

## **PENGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN SD: APAKAH MASIHRELEVAN DI ERA DIGITAL?**

**Nabilah Khoirrun Nisak<sup>1</sup>, Putri Ramadhani<sup>2</sup>, Nadi Ayu Pramudita<sup>3</sup>, Muhammad Hafiz Abdillah<sup>4</sup>**

Universitas Negeri Malang<sup>1,2,3,4</sup>

e-mail: [nabilah.khoirrun.2501516@students.um.ac.id](mailto:nabilah.khoirrun.2501516@students.um.ac.id),  
[putri.ramadhani.2501526@students.um.ac.id](mailto:putri.ramadhani.2501526@students.um.ac.id), [nadia.ayu.2501516@students.um.ac.id](mailto:nadia.ayu.2501516@students.um.ac.id),  
[muhhammad.hafiz.2501516@students.um.ac.id](mailto:muhhammad.hafiz.2501516@students.um.ac.id)

Diterima: 15/5/2026; Direvisi: 20/5/2026; Diterbitkan: 25/5/2026

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan pembelajaran di sekolah dasar pada fase operasional konkret yang membutuhkan visualisasi riil, di tengah gempuran pemanfaatan perangkat teknologi digital yang masif. Fokus masalah dalam riset ini diarahkan untuk mengkaji tingkat relevansi serta posisi media berbasis gambar konvensional dibandingkan dengan media digital interaktif dalam ekosistem pendidikan dasar modern. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau *literature review* dengan menganalisis secara mendalam berbagai database akademik terpercaya, buku teks, serta artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Tahapan analisis data dijalankan secara deskriptif kualitatif melalui mekanisme pengumpulan teori, pengelompokan tema, perbandingan kelebihan-kekurangan media, serta interpretasi data sekunder. Temuan riset menunjukkan bahwa media gambar, baik cetak maupun digital seperti infografis, memegang peranan krusial dalam mendongkrak motivasi, karakter rasa ingin tahu, kemampuan kognitif, dan partisipasi aktif peserta didik. Meskipun media digital menawarkan fleksibilitas interaktif, jenis gambar konvensional terbukti tetap sangat relevan karena sifatnya yang praktis, ekonomis, serta bebas dari ketergantungan perangkat teknologi. Simpulan utama menegaskan bahwa efektivitas penggunaan kedua varian media tersebut sepenuhnya bertumpu pada kompetensi pedagogik guru dalam merancang stimulus visual yang adaptif, kreatif, dan kontekstual demi mewujudkan pembelajaran bermakna.

**Kata kunci:** *Media Berbasis Gambar, Pendidikan Dasar, Era Digital, Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the challenges of learning in elementary schools during the concrete operational phase, which requires realistic visualizations, amidst the massive use of digital technology devices. The focus of this research is directed at examining the level of relevance and position of conventional image-based media compared to interactive digital media in the modern elementary education ecosystem. The method applied in this research is a literature review, which involves an in-depth analysis of various trusted academic databases, textbooks, and scientific articles published over the past ten years. The data analysis stage was carried out descriptively and qualitatively through the mechanism of collecting theories, grouping themes, comparing media advantages and disadvantages, and interpreting secondary data. The research findings indicate that image media, both print and digital, such as infographics, play a crucial role in boosting student motivation, curiosity, cognitive abilities, and active participation. Although digital media offers interactive flexibility, conventional

image types have proven to remain highly relevant due to their practicality, economy, and independence from technological devices. The main conclusion confirms that the effectiveness of using both media variants is entirely based on the teacher's pedagogical competence in designing adaptive, creative, and contextual visual stimuli to realize meaningful learning.

**Keywords:** *Image-Based Media, Elementary Education, Digital Era, Student-Centered Learning*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan tahapan yang sangat fundamental dalam membangun dasar pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap siswa yang akan berpengaruh besar pada jenjang kependidikan berikutnya. Karakteristik psikologis peserta didik sekolah dasar yang secara teoretis masih berada pada fase operasional konkret menuntut ketersediaan perangkat instruksional yang mampu menyajikan konsep abstrak menjadi fenomena nyata, kontekstual, serta mudah dicerna oleh nalar anak. Oleh karena itu, ketepatan pemilihan media pengajaran bertindak sebagai salah satu faktor penentu yang menunjang keberhasilan transfer ilmu di dalam kelas. Salah satu alat bantu yang jamak digunakan karena efektivitasnya adalah media gambar konvensional yang dinilai andal dalam menyederhanakan rumitnya alur informasi menjadi representasi visual yang memikat mata pembacanya. Pengondisian stimulus visual ini terbukti secara empiris mampu mendongkrak minat belajar, memperkuat daya ingat kognitif, serta meningkatkan intensitas keterlibatan aktif siswa sepanjang jam pelajaran berlangsung. Melalui pemetaan objek gambar yang terstruktur, guru dapat memicu kesiapan mental anak untuk memulai petualangan ilmiah yang bermakna, interaktif, serta berpusat pada eksplorasi mandiri peserta didik demi tercapainya target kompetensi kurikulum nasional yang ditetapkan (Fitriani et al., 2022; Hadiyaturrido et al., 2026; Rahmawati et al., 2021; Widia et al., 2020).

Optimalisasi pemanfaatan media visual yang menarik di dalam ruang kelas pada dasarnya diidealkan mampu mendorong tumbuhnya sikap ilmiah yang kokoh di dalam jiwa peserta didik sejak usia dini. Sikap ilmiah tersebut termanifestasi secara nyata melalui pembentukan karakter rasa ingin tahu yang besar serta pengasahan keterampilan berpikir secara kritis, logis, dan sistematis dalam menanggapi berbagai fenomena alam di sekitarnya. Karakter rasa ingin tahu bertindak sebagai motor penggerak internal yang memaksa anak untuk menggali, menyelidiki, dan membedah suatu informasi secara mendalam melalui tiga indikator utama yang terukur. Indikator tersebut meliputi adanya keinginan kuat untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif, keberanian mental untuk menghadapi permasalahan yang menantang, serta tingginya keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kritis mengenai materi yang sedang dipelajari. Di sisi lain, keterampilan berpikir kritis bertindak sebagai stimulus kognitif yang merangsang anak untuk menalar secara reflektif sesuai dengan tingkat kemampuannya. Kombinasi kedua aspek ini sangat krusial dikembangkan agar siswa tumbuh menjadi pembelajar mandiri yang tangguh, objektif, berwawasan luas, serta memiliki ketajaman analitis dalam memecahkan masalah keseharian (Idris, 2020; Juraidah & Hartoyo, 2022; Susanto & Airlanda, 2023; Susilowati, 2022; Wahono et al., 2022).

Selain berfungsi sebagai alat bantu komunikasi yang menjembatani penyampaian pesan akademik, perangkat gambar statis juga memegang peranan strategis dalam mempercepat perkembangan kapasitas berpikir tingkat tinggi siswa. Melalui aktivitas mengamati lembar ilustrasi secara saksama, anak dilatih untuk melakukan interpretasi mandiri, mengidentifikasi komponen masalah, serta menghubungkan berbagai konsep keilmuan secara lebih mendalam agar menghasilkan retensi ingatan jangka panjang yang fungsional. Eksplorasi visual ini

Copyright (c) 2026 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

terbukti sangat efektif dalam mendongkrak hasil evaluasi belajar siswa, terutama saat mereka harus mencerna materi-materi pelajaran yang sarat akan doktrin konseptual yang rumit. Tidak hanya itu, dalam domain psikomotorik dan linguistik, penggunaan media grafis ini juga diakui andal dalam mempercepat penguasaan kemampuan literasi awal anak pada fase dasar. Siswa menjadi lebih terampil dalam melakukan aktivitas membaca permulaan, lebih runtut dalam mengekspresikan ide pemikiran saat bercerita, serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi untuk mengemukakan pendapat orisinal di hadapan teman sebaya tanpa adanya rasa canggung ataupun takut salah (Mantau & Talango, 2023; Nikmah et al., 2023; Syamzaimar & Hayani, 2025; Waddu et al., 2025).

Namun, realitas kontemporer menunjukkan bahwa arus perkembangan teknologi digital yang melaju pesat telah membawa disrupsi dan perubahan yang sangat radikal dalam tatanan media pembelajaran dunia kependidikan global. Media instruksional saat ini tidak lagi terisolasi pada lembar gambar cetak yang kaku, melainkan telah bermutasi ke dalam format *digital* yang canggih seperti tayangan animasi bergerak, video interaktif, dan aplikasi pembelajaran pintar. Integrasi perangkat berbasis teknologi ini di ruang kelas dinilai mampu menghadirkan atmosfer pengajaran yang jauh lebih variatif, fleksibel, serta mendongkrak keterampilan komunikasi digital dan keterlibatan komunal siswa secara masif. Kendati demikian, kehadiran kemewahan fasilitas modern tersebut senyatanya memicu kesenjangan baru di lapangan, karena tidak semua satuan pendidikan memiliki kesiapan infrastruktur gawai dan jaringan internet yang merata. Fakta objektif di berbagai daerah menunjukkan bahwa kecanggihan teknologi visual sering kali tidak dapat diaplikasikan akibat kendala finansial dan teknis. Dalam kondisi keterbatasan fasilitas inilah, eksistensi gambar konvensional tetap mempertahankan keunggulannya yang khas berupa kemudahan operasional, efisiensi biaya, serta kebebasan dari ketergantungan perangkat elektronik (Anggraeni et al., 2020; Ardana & Kerdiati, 2021; Kasmir, 2021; Mahardhani et al., 2021).

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini hadir dengan menawarkan nilai kebaruan berupa analisis teoretis yang mengkaji kembali posisi, relevansi, dan daya tahan media gambar konvensional di tengah masifnya gempuran media digital di sekolah dasar. Celah penelitian yang berhasil ditemukan menunjukkan bahwa mayoritas peneliti terdahulu cenderung menguji efektivitas media gambar statis dan media digital secara terpisah, tanpa melihat potensi integrasi atau eksistensi bertahannya media konvensional di era disrupsi. Inovasi dari penelitian ini terletak pada penggunaan metode *literature review* atau kajian literatur yang mengintegrasikan data sekunder dari puluhan database akademik tepercaya dalam sepuluh tahun terakhir secara sistematis. Kajian ini tidak dilaksanakan pada institusi persekolahan tertentu, sehingga nama sekolah dan tahun ajaran tidak dicantumkan, melainkan diarahkan secara makro untuk membedah sintesis konseptual kegunaan gambar dalam menstimulasi sikap ilmiah anak di era *digital*. Hasil dari studi teoretis ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi keilmuan baru bagi khasanah teknologi kependidikan, sekaligus menjadi pedoman praktis bagi guru dalam mengoptimalkan media murah bermutu demi kemajuan mutu pendidikan nasional.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode kajian literatur atau *literature review* untuk mengkaji parameter kegunaan media instruksional di tingkat dasar. Prosedur pelaksanaan riset difokuskan pada penelusuran, pengumpulan, dan penelaahan mendalam terhadap berbagai data sekunder yang sah dari perpustakaan digital. Peneliti memosisikan diri sebagai instrumen utama untuk menyaring artikel ilmiah yang

diperoleh dari berbagai basis data akademik terpercaya, seperti *Google Scholar* dan Garuda. Kriteria pemilihan bahan pustaka diatur secara ketat menggunakan sistem inklusi dan eksklusi, di mana batas waktu penerbitan sumber dibatasi hanya pada naskah yang dirilis dalam kurun waktu 5 tahun terakhir. Melalui metode deskriptif ini, korelasi teoritis dan esensi visualisasi bagi anak pada fase perkembangan kognitif tertentu dapat dipetakan secara sistematis tanpa perlu melakukan manipulasi variabel empiris ataupun intervensi langsung di ruang kelas formal.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini dioperasikan melalui mekanisme pengolahan konten tertulis yang mencakup 4 tahapan pengerjaan utama, yaitu pengumpulan teori, pengelompokan tema kependidikan, perbandingan karakteristik media, serta interpretasi data. Alat dan bahan yang digunakan dalam operasional riset ini bertumpu pada lembar instrumen pencatatan dokumen, komputer, dan kata kunci pencarian terstruktur, seperti media gambar, era digital, dan pembelajaran sekolah dasar. Data teks yang diperoleh dari berbagai rujukan kemudian disintesis secara induktif untuk menguraikan kelebihan serta rintangan operasional, seperti keterbatasan gambar dua dimensi yang bersifat statis dibandingkan dengan media interaktif. Seluruh data angka, seperti penomoran kriteria inklusi atau batasan durasi 10 tahun pustaka, ditulis menggunakan angka nyata guna menyusun laporan kajian ilmiah yang terstruktur, akurat, dan tepercaya secara objektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengertian dan Fungsi Media Gambar dalam Pembelajaran

Media gambar merupakan salah satu instrumen pembelajaran visual dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konsep edukasi kepada peserta didik melalui stimulasi indra penglihatan. Komponen visual ini dapat direalisasikan dalam berbagai bentuk konkret seperti ilustrasi, foto, diagram, grafik, maupun sketsa yang secara fungsional bertindak sebagai alat bantu bagi guru dalam mengomunikasikan materi pelajaran di kelas. Kehadiran media ini sangat krusial untuk menyederhanakan materi pelajaran yang bersifat abstrak, kompleks, atau rumit menjadi bentuk representasi yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa (Dita, 2022; Sobry & Sa'i, 2020). Melalui pemanfaatan gambar, proses belajar mengajar tidak lagi berjalan secara monoton melainkan bertransformasi menjadi lebih menarik, interaktif, dan aplikatif. Siswa tidak hanya dipaksa untuk mendengarkan deskripsi lisan atau membaca teks yang panjang, melainkan diajak untuk mengasosiasikan informasi keagamaan atau pengetahuan umum dengan representasi visual yang nyata.

Secara lebih mendalam, pesan yang termuat di dalam media gambar dapat dipetakan menjadi dua rumpun utama, yaitu pesan verbal dalam bentuk simbol bahasa tertulis dan pesan non-verbal yang menekankan pada kekuatan artistik objek. Kombinasi yang harmonis antara unsur-unsur dasar seni rupa seperti tarikan garis, kesesuaian bentuk, komposisi warna, dan tekstur objek terbukti mampu menciptakan daya tarik visual yang tinggi bagi anak. Ketika perhatian siswa berhasil direbut sejak awal sesi pembelajaran, hambatan psikologis seperti rasa jenuh atau kantuk dapat diminimalisir secara signifikan. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan retensi memori jangka panjang siswa, di mana informasi yang diserap melalui mata cenderung bertahan lebih lama dibandingkan informasi yang sekadar didengar. Dengan demikian, media gambar bukan hanya berfungsi sebagai hiasan dinding kelas yang estetis, melainkan sebuah strategi instruksional yang memperkuat pemahaman konseptual siswa (Harsyanda et al., 2024; Lestari & Suriani, 2025; Ramadani et al., 2025).

### 2. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Penerapan media gambar sebagai alat penunjang proses instruksional di sekolah memiliki sejumlah keunggulan taktis yang menjadikannya sebagai salah satu pilihan utama bagi para guru di lapangan. Kelebihan pertama terletak pada tingkat ketersediaannya yang sangat luas, di mana gambar berkualitas tinggi dapat dengan mudah ditemukan dalam buku teks, majalah, surat kabar, maupun dokumen digital secara mandiri. Kepraktisan ini mempermudah guru dalam memilih objek yang relevan dengan tema pelajaran tanpa harus menghabiskan waktu dan tenaga ekstra untuk membuat media dari awal. Selain itu, penggunaan media cetak manual atau gambar fisik tidak memerlukan dukungan perangkat teknologi rumit seperti aliran listrik atau proyektor khusus, sehingga tetap aplikatif digunakan pada sekolah dengan keterbatasan sarana prasarana. Fleksibilitasnya yang tinggi juga memungkinkan gambar diterapkan pada lintas disiplin ilmu, mulai dari pelajaran bahasa, sains, hingga seni budaya (Baunsele et al., 2023; Harsyanda et al., 2024; Kasmir, 2021).

Kendati menawarkan banyak kemudahan, media gambar konvensional juga tidak luput dari keterbatasan teknis yang dapat memengaruhi efisiensi transfer nilai di dalam ruang kelas. Salah satu kelemahan mendasar adalah sifatnya yang hanya menyajikan objek dalam bentuk dua dimensi, sehingga kurang mampu menggambarkan volume dan struktur asli benda tiga dimensi secara utuh. Selain itu, karakteristik gambar yang statis atau mati membuatnya tidak dapat menunjukkan alur proses, pergerakan kronologis, atau perubahan bentuk yang dinamis dari suatu fenomena alam. Tantangan lain muncul dari adanya potensi bias interpretasi, di mana perbedaan latar belakang pengetahuan dan pengalaman personal siswa dapat memicu penafsiran makna gambar yang berbeda-beda. Keterbatasan ukuran fisik gambar juga sering kali menyulitkan siswa yang duduk di barisan belakang, terutama pada ruang kelas heterogen dengan jumlah peserta didik yang terlalu padat (Gandasari, 2021; Turčani et al., 2024).

### **3. Dinamika dan Perkembangan Media Gambar di Era Digital**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang bergerak masif telah membawa perubahan radikal terhadap bentuk, fungsi, dan cara distribusi media gambar dalam dunia pendidikan modern. Media visual yang dulunya bersifat statis dan terbatas pada lembaran kertas atau poster dinding, kini telah bermutasi menjadi aset digital yang jauh lebih variatif, adaptif, dan mudah dimodifikasi. Bentuk inovatif seperti ilustrasi digital interaktif, infografis berbasis data, hingga diagram digital bertingkat menjadi instrumen baru yang memperkaya khazanah strategi pembelajaran guru. Transformasi digital ini memberikan kemudahan luar biasa bagi tenaga pendidik dalam mengemas pesan pembelajaran secara lebih terstruktur, sistematis, dan menarik secara estetika. Aksesibilitas yang tinggi terhadap bank data digital memungkinkan guru untuk memperbarui materi ajar mereka secara berkala sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan terbaru tanpa hambatan geografis (Ashari et al., 2023; Silvester et al., 2022).

Kehadiran media gambar digital di ruang kelas terbukti memberikan stimulus kognitif yang lebih kuat dalam membangkitkan motivasi intrinsik dan keterlibatan emosional siswa generasi masa kini. Siswa kontemporer yang tumbuh bersama gawai cenderung memiliki preferensi belajar visual yang sangat kental, sehingga tampilan konten digital yang dinamis akan lebih mudah memicu rasa ingin tahu mereka. Proses pembelajaran tidak lagi dirasakan sebagai beban hafalan yang menjemukan, melainkan sebuah aktivitas eksplorasi visual yang menyenangkan dan menantang nalar kritis. Guru dapat memanfaatkan perangkat lunak desain sederhana untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan dekat dengan realitas kehidupan digital siswa sehari-hari. Kemampuan teknologi dalam menyajikan gambar dengan resolusi tajam dan warna yang hidup terbukti efektif untuk merangsang imajinasi anak,

memperkuat daya serap kognitif, serta mendukung terciptanya iklim kelas yang adaptif terhadap kemajuan zaman (Lerebulan et al., 2026; Subroto et al., 2023).

#### **4. Relevansi Nilai Visual dalam Pembelajaran Modern**

Meskipun saat ini telah banyak berkembang media berbasis video dan animasi bergerak, eksistensi media gambar tetap memiliki tingkat relevansi yang sangat tinggi dalam kurikulum pembelajaran modern. Hal ini terjadi karena gambar digital memiliki keunggulan dalam hal efisiensi waktu, di mana informasi padat dapat disampaikan dan diserap secara instan tanpa harus menunggu durasi video selesai. Dalam konteks pembelajaran yang berpusat pada siswa, media gambar digital bertindak sebagai pemantik diskusi yang sangat efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Pendidik dapat menyajikan sebuah infografis atau foto kontekstual di awal kelas, kemudian meminta siswa untuk melakukan aktivitas mengamati, menganalisis hubungan sebab-akibat, serta mengutarakan pendapat secara mandiri. Pendekatan instruksional ini mengubah peran siswa dari yang semula hanya menjadi konsumen informasi pasif menjadi subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Relevansi media gambar juga terlihat dari kontribusinya dalam mendukung kemandirian belajar siswa di luar jam sekolah formal melalui sistem pembelajaran daring. Dokumen visual berbentuk gambar digital memiliki ukuran berkas yang relatif kecil dan fleksibel untuk dibagikan melalui berbagai platform komunikasi, sehingga hemat kuota data dan mudah diakses kapan saja. Guru dapat mendesain ringkasan materi pelajaran yang rumit ke dalam satu lembar infografis menarik yang dapat dipelajari siswa secara mandiri di rumah masing-masing. Visualisasi yang jelas membantu siswa menghubungkan teori keilmuan yang abstrak dengan pengalaman nyata mereka di lapangan, sehingga pemahaman yang diperoleh bersifat mendalam dan substantif. Kemampuan beradaptasi dengan berbagai gawai modern menegaskan bahwa media gambar tetap menjadi komponen esensial yang tidak tergantikan dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang inklusif, interaktif, dan efektif (Moro et al., 2023; Ramadani et al., 2025; Rohmawati & Mahmuda, 2026).

#### **5. Aplikasi Praktis Media Gambar pada Tingkat Sekolah Dasar**

Penerapan media gambar pada jenjang sekolah dasar memegang peranan yang sangat strategis karena sangat selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak yang masih membutuhkan bantuan objek konkret. Guru sebagai pengirim pesan dituntut untuk mampu menerjemahkan kurikulum yang logis dan sistematis ke dalam rangkaian komunikasi visual yang menyenangkan serta bebas dari ketegangan psikologis. Pada mata pelajaran matematika kelas awal misalnya, gambar digunakan sebagai jembatan visual untuk mengubah simbol angka yang abstrak menjadi kumpulan objek nyata yang mudah dihitung secara logis. Sementara pada pelajaran bahasa Indonesia, media gambar hadir sebagai pemandu alur cerita atau skenario visual yang membantu siswa mengatasi rasa takut salah serta melatih kelancaran berbicara di depan umum. Penggunaan stimulasi visual ini terbukti ampuh mengubah atmosfer kelas menjadi lebih interaktif, meningkatkan partisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta mendongkrak pencapaian nilai ujian siswa (Auia & Nisa'i, 2026; Azhar et al., 2026; Jesmin et al., 2026).

Namun demikian, efektivitas penggunaan media gambar di tingkat sekolah dasar masih sering kali terhambat oleh beberapa kendala teknis dan kapasitas operasional pendidik. Ketergantungan yang tinggi terhadap sarana prasarana digital membuat proses pembelajaran sering terganggu apabila terjadi pemadaman listrik secara mendadak atau kerusakan peladen proyektor di kelas. Selain itu, guru dituntut untuk meluangkan waktu serta energi ekstra untuk mengurasi, mendesain, dan menyeleksi gambar agar benar-benar memiliki resolusi tajam dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan gambar yang kabur, terlalu kecil, atau tidak

sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak justru dapat mengaburkan fokus belajar dan memicu kebingungan kognitif. Sebagai langkah mitigasi atas keterbatasan teknologi di beberapa daerah terpencil, guru harus kreatif memanfaatkan media cetak manual seperti karton manila atau poster warna. Dengan perencanaan matang, media gambar tetap menjadi alat bantu mengajar yang prima dalam mencetak generasi cerdas.

## KESIMPULAN

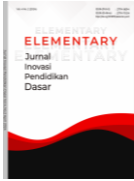
Berdasarkan kajian literatur, media gambar memiliki peran penting dan tetap relevan dalam pembelajaran di sekolah dasar, baik dalam bentuk konvensional maupun digital, karena efektif membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan visual dalam memahami materi. Di era digital, media gambar berkembang menjadi lebih variatif dan interaktif, seperti infografis dan ilustrasi digital, yang semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penggunaan media visual berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterampilan berpikir siswa, meskipun media konvensional tetap unggul karena mudah digunakan dan tidak bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media gambar sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih dan mengelola media secara tepat, sehingga diperlukan peningkatan kompetensi guru agar mampu memanfaatkan media secara kreatif, inovatif, dan seimbang dengan teknologi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, O. R., Christmastianto, I. A. W., & Gumono, A. T. (2020). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan pengenalan huruf pada siswa K3 dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Kristen Manado [The use of picture media to improve recognition in K3 students in Indonesian lessons at a Christian school in Manado]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 99–112. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i1.1403>
- Ardana, A. A. G., & Kerdiati, N. L. K. R. (2021). Esensi pragmatis karya konseptual dalam proyek desain interior. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2), 119–126. <https://doi.org/10.31091/sw.v9i2.1742>
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model e-asesmen berbasis aplikasi pada sekolah menengah atas di era digital: Systematic literature review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132–150. <https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Auia, F. O., & Nisa'i, K. (2026). Pengaruh model pembelajaran konvensional 3D terhadap hasil belajar materi ekologi & keanekaragaman hayati kelas VII. *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 910–919. <https://doi.org/10.51878/science.v6i2.9820>
- Azhar, M., R, A. A. R., Juhri, J., Wahab, A., Khairiah, N., & Mutmainnah, A. (2026). Implementasi pembelajaran multimedia dalam meningkatkan prestasi belajar mahasiswa Fakultas Agama Islam UMI Makassar. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 312–323. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8906>
- Baunsele, A. B., Wora, T. W., Sooai, A. G., & Nitsae, M. (2023). Pemanfaatan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Ainara Journal*, 4(3), 143–150. <https://doi.org/10.54371/ainj.v4i3.295>

- Dita, P. (2022). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(1), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Fitriani, A., Lubis, R., & Maningsih, S. A. (2022). Analisis kebutuhan (need analysis) untuk pengembangan lembar kerja siswa (LKS) dengan bantuan digital mind maps. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(1), 92–102. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i1.5308>
- Gandasari, N. (2021). Keefektifan model problem-based learning berbantuan Microsoft Sway terhadap hasil belajar PPKn. *Joyful Learning Journal*, 10(1), 37–41. <https://doi.org/10.15294/jlj.v10i1.42761>
- Hadiyaturrido, H., Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2026). Analisis kemampuan guru kelas tiga dalam menggunakan media gambar pada pembelajaran IPA di SDN 1 Tembeng Putik. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 5(1), 1025–1037. <https://doi.org/10.55681/sentri.v5i1.5497>
- Harsyanda, E. F., Luthviyah, S., Manda, A., & Kurnia, B. (2024). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas V. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), 737–43. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3126>
- Idris, N. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 16(1), 39–48. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i1.15284>
- Jesmin, M., Kasman, K., & Firdaus, F. (2026). Efektivitas penggunaan media canva dengan pembelajaran kolaboratif terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada kelas XI. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9589>
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran guru dalam menumbuhkembangkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i2.1719>
- Kasmir, K. (2021). Upaya peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan metode resitasi dengan media gambar pada mata pelajaran IPA materi struktur dan fungsi tumbuhan di kelas VIII-1 semester 1 SMPN 4 Bolo tahun pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 340–350. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.58>
- Lerebulan, K., Ritiau, L., & Hallatu, Y. A. (2026). Pengaruh aplikasi canva terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS di kelas V SD. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 966–978. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10424>
- 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(4), 219–226. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i4.1951>
- Mahardhani, A. J., Prayitno, H. J., Huda, M., Fauziaty, E., Aisah, N., & Prasetyo, A. D. (2021). Pemberdayaan siswa SD dalam literasi membaca melalui media bergambar di Magetan. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 11–22. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14664>
- Mantau, B. A. K., & Talango, S. R. (2023). Pengintegrasian keterampilan abad 21 dalam proses pembelajaran (literature review). *Irfani*, 19(1), 86–107.

- <https://doi.org/10.30603/ir.v19i1.3897>
- Moro, C., Mills, K. A., Phelps, C., & Birt, J. (2023). The Triple-S framework: Ensuring scalable, sustainable, and serviceable practices in educational technology. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 20(1), Artikel 4. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00378-y>
- Nikmah, A., Shofwan, I., & Loretha, A. F. (2023). Implementasi metode project based learning untuk kreativitas pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4857–4870. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4999>
- Ramadani, A., Arfi, R. K., & Suriani, A. (2025). Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 297–301. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.2057>
- Rahmawati, M., Nurlina, N., Lilianti, L., Usman, U., Risnajayanti, R., Salma, S., & Amaliah, W. O. S. (2021). Peran guru dalam merancang pembelajaran berbasis kearifan lokal di masa pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1527–1539. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1802>
- Rohmawati, N., & Mahmuda, I. (2026). Media gambar sebagai inovasi pembelajaran IPS: Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa MI. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 6(2), 626–636. <https://doi.org/10.51878/social.v6i2.10022>
- Silvester, S., Purnasari, P. D., Aurelly, B. T., & Gunawan, R. (2022). Analisis kemampuan guru penggerak pada jenjang sekolah dasar di wilayah perbatasan dalam perspektif literasi teknologi digital. *Sebatik*, 26(2), 412–419. <https://doi.org/10.46844/sebatik.v26i2.1978>
- Sobry, M., & Sa'i, M. (2020). Penguatan kompetensi guru melalui pemanfaatan media sederhana dan modern. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 97–118. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2347>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Susanto, F. S., & Airlanda, G. S. (2023). Efektivitas model problem based learning dan problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3646–3653. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6353>
- Susilowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>
- Syamzaimar, S., & Hayani, S. (2025). Pengembangan kemampuan public speaking dasar sebagai upaya meningkatkan percaya diri siswa madrasah ibtidaiyah. *Al-Zayn*, 3(3), 1732–1739. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i3.1588>
- Turčáni, M., Balogh, Z., & Kohútek, M. (2024). Evaluating computer science students reading comprehension of educational multimedia-enhanced text using scalable eye-tracking methodology. *Smart Learning Environments*, 11(1), Artikel 14. <https://doi.org/10.1186/s40561-024-00318-5>
- Waddu, A., Liling, M., & Tandiera, R. P. (2025). Peran keterampilan berbicara dalam meningkatkan kepercayaan diri siswa. *Pedagogical Education and Review of Linguistics*, 1(3), 77–82. <https://doi.org/10.58230/pearl.v1i3.388>



- Wahono, R. H. J., Supeno, S., & Sutomo, M. (2022). Pengembangan E-LKPD dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8331–8340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3743>
- Widia, W., Sarnita, F., Fathurrahmaniah, F., & Atmaja, J. P. (2020). Penggunaan strategi mind mapping untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 145–152. <https://doi.org/10.58258/jime.v6i2.1459>

