. Oleh karena, itu setelah belajar melalui media gambar materi kelestarian lingkungan siswa, diharapkan mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari - hari, baik di rumah maupun di sekolah .

Selain itu upaya pelestarian lingkungan hidup merupakan salah satu agen perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang menyebabkan siswa mempunyai kemampuan dalam memahami upaya pelestarian lingkungan hidup, sehingga menjadikan upaya pelestarian lingkungan hidup sebagai materi yang penting untuk mengembangkan kemampuan siswa mendemonstrasikan dasar-dasar penjernihan udara, mengidentifikasi penyebab kerusakan lingkungan akibat degradasi lingkungan, dan membuat kerajinan tangan dari bahan bekas merupakan ciri-ciri pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 1 Mei 2024 di kelas III SDN 1

Leuwidamar, rata-rata nilai semester 1 siswa kelas III mata pelajaran IPS masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Selain itu, KKM IPS sebesar 70, namun dari 20 siswa tersebut yang mencapai KKM hanya 12 siswa atau 48 persen, dan yang belum mencapai KKM sebanyak 6 siswa atau 52 persen. Terlihat dari observasi yang dilakukan di kelas III SDN I Leuwidamar bahwa media pembelajaran belum digunakan secara efektif oleh guru untuk membantu siswa mempelajari konsep IPS.

Berdasarkan wawancara terhadap guru pada tanggal 1 Mei 2024. Di sekolah terdapat kantor media pembelajaran seperti gambar legenda, bola dunia, panduan dan PC. Para pendidik di masa kini belum memanfaatkan media, khususnya media gambar, karena berbagai faktor. Penjelasan pokoknya adalah pendidik belum melibatkan media dalam pembelajaran karena pertunjukan dengan menggunakan media memerlukan kesiapan yang lama dan memakan banyak waktu sehingga tidak efektif. Oleh karena itu, guru jarang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, apalagi jika media tersebut berupa OHP, VCD, proyektor slide 6, atau internet. Penjelasan selanjutnya adalah pendidik kurang mempunyai kesempatan dan kemauan untuk mempertimbangkan pembuatan media pembelajaran dan biaya yang mahal. Inilah alasan yang diberikan oleh pendidik. Padahal, jika pengajar perlu

berpikir dari sudut pandang lain, maka dengan media pembelajaran latihan akan lebih efektif, walaupun agak merepotkan, namun akan memperoleh hasil yang ideal.

Mengingat permasalahan di atas, pendidik hendaknya memanfaatkan media dan strategi imajinatif untuk lebih mengembangkan pengalaman pendidikan di ruang belajar. Pemanfaatan media pembelajaran tidak sekedar berfungsi untuk membantu pendidik dalam mengajar, namun lebih dari itu sebagai upaya untuk memudahkan siswa dalam mempelajari suatu topik. Pada akhirnya media pembelajaran memang layak digunakan oleh para pengajar, sebagai alat bantu pamer bagi para pendidik, namun diyakini akan muncul kesadaran lain bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian dasar dari sistem sekolah, sehingga sangat baik dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran pekerjaan yang perlu dilakukan demi kemajuan dan sifat kerja siswa. Anak-anak sebagai subjek belajar mempunyai kemampuan psikofisik, jika mendapat sentuhan yang tepat maka akan memacu generasi muda untuk berkembang dalam batas yang luar biasa.

Diantara beberapa media pembelajaran, media gambar merupakan salah satu media pembelajaran, media gambar merupakan media yang paling banyak digunakan. Hal ini karena lebih banyak siswa yang menyukai gambar daripada menulis, apalagi dengan asumsi foto

itu dibuat terlebih dahulu, karena kebutuhan akan gambar yang bagus, seperti saat ini. Hal ini secara positif akan meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pengalaman pendidikan yang menarik.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara lahiriah visual ke dalam struktur dua lapis sebagai penuangan atau pertimbangan dalam struktur yang berbeda seperti komposisi, representasi, slide, film, strip, proyektor kabur (Hamalik, dalam Sundari, 2024)

Media gambar merupakan media yang paling sering digunakan, yaitu keseluruhan percakapan yang dapat dirasakan dan diapresiasi di mana-mana (Sadiman, dalam Sundari, 2024) Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan lambang perwakilan akibat peniruan objek, sudut pandang, renungan atau pemikiran yang dikomunikasikan, bayangkan dalam dua aspek.

Penggunaan media pembelajaran pada bagian teknik pertunjukan sebagai upaya untuk meningkatkan proses komunikasi siswa instruktur dan komunikasi siswa dengan iklim belajarnya. Oleh karena itu kemampuan mendasar media pembelajaran adalah sebagai instrumen petunjuk, atau setidaknya penunjang penggunaannya.

Media gambar mempunyai manfaat dan kerugian dalam pembelajaran Sadiman (Suparman, Prayogi dan Susanti 2020),

khususnya gambar bersifat konkrit, gambar dapat mengatasi keterbatasan yang ada, gambar dapat mengatasi kendala persepsi kita, gambar dapat menjelaskan suatu permasalahan, dalam bidang apa pun untuk tingkat usia berapa pun jumlahnya, sehingga dapat mencegah atau mengatasi kesan palsu, gambar sederhana dan mudah diperoleh dan digunakan tanpa memerlukan perangkat keras khusus, gambar hanya menekankan indera penglihatan, gambar adalah objek yang terlalu rumit, dan ukurannya sangat terbatas untuk pertemuan besar.

Adapun masalah yang akan dikaji dalam penelitian adalah metode media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi kelestarian lingkungan di kelas III SDN I Leuwidamar.

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah bahwa metode media gambar dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS dalam materi kelestarian lingkungan. Oleh karena itu peneliti mengajukan judul penelitian yang berjudul : Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kelestarian lingkungan dengan menggunakan media gambar di kelas III SDN 1I Leuwidamar, Lebak, Banten.

Pegertian media

Media merupakan alat yang digunakan oleh seorang guru sebagai bahan komunikasi guru selama proses pembelajaran

di kelas untuk menyampaikan pesan ke siswa (Herliana & Anugraheni, 2020). Pendapat lain menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan untuk menarik perhatian, minat dan pikiran penerima pesan ke penerima pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran (Gogahu & Prasetyo, 2020). Perbedaan karakteristik siswa dalam gaya belajar dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran. Namun, pemanfaatan media pembelajaran akan percuma jika tidak dapat menunjang proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator tidak mampu menggunakannya dengan benar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran akan berdampak positif jika guru dapat menggunakannya dengan cara yang benar (Akbar, 2018).

Menurut (Fadilah, 2023) Media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu: (1) Media Visual. Berupa Gambar atau Foto,

Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan. (2) Media Audio Berupa Radio, Podcast, Story telling, dan Lagu. (3) Media audio visual berupa film, video, dan televisi.

Sesuai uraian di atas, media adalah komponen esensial dalam komunikasi modern yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan, mulai dari bagaimana kita mendapatkan informasi hingga cara kita berinteraksi satu sama lain. Media terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, membawa perubahan signifikan dalam cara kita berkomunikasi dan memperoleh informasi.

Pegertian media gambar

Media gambar merupakan panduan visual yang digunakan dalam siklus korespondensi untuk benar-benar menyampaikan data, ide atau pesan. Media ini dapat berupa foto, ilustrasi, diagram, grafik, poster, peta, dan jenis gambar lainnya. Pemanfaatan media gambar bertujuan untuk menjelaskan dan meningkatkan pemahaman masyarakat, membuat data menjadi sangat menarik dan mudah diingat, serta membantu melampaui batasan bahasa dan kemampuan.

Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran yaitu media gambar. Media gambar merupakan media berupa bidang datar dengan sisi dua dimensi dan dapat dikembangkan dengan berbagai kombinasi kata dan gambar sehingga menarik perhatian siswa. (oktafiyanti, 2020).

Media gambar yang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran dapat meningkatkan fokus siswa sehingga secara tidak langsung dapat membuat siswa tertarik pada mata pelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu penggunaan media gambar akan memberikan pengalaman yang nyata, sehingga dapat membantu para siswa untuk lebih mudah dan cepat dalam belajar membaca permulaan. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor (Zuliani, 2023).

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Adnyana, 2023).

Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan (Soelarko, 2023). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang di visualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. atau ide-ide yang di visualisasikan kedalam bentuk dua dimensi.

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai

salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya.

Kelebihan dan Kekurangan media gambar

Media gambar merupakan panduan visual yang digunakan untuk benar-benar menyampaikan data, ide atau pesan. Model menggabungkan foto, representasi, garis besar, bagan, panduan, dan spanduk. Media gambar bertujuan untuk menjelaskan dan meningkatkan pemahaman orang banyak, membuat data menjadi sangat menarik dan mudah diingat, serta membantu melampaui batas-batas bahasa dan pendidikan. Menurut (Septiadi, I.T. 2023) mengemukakan kelebihan dan kelemahan media gambar, sebagai berikut:

Kelebihan

Keuntungan dari media cetak ini, di samping relatif murah pengadaannya, juga lebih mudah dalam penggunaannya, dalam arti tidak memerlukan peralatan khusus, serta lebih luwes dalam pengertian mudah digunakan, dibawa atau dipindahkan.

Kelemahan

Kelemahan dari media ini, terutama jika kurang dirancang dengan baik, cenderung untuk membosankan. Di samping itu, media ini kurang dapat memberikan suasana yang "hidup" bagi murid-murid.

Semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dan kekurangan media gambar yaitu:

Kelebihan media gambar (1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata. **(2)** Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya. Gambar amat berguna dalam hal ini. **(3)** Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. **(4)** Gambar dapat memperjelas suatu masalah. **(5)** .Siswa mudah memahaminya. **(6)** Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram. **(7)** Bisa dipergunakan di dalam kelas, di rumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan. **(8)** Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang. **(9)** Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

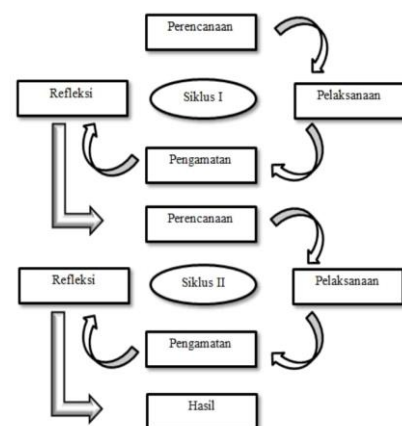
Kelemahan media gambar (1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata. **(2)** Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. **(3)** Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. **(4)** Gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan. **(5)** Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan alat yang ampuh untuk meningkatkan pemahaman, retensi, dan minat dalam komunikasi dan eksposisi pembelajaran. Namun penggunaannya harus disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan audiens, serta dilengkapi dengan teks atau penjelasan tambahan jika diperlukan untuk menjamin

pemahaman yang lengkap dan akurat. Pemilihan dan penggunaan gambar harus dilakukan secara hati-hati untuk mengatasi kekurangan dan memaksimalkan kelebihan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di SDN 1 Leuwidamar, dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Perlunya kerangka dasar dalam menyusun strategi penelitian, seperti yang dikemukakan oleh Muflihah dalam Rahman (2021:155) bahwa model penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 dibawah ini.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya terdapat dua pertemuan kecuali pra-siklus satu kali pertemuan. Tujuannya yaitu agar mempermudah peneliti dalam proses penelitiannya saat dikelas. Sementara kriteria ketuntasan belajar dapat

dikatakan klasikal apabila terdapat 80% siswa yang telah mencapai kriteria tersebut. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa digunakan dari hasil tes yang diperoleh, kemudian mencari nilai rata-rata (*mean*) dan persentase. Dalam mencari rata-rata diambil dari seluruh data nilai siswa, yaitu menjumlahkan seluruh skor dibagi banyak subyek, disampaikan oleh Rifki Arif Nugraha (2023:130) dalam Salimah rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

X = rata-rata (mean)

$\sum x$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya siswa

Penelitian tindakan kelas dapat dijadikan sebagai patokan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dicapainya dengan jumlah skor yang diperoleh dibagi dengan jumlah skor maksimal dikalikan seratus. Kriteria pemahaman konsep dapat dilihat pada tabel berikut.

$$\text{persentase} = \frac{\text{Totalskor}}{\text{SkorMaksimum}} \times 100\%$$

Keterangan: P = Angka Persentase

F = Total Skor

N = Skor Maksimal

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rentang skor penilaian keterampilan menulis teks argumentasi,

dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.10

Rentang Skor Penilaian Menulis Teks Argumentasi

Angka	Keterangan
85-100	Sangat Baik
70-84	Baik
55-69	Cukup
40-54	Kurang
≤ 39	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Leuwidamar kecamatan Leuwidamar kabupaten lebak tahun pelajaran 2023/2024 pada siswa kelas III dengan jumlah 24 siswa yang terdiri dari 9 orang siswa perempuan dan 15 orang siswa laki – laki. Penelitian ini terlaksana pada bulan April sampai mei 2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom research*) yang pelaksanaannya berjumlah dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan jadi penelitian ini dilaksanakan dengan 4 kali pertemuan, alokasi waktu setiap pertemuannya 1x90 menit, pelaksanaan setiap siklus dengan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Dalam penelitian ini guru kelas III bertindak sebagai observer dan peneliti sebagai guru mata pelajaran yang di ambil adalah Ilmu Pengetahuan Sosial dengan

materi yang diajarkannya adalah kelestarian lingkungan. Hasil dan analisis data dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan setiap siklus penelitian tindakan kelas ini yang tujuannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi kelestarian lingkungan dengan menggunakan media gambar.

Tabel 4.10

Rekapitulasi Perolehan Nilai
Menulis Teks Argumentasi Semua Siklus

N O	NAMA SISWA	NILAI AKHIR			JUMLA H	RATA RATA
		PRA SIKLU S	SIKLU S I	SIKLU S II		
1	Siti Komala Sari	71	73	78	222	74.00
2	Lukman Hakim	55	61	67	183	61.00
3	Pipih Muspiroh	60	65	75	200	66.66
4	Sifa Aulia	75	76	82	233	77.66
5	Ariyudin	59	61	66	186	62.00
6	Ilham Maulana	67	73	78	218	72.66
7	Fajar Sidik	72	74	81	227	75.66
8	Ayu Lestari	64	70	77	211	70.33
9	Duwi	55	63	70	188	62.66
10	Muhammad Musa	62	65	73	200	66.66
11	Muhammad Aldiyansyah	65	70	74	209	69.66
12	M. Rofi	75	77	84	236	78.66
13	M. Kholis	60	71	75	206	68.66
14	Nia Nurseia	58	59	70	187	62.33
15	Salmah	70	73	82	225	75.00
16	Rangga Tirta wijaya	61	65	74	200	66.66
17	Arif Rahman	59	65	74	198	66.00
18	Satria sobirin	62	64	72	198	66.00
19	Silva Rahayu	70	72	82	224	74.66
20	Siti Rohimah	72	75	83	230	76.66
21	Siti Robiatul	74	77	84	235	78.33
22	Indra Lesmana	55	58	66	179	59.66
23	Teguh Rizky	66	68	74	208	69.33
24	Tasya Tarisa Putri	65	71	78	214	71.33
JUMLAH		1.552	1.645	1.819	5.005	1.812,5
RATA RATA		64,6%	68,5%	76%	208,5	75,5

dapat diketahui bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pegetahuan Sosial yang dimulai pada tahap pra siklus memperoleh jumlah nilai 1.552 dengan nilai rata-rata sebesar 64.6, dan presentase ketuntasan yaitu 33.00%, kemudian selanjutnya pada siklus I memperoleh jumlah nilai 1.645 dengan nilai rata-rata sebesar 68.5 dengan jumlah presentase ketuntasan sebesar 54.00%, dan pada siklus II memperoleh jumlah nilai 1.819 dengan nilai rata-rata sebesar 76

yang mana hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang cukup tinggi pada siklus ini dengan jumlah prsesntase ketuntasan sebesar 88%. Hasil tersebut adalah hasil dari data yang penulis analisis dan kumpulkan pada penelitian tindakan kelas.

SIMPULAN

Media gambar yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar tentang kelestarian lingkungan. Dalam proses pembelajaran media gambar digunakan pada kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir Pada siklus I, penggunaan media gambar dalam pelajaran Ilmu Pegetahuan Sosial yang di mulai dari tahap pra siklus memperoleh nilai 1.552 dengan nilai rata-rata sebesar 64.6, dan presentase ketuntasan yaitu 33.00% kemudian pada selanjutnya pada siklus I memperoleh jumlah nilai 1.645 dengan nilai rata-rata sebesar 68.5 dengan jumlah presentase ketuntasan sebesar 54.00%. dan pada siklus II memperoleh jumlah nilai 1.819 dengan nilai rata-rata sebesar 76 yang mana hasil belajar siswa megalami peningkatan yang yang cukup tinggi pada siklus ini dengan jumlah presentase sebesar 88%. Ini dibuktikan dengan keaktifan siswa yang meningkat. Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa kelas III SDN 1 Leuwidamar meningkat dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Mayuni, S., Hendracipta, N., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik di SDN Pagintungan. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 7(2), 147-154.
- Firlani, R. I., Erviana, L., & Al Fath, A. M. (2024). Penggunaan Media Gambar Poster Sebagai Alternatif Untuk Perkembangan Psikomotorik Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sdn Ngadirejan Tahun Ajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Pacitan).
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan media pembelajaran kereta membaca berbasis kontekstual learning siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314-326.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004-1015.
- Akbar, A. A., & Tarman, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(1), 40-48.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597.
- Zuliani, R., Amalia, D., & Syaikhah, E. (2023). Peranan Media Gambar dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas I. *YASIN*, 3(5), 980-992.
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61-70.
- Septiadi, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Integrated Reading And Composition (Circ) Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Di Sekolah Dasar (Penelitian Quasi Experiment di Kelas IV SDN Cimenyan 01 Bandung)* (Doctoral Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., ... & Lolang, E. (2023). *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Badriyah, H. (2023). *Implementasi Akad Mudharabah Mutlaqah Pada Produk Tabungan Ib Hijrah Rencana Di Bank Muamalat Kcp Kuningan Perspektif Fatwa Dsn* (Doctoral dissertation, S1-Perbankan Syariah).
- Lamina, L., Rosyadi, A. A. P., & Lidiawati, R. (2023). Implementasi Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kurikulum Merdeka Peserta Didik Kelas I SDN Ngaglik 01 Batu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4368-4384. dissertation, FKIP UNPAS)