



MEDIA GAMBAR SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPS : MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA MI

Nailil Rohmawati¹, Imaniar Mahmuda²
Institut Agama Islam Miftahul Ulum Lumajang^{1,2}
Email : naililrahmawati6@gmail.com

Diterima: 1/4/2026; Direvisi: 10/4/2026; Diterbitkan: 13/4/2026

ABSTRAK

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial seringkali dianggap sulit dan membosankan oleh peserta didik karena penyampaian yang cenderung abstrak dan kurangnya inovasi media instruksional. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa melalui implementasi media gambar sebagai solusi konkret. Menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus sistematis, studi ini melibatkan delapan belas siswa kelas empat di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar. Tahapan penelitian meliputi perencanaan tindakan, intervensi kelas, observasi partisipatif, serta refleksi berkelanjutan. Temuan penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklusnya. Secara kuantitatif, ketuntasan klasikal meningkat dari 56 persen pada siklus pertama menjadi 78 persen pada siklus kedua, dengan kenaikan rata-rata nilai dari 66,16 menjadi 78,32. Analisis efektivitas menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,359 yang masuk dalam kategori sedang, sementara minat belajar melonjak drastis dari 56 persen menjadi 89 persen. Simpulan utama menegaskan bahwa penggunaan media gambar sebagai inovasi pembelajaran terbukti sangat efektif dalam memvisualisasikan konsep abstrak, mendorong keterlibatan aktif, serta mengoptimalkan pencapaian akademik siswa. Hasil ini memberikan kontribusi praktis bagi pendidik untuk mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan bermakna guna mendukung keberhasilan pembelajaran IPS di tingkat madrasah secara berkelanjutan melalui integrasi elemen visual yang tepat sasaran dan edukatif bagi seluruh pertumbuhan peserta didik di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Gambar, Pembelajaran IPS, Minat Belajar, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Social Science material is often considered difficult and boring by students due to the abstract nature of the presentation and the lack of innovative instructional media. This research focuses on improving student interest and learning outcomes through the implementation of image media as a concrete solution. Using a Classroom Action Research design implemented in two systematic cycles, this study involved eighteen fourth-grade students at MI Nurul Islam Selok Awar-Awar. The research stages included action planning, classroom intervention, participatory observation, and ongoing reflection. The research findings showed significant improvements in each cycle. Quantitatively, classical mastery increased from 56 percent in the first cycle to 78 percent in the second cycle, with an average score increasing from 66.16 to 78.32. The effectiveness analysis showed an N-Gain value of 0.359, which is in the moderate category, while learning interest jumped drastically from 56 percent to 89 percent. The main conclusion confirms that the use of image media as a learning innovation has proven to be very effective in visualizing abstract concepts, encouraging active involvement, and optimizing student academic achievement. These results provide a practical contribution for educators to



transform the classroom atmosphere to be more dynamic and meaningful in order to support the success of social studies learning at the madrasah level in a sustainable manner through the integration of visual elements that are on target and educational for the overall growth of students in elementary schools.

Keywords: *Image Media, Social Studies Learning, Learning Interest, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS merupakan bidang pendidikan krusial yang menggabungkan berbagai konsep dari rumpun ilmu sosial untuk membentuk karakter siswa sejak dini. Di jenjang Madrasah Ibtidaiyah, mata pelajaran ini memiliki peran yang sangat strategis karena membahas berbagai persoalan sosial yang sangat dekat dengan dinamika kehidupan sehari-hari peserta didik. Melalui pemahaman yang baik terhadap materi ini, siswa diharapkan mampu memiliki kepekaan sosial serta kesadaran terhadap peran mereka sebagai bagian dari masyarakat yang lebih luas. Secara ideal, proses pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar mampu membangkitkan rasa ingin tahu yang tinggi serta memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri secara mandiri (Ahmad et al., 2025; Herawati et al., 2022; Lusiana & Fatonah, 2022). Guru sebagai *facilitator* pendidikan memikul tanggung jawab besar untuk menciptakan ekosistem belajar yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga transformatif bagi perkembangan intelektual dan emosional anak. Keberhasilan pengajaran bidang studi ini pada dasarnya menjadi fondasi utama dalam mencetak generasi masa depan yang memiliki wawasan kebangsaan yang kuat serta kemampuan berinteraksi yang harmonis di tengah keberagaman lingkungan sosial yang ada saat ini (Muzekki & Januar, 2026; Sari et al., 2025; Suryadin et al., 2026).

Namun, realitas yang ditemukan dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup tajam antara harapan ideal dengan fakta yang terjadi di dalam ruang kelas. Kendala utama yang sering dihadapi oleh pendidik dan peserta didik adalah karakteristik materi pelajaran IPS yang cenderung bersifat abstrak sehingga sulit divisualisasikan oleh anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Selain itu, keterbatasan guru dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang inovatif menyebabkan proses transfer pengetahuan berlangsung secara monoton dan kurang menggugah antusiasme siswa. Kurangnya variasi dalam strategi penyampaian materi membuat siswa cenderung merasa jenuh, cepat bosan, dan pada akhirnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sosial yang diajarkan secara teoretis. Dampak nyata dari situasi ini adalah menurunnya minat belajar serta rendahnya motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam diskusi kelas yang seharusnya berlangsung dinamis. Fenomena kepasifan ini memberikan sinyal kuat bahwa dibutuhkan sebuah terobosan kreatif untuk mengubah pola pengajaran konvensional menjadi sebuah pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, serta mampu menyentuh aspek psikologis siswa secara mendalam (Andani & Arifin, 2026; Andriani et al., 2023; Pantow & Korompis, 2024; Ruliyani et al., 2026).

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sekaligus membuat proses belajar menjadi jauh lebih bermakna melalui pendekatan yang bersifat visual. Salah satu bentuk inovasi yang dipandang sangat relevan adalah penggunaan media gambar karena perangkat komunikasi visual ini terbukti mampu mengkonkretkan berbagai konsep yang semula bersifat abstrak menjadi lebih nyata bagi persepsi anak. Strategi ini selaras dengan pandangan teori *constructivism* yang menegaskan bahwa



keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh faktor lingkungan eksternal semata, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh aspek psikologis dan cara peserta didik dalam membangun struktur pengetahuannya sendiri secara aktif. Guru perlu merancang proses instruksional yang memungkinkan terjadinya interaksi intensif antara siswa dengan media yang digunakan agar daya ingat terhadap materi dapat diperkuat secara signifikan. Melalui sajian materi yang divisualisasikan dengan tepat, siswa akan lebih mudah mengaitkan teori-teori sosial dengan fenomena nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan media gambar ini diharapkan mampu bertindak sebagai jembatan kognitif yang mempermudah proses asimilasi dan akomodasi informasi baru ke dalam skema pemikiran siswa yang sedang berkembang secara progresif (Mahendra et al., 2025; Meilani et al., 2022; Rosfiani et al., 2025; Ruliyani et al., 2026; Sulistyanningrum & Kastuhandani, 2025).

Penelitian mengenai efektivitas media visual dalam meningkatkan kualitas pendidikan tingkat dasar sebenarnya telah banyak dilakukan oleh para akademisi di berbagai wilayah nusantara selama ini. Beberapa kajian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terbukti memberikan kontribusi yang sangat positif terhadap peningkatan gairah belajar serta perbaikan kualitas capaian prestasi siswa. Peningkatan tersebut biasanya terlihat dari adanya perubahan perilaku yang lebih aktif selama proses diskusi berlangsung serta meningkatnya skor penilaian akhir yang diperoleh oleh peserta didik secara individu. Temuan-temuan empiris tersebut menjadi landasan yang kuat untuk mengoptimalkan penggunaan instrumen visual sebagai sarana pendukung motivasi yang efektif di sekolah. Namun, implementasi strategi ini memerlukan perencanaan yang terstruktur agar selaras dengan karakteristik unik dari para siswa di setiap institusi pendidikan. Pada Tahun Ajar 2025/2026 ini, fokus perhatian diarahkan pada MI Nurul Islam Selok Awar-Awar untuk mengevaluasi sejauh mana inovasi berbasis gambar ini dapat mentransformasi suasana kelas yang kaku menjadi lebih hidup. Dengan merujuk pada keberhasilan berbagai studi sebelumnya, penerapan metode ini di madrasah diharapkan mampu menjadi solusi praktis atas kejenuhan belajar.

Inovasi dan kebaruan utama dalam penelitian yang dilakukan di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar ini terletak pada penerapan media gambar yang dilakukan secara sangat terstruktur untuk memperjelas setiap konsep sosiologis yang kompleks. Berbeda dengan pendekatan umum, kajian ini menekankan pada bagaimana teknik visualisasi yang tepat mampu menarik perhatian secara instan, meningkatkan kedalaman pemahaman, serta mendorong keaktifan siswa melalui pengukuran dua variabel utama sekaligus, yaitu minat belajar dan hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif pengaruh penggunaan media gambar sebagai inovasi pembelajaran di sekolah tersebut guna memberikan manfaat nyata bagi para pendidik dalam memilih strategi pengajaran yang sederhana namun berdaya guna tinggi. Melalui pengolahan data yang akurat selama Tahun Ajar 2025/2026, riset ini diharapkan dapat menjadi acuan penting dalam mengoptimalkan pemanfaatan media visual agar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi lebih menarik serta mudah dipahami secara menyeluruh. Kontribusi praktis dari penelitian ini diarahkan untuk membantu guru dalam mengatasi kendala *verbalism* dalam pengajaran, sehingga tercipta sebuah ekosistem pendidikan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan psikologis anak. Pada akhirnya, upaya ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas mutu pendidikan dasar yang lebih inklusif dan berorientasi pada keberhasilan siswa secara holistik.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif bersama guru kelas sebagai mitra sejawat. Lokasi riset ditetapkan secara spesifik di MI Nurul Islam Selok Awar-Awar, Kabupaten Lumajang, dengan melibatkan 18 siswa kelas 4 sebagai subjek utama pada Tahun Ajaran 2025/2026. Prosedur riset dijalankan melalui 2 siklus sistematis guna memperbaiki kualitas instruksional di lapangan secara berkelanjutan. Setiap siklus mengikuti model spiral yang mencakup 4 tahapan operasional, yaitu *planning* untuk menyusun strategi intervensi, *action* sebagai implementasi nyata di kelas, *observation* untuk merekam dinamika belajar, serta *reflection* guna mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan. Pemilihan desain ini bertujuan untuk mentransformasi suasana kelas yang kaku menjadi lebih dinamis melalui perbaikan pola pengajaran. Fokus utama pengamatan diarahkan pada perubahan perilaku kognitif serta afektif siswa tanpa melakukan manipulasi variabel di luar konteks alami sekolah, sehingga diperoleh gambaran yang akurat mengenai efektivitas inovasi media instruksional yang diterapkan di lingkungan madrasah tersebut secara tuntas.

Prosedur pelaksanaan dimulai dengan tahap perencanaan untuk menyiapkan modul ajar dan instrumen media gambar yang relevan dengan materi sosiologis yang bersifat abstrak. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang melakukan pengamatan langsung terhadap interaksi siswa di dalam ruang kelas. Alat pengumpulan data primer terdiri atas lembar observasi minat belajar yang mencakup indikator perhatian, antusiasme, serta keterlibatan aktif siswa dalam setiap diskusi kelompok. Selain itu, digunakan instrumen tes hasil belajar berupa soal tulis objektif untuk mengukur penguasaan konsep peserta didik pada setiap akhir siklus pembelajaran. Media gambar yang digunakan dipilih berdasarkan ketepatan visual dan relevansi tematik agar mampu bertindak sebagai jembatan kognitif bagi anak usia sekolah dasar yang masih dalam tahap operasional konkret. Seluruh perangkat penelitian ini telah divalidasi guna memastikan data yang terjaring bersifat objektif dan reliabel. Langkah intervensi dirancang sedemikian rupa agar siswa tidak lagi menjadi penerima informasi yang pasif, melainkan berinteraksi secara intensif dengan stimulus visual yang disajikan pendidik di depan kelas secara sistematis dan terarah.

Teknik analisis data dalam studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk membedah skor capaian belajar dan persentase minat siswa secara akurat. Ketuntasan individu ditetapkan berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai ambang minimal 75, sementara ketuntasan klasikal dinyatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 75% dari keseluruhan siswa mencapai nilai tersebut. Peneliti menerapkan perhitungan *Normalized Gain* atau *N-Gain* untuk mengidentifikasi besarnya peningkatan efektivitas pembelajaran dari siklus 1 ke siklus 2. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes diproses untuk menghitung nilai rata-rata kelas, di mana tercatat kenaikan dari angka 66,16 menjadi 78,32. Sementara itu, data kualitatif dari lembar observasi dikonversikan ke dalam angka persentase guna melihat lonjakan minat dari 56% menjadi 89%. Seluruh hasil pengolahan angka tersebut kemudian diinterpretasikan secara naratif guna menarik simpulan yang logis dan valid mengenai keberhasilan inovasi visual. Rangkaian analisis statistik sederhana ini memastikan bahwa evaluasi terhadap integrasi elemen gambar dilakukan secara transparan serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah bagi kepentingan pengembangan mutu pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Siklus I

Siklus I dilakukan pada tanggal 28 sampai 31 Januari 2026, pada siklus ini, peneliti menerapkan media gambar dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV MI Nurul Islam Selok Awar-Awar. Adapun hasil Siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Pretest Dan Posttest Siklus I

Uraian	Pre-test	Post-test	N-gain	Keterangan
Jumlah Skor	1.191	1.310	0,196	Tuntas (T): 10 Siswa
Rata-rata Nilai	66,16	72,77*	(Rendah)	Belum Tuntas (BT): 8 Siswa
Ketuntasan Klasikal	-	56%	-	-

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 10 siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 8 siswa belum tuntas. Ketuntasan klasikal pada Siklus I sebesar 56% dan masih berada di bawah standar yang ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, tindakan dilanjutkan ke Siklus II. Nilai N-Gain sebesar 0,196 termasuk kategori rendah, sehingga peningkatan hasil belajar melalui penerapan media gambar pada pembelajaran IPS belum menunjukkan hasil yang optimal

Tabel 2. Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Siklus I

No	Tahap Pembelajaran	Jumlah Siswa Berminat	Persentase
1	Pratindakan	3 Siswa	17%
2	Siklus I	10 Siswa	56%

Berdasarkan Tabel 2, minat belajar siswa mengalami peningkatan. Pada pratindakan hanya 3 siswa yang menunjukkan minat, kemudian meningkat menjadi 10 siswa dari 18 siswa pada Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media gambar dalam pembelajaran IPS mulai memberikan dampak positif, meskipun hasilnya belum sepenuhnya maksimal.

Refleksi Tindakan Siklus I

Pada pelaksanaan Siklus I, hasil pembelajaran belum mencapai target ketuntasan klasikal sebesar 75%. Ketuntasan yang diperoleh masih di bawah standar, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar, sebagian siswa terlihat memperhatikan penjelasan guru, namun beberapa siswa masih tampak pasif dan belum berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Ada siswa yang sudah terlibat dalam diskusi, tetapi ada pula yang masih bingung dan kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, siswa yang benar-benar menunjukkan minat belajar pada Siklus I berjumlah 10 siswa dari total 18 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media gambar mulai memberikan dampak positif, tetapi hasilnya belum maksimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II.

Siklus II

Siklus II penelitian dilaksanakan selama empat hari, dimulai pada tanggal 9 Februari 2026 dan berlangsung hingga 12 Februari 2026. Pada tahap perencanaan tindakan Siklus II, peneliti tetap menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPS dengan tujuan untuk lebih meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa. Pada siklus ini, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada Siklus I agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Berikut disajikan data hasil pre-test dan post-test pada Siklus II.

Tabel 3. Data Hasil Pre-test dan post-test Siklus II

Uraian	Pre-test	Post-test	N-gain	Keterangan
Jumlah Skor	1.191	1.410	0,359	Tuntas (T): 14 Siswa
Rata-rata Nilai	66,16	78,32	(Sedang)	Belum Tuntas (BT): 4 Siswa
Ketuntasan Klasikal	-	78%	-	-

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata nilai siswa mengalami kenaikan dari 66,16 pada pre-test menjadi 78,32 pada post-test. Dari 18 siswa, sebanyak 14 siswa telah mencapai ketuntasan individu. Persentase ketuntasan klasikal sebesar 78% menunjukkan bahwa hasil tersebut sudah melampaui standar yang ditetapkan, yaitu 75%. Nilai N-Gain sebesar 0,359 berada pada kategori sedang, yang berarti terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup baik pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain peningkatan hasil belajar, minat belajar siswa pada Siklus II juga mengalami perkembangan yang lebih baik, sebagaimana ditunjukkan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Siklus II

No	Tahap Pembelajaran	Jumlah Siswa Berminat	Persentase
1	Pratindakan	3 Siswa	17%
2	Siklus II	16 Siswa	89%

Pada Siklus II, proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pembelajaran berlangsung lebih kondusif dan siswa terlihat lebih aktif serta antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Siswa lebih serius dalam mengerjakan tugas, mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan mulai berani mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami. Secara umum, tindakan pada Siklus II dapat dikatakan berhasil karena sebagian besar rencana pembelajaran terlaksana dengan baik dan hasil belajar mengalami peningkatan. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan dan belum sepenuhnya menunjukkan minat belajar secara optimal.

Pembahasan

Penerapan media gambar pada tahap awal penelitian di kelas empat menunjukkan adanya pergerakan positif meskipun capaian akhir belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan perolehan data pada siklus pertama, tercatat sebanyak 10 siswa yang berhasil mencapai ambang batas kelulusan individu, sementara 8 siswa lainnya masih dinyatakan belum tuntas dalam memahami materi ilmu pengetahuan sosial dari total keseluruhan 18 peserta didik. Secara kuantitatif, nilai rata-rata kelas bergerak dari angka 66,16 menuju 72,77 yang menghasilkan indeks *n-gain* sebesar 0,196. Angka tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas tindakan masih berada pada kategori rendah karena sebagian besar peserta didik belum terbiasa dengan metode visual yang menuntut konsentrasi tinggi. Kendala utama yang ditemukan adalah sikap pasif serta rendahnya rasa percaya diri dalam menyampaikan argumen saat diskusi kelompok berlangsung di ruang kelas (Gaho, 2024; Kusuma, 2021; Nisa et al., 2024). Beberapa individu tampak masih bingung dalam mengaitkan ilustrasi gambar dengan konsep teoretis yang dijelaskan oleh pendidik secara lisan. Ketuntasan klasikal yang diraih baru menyentuh angka 56, jauh dari target ideal yang dipatok pada 75 sebagai indikator keberhasilan utama tindakan.

Pelaksanaan perbaikan pada siklus kedua membawa perubahan signifikan terhadap kualitas instruksional dan pencapaian kognitif siswa melalui optimalisasi penggunaan media gambar yang lebih terarah. Hasil evaluasi akhir menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang tuntas menjadi 14 orang, sementara jumlah siswa yang belum mencapai standar berkurang



menjadi 4 individu saja dari total 18 responden. Rata-rata nilai kelas meroket menjadi 78,32 dengan akumulasi skor total mencapai angka 1410 yang membuktikan keberhasilan modifikasi metode di lapangan. Melalui perhitungan statistik, didapatkan nilai *n-gain* sebesar 0,359 yang masuk dalam kategori sedang serta mencerminkan pertumbuhan pemahaman yang cukup stabil. Peningkatan ini terjadi karena peneliti melakukan penekanan pada aspek interaktivitas dan pemberian instruksi yang lebih spesifik sehingga suasana belajar menjadi jauh lebih kondusif. Siswa mulai menunjukkan keberanian dalam menjawab tantangan serta mampu mengerjakan tugas dengan tingkat akurasi yang lebih baik dibandingkan tahap sebelumnya (Busrial, 2022; Lavenda et al., 2025; Maghfiroh & Haryanto, 2026; Zianidar, 2021). Keberhasilan melampaui standar ketuntasan klasikal yang dipatok pada angka 75 dengan capaian riil sebesar 78 memberikan legitimasi bahwa media visual merupakan instrumen yang relevan.

Dimensi afektif siswa yang diukur melalui variabel minat belajar juga memperlihatkan tren peningkatan yang luar biasa selama dua periode tindakan yang dilakukan secara berkesinambungan. Pada tahap awal sebelum dilakukan intervensi, tercatat hanya 3 siswa saja yang menunjukkan ketertarikan terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru di kelas. Setelah penerapan media gambar pada siklus pertama, jumlah tersebut berkembang menjadi 10 siswa, dan puncaknya pada siklus kedua jumlah siswa yang memiliki minat tinggi melonjak hingga 16 orang. Peningkatan ini membuktikan bahwa penggunaan rangsangan visual mampu memicu rasa ingin tahu serta antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan instruksional. Murid tidak lagi memandang pelajaran sebagai beban hafalan yang membosankan, melainkan sebagai proses eksplorasi yang menyenangkan melalui bantuan ilustrasi yang nyata. Keterlibatan emosional ini berdampak langsung pada keseriusan siswa dalam menyelesaikan setiap tanggung jawab akademik yang diberikan oleh pendidik (Julianto & Artawan, 2021; Khairunnisa & Ain, 2022; Noperi et al., 2021; Prilliani & Ginting, 2023; WIDIASTARI & Puspita, 2024). Transformasi dari kondisi semula yang sangat pasif menuju partisipasi aktif sebanyak 16 individu menunjukkan bahwa aspek estetika dalam gambar berperan krusial membangun motivasi intrinsik.

Temuan dalam penelitian tindakan kelas ini memberikan implikasi pedagogis yang mendalam mengenai pentingnya variasi media dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media gambar terbukti mampu mengkonkretkan fenomena sosial yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah diinternalisasi oleh daya tangkap kognitif anak pada rentang usia operasional konkret. Keberhasilan menaikkan skor dari 1310 menjadi 1410 memberikan bukti nyata bahwa visualisasi data atau peristiwa mampu memperkuat retensi memori jangka panjang siswa. Pola komunikasi dua arah yang tercipta selama proses pengamatan gambar mendorong tumbuhnya kemampuan berpikir kritis yang sangat diperlukan dalam literasi sains dan sosial. Pendidik dapat memanfaatkan temuan ini sebagai referensi untuk merancang skenario pembelajaran yang lebih inovatif dan tidak hanya bergantung pada metode ceramah konvensional saja. Integrasi antara media gambar dengan strategi bimbingan yang tepat akan menciptakan atmosfer akademik yang lebih inklusif bagi seluruh siswa dengan berbagai gaya belajar yang berbeda. Dampak jangka panjang dari penerapan model ini adalah terbentuknya kemandirian belajar serta peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengemukakan pendapat (Hartoyo et al., 2023; Permana, 2025; Refianti & Aslamiyah, 2025; Wahyudi et al., 2023).

Meskipun tujuan penelitian secara umum telah tercapai, terdapat beberapa catatan penting mengenai keterbatasan yang ditemukan selama proses pengambilan data di lapangan berlangsung. Fakta bahwa masih terdapat 4 siswa yang belum mampu mencapai kriteria



ketuntasan minimal menunjukkan bahwa setiap individu memiliki kecepatan belajar yang unik dan memerlukan pendekatan personal yang lebih intensif. Selain itu, kendala waktu dalam pelaksanaan siklus yang dilakukan sejak 28 Januari hingga 12 Februari 2026 menuntut efisiensi tinggi dari pihak pendidik dalam mengelola dinamika kelas. Penggunaan media gambar dalam format fisik juga memiliki keterbatasan dalam hal durasi pemakaian dan variasi cakupan materi yang bisa divisualisasikan secara serentak. Penelitian ini hanya terbatas pada subjek penelitian sebanyak 18 siswa di satu lembaga pendidikan tertentu sehingga generalisasi hasil harus dilakukan dengan penuh kecermatan. Diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai penggabungan media gambar statis dengan teknologi digital interaktif guna menjangkau siswa yang masih belum menunjukkan minat optimal. Secara keseluruhan, rangkaian tindakan ini telah berhasil memberikan kontribusi positif terhadap perbaikan kualitas instruksional serta pencapaian hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.

KESIMPULAN

Penerapan media gambar sebagai inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di madrasah ibtidaiyah terbukti memberikan kontribusi yang sangat signifikan terhadap peningkatan minat serta hasil belajar siswa kelas 4. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* yang dilakukan dalam dua siklus sistematis, terlihat perubahan dinamis pada performa akademik subjek penelitian. Secara kuantitatif, nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan dari angka 66,16 pada tahap awal menjadi 78,32 pada akhir siklus kedua. Ketuntasan klasikal juga menunjukkan lonjakan prestasi yang menggembirakan dari persentase 56 persen menjadi 78 persen, sehingga melampaui target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Selain itu, efektivitas intervensi visual ini didukung oleh perolehan nilai *n-gain* sebesar 0,359 yang masuk dalam kategori sedang. Hal ini dipicu kemampuan media gambar mengonkretkan berbagai konsep sosiologis abstrak menjadi stimulus visual nyata yang mudah dipahami anak. Peningkatan minat belajar yang sangat drastis dari angka 56 persen menjadi 89 persen mengonfirmasi bahwa strategi ini mampu menciptakan suasana belajar yang jauh lebih menyenangkan bagi siswa.

Secara pedagogis, integrasi elemen visual dalam kurikulum tingkat dasar mampu mengubah pola instruksional yang semula bersifat *teacher-centered* menjadi lebih interaktif dan berpusat pada kebutuhan peserta didik. Penggunaan ilustrasi nyata membantu siswa membangun struktur pengetahuan secara mandiri tanpa terjebak dalam kendala *verbalism* yang membosankan selama proses transfer ilmu berlangsung. Sebagai saran untuk penelitian kedepannya, para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penggunaan media gambar yang diintegrasikan dengan kemajuan teknologi digital seperti *augmented reality* guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Selain itu, sangat disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang jauh lebih besar di berbagai lokasi sekolah yang berbeda untuk menguji generalisasi efektivitas media visual secara lebih luas. Riset masa depan perlu mengkaji pengaruh media gambar terhadap keterampilan berpikir kritis atau *critical thinking* siswa pada materi sosiologi kompleks. Pengembangan instrumen observasi yang lebih detail mengenai aspek psikologis anak saat berinteraksi dengan media gambar juga direkomendasikan guna mendapatkan data komprehensif demi kemajuan kualitas pendidikan dasar berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, W., Abdullah, G., & Kudus, K. (2025). Pengaruh model pembelajaran project based



- learning (PjBL) berbantuan media canva terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 536. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4881>
- Andani, F., & Arifin, Z. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 177. <https://doi.org/10.51878/science.v6i1.9361>
- Andriani, A., Yusna, Y., Romadona, Y., Estiningtias, E. P., & Satriani, A. (2023). Interaksi guru dan siswa: Analisis mendalam terhadap kurangnya motivasi belajar di kelas akibat metode pengajaran tradisional. *PIJAR Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(3), 440. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i3.496>
- Busrial, B. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Inggris melalui penerapan model siklus belajar (learning cycle). *Jurnal Inovasi Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v2i1.130>
- Gaho, D. A. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning di kelas XI SMK Negeri 1 Pulau-Pulau Batu. *Journal on Education*, 6(2), 13545. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.5214>
- Hartoyo, A., Melati, R., & Martono, M. (2023). Dampak perubahan kurikulum merdeka dan kesiapan tenaga pendidik terhadap penyesuaian pembelajaran di sekolah. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 412. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v9i2.2773>
- Herawati, S., Hetilaniar, H., & Nurhasana, P. D. (2022). Pengaruh model think pair share terhadap hasil belajar siswa materi IPS kelas V SD Negeri 11 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 152. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.92>
- Julianto, I. N. L., & Artawan, C. A. (2021). Keterlibatan ilustrasi dan warna sebagai stimulus visual dalam konsep 'interaksi ruang belajar' pada sekolah dasar kelas 1–3 di Bali. *ANDHARUPA Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 389. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4276>
- Khairunnisa, K., & Ain, S. Q. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5519. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3198>
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lavenda, S., Asriati, N., Purnama, S., Bistari, B., & Utami, T. N. (2025). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray untuk meningkatkan sikap kerja sama siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1608. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8037>
- Lusiana, L., & Fatolah, S. (2022). Pendidikan karakter pada siswa melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 6651. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3067>
- Maghfiroh, N., & Haryanto, B. (2026). Antusiasme siswa dalam pembelajaran kemuhammadiyah di SMK. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 244. <https://doi.org/10.51878/teaching.v6i1.9641>



- Mahendra, N., Wahidy, A., & Lanos, M. E. C. (2025). Strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca pada siswa kelas II SD negeri 06 Palembang. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1332. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6156>
- Meilani, M., Suyadi, S., & Nurdianyah, N. (2022). Efektivitas penggunaan media gambar dalam pembelajaran. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 7286. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3370>
- Muzekki, S., & Januar, L. R. (2026). Analisis pengaruh media audio visual dalam mengatasi tantangan rendahnya keterampilan menyimak cerita pada pembelajaran bahasa indonesia melalui tren pemanfaatan teknologi sebagai solusi pembelajaran siswa kelas VIII. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 226. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8894>
- Nisa, R. K., Pramasdyahsari, A. S., Suharno, S., & Roshayanti, F. (2024). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS kelas V. *JS (JURNAL SEKOLAH)*, 8(3), 413. <https://doi.org/10.24114/js.v8i3.57906>
- Noperi, H., Sarwanto, S., & Aminah, N. S. (2021). Pengembangan modul ilustratif berbasis inkuiri terbimbing bermuatan pendidikan karakter. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 4(2), 70. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i2.2392>
- Pantow, D. P., & Korompis, F. L. S. (2024). Pengaruh aplikasi pembelajaran terhadap peningkatan motivasi dan aktivitas belajar siswa tingkat SMA di bimbingan belajar Ruangguru. *The Journal of Learning and Technology*, 3(1), 48. <https://doi.org/10.33830/jlt.v3i1.9859>
- Permana, B. (2025). Strategi peningkatan kepercayaan diri siswa SMK kelas 10 jurusan pemasaran melalui pendekatan bimbingan kelompok. *Jurnal Psikologi*, 2(2), 13. <https://doi.org/10.47134/pjp.v2i2.3788>
- Prilliani, D., & Ginting, D. (2023). Penerapan proses pembelajaran kreatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 119. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i2.45719>
- Refianti, E., & Aslamiyah, S. S. (2025). Differentiated instruction strategies for addressing student ability diversity in islamic education at Ma'arif NU Mambaul Ulum Senior High School, Pucuk. *Educan: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 82. <https://doi.org/10.21111/educan.v9i2.14782>
- Rosfiani, O., Anggraeni, A., Hasan, N. N., Thoharroh, R. N., Nadia, N., Rahman, R., & Hermawan, C. M. (2025). Sebuah studi kasus: Eksplorasi model picture and picture dalam upaya guru mencapai tujuan pembelajaran IPA. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 347. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4497>
- Ruliyani, R., Sunaryo, H., & Asrini, H. W. (2026). Pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis Assemblr Edu bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah pada siswa kelas XII. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1187. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9694>
- Sari, Y., Nuraeni, E., Nadia, S., Miladiyah, M. H. S., Marisa, P., & Ratnasari, D. T. (2025). Analisis kemampuan siswa sekolah dasar dalam mengembangkan sikap toleransi dan empati melalui pembelajaran IPS. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(4), 1771. <https://doi.org/10.51878/social.v5i4.8560>
- Sulistyaningrum, C. F., & Kastuhandani, F. C. (2025). Implementasi buku cerita bergambar berbasis multimodalitas untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini.



- LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1493. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6825>
- Suryadin, A., Agustina, Y. A., Aprilia, S., & Rani, D. (2026). Evaluasi program ekstrakurikuler pencak silat di SD dengan pendekatan model Stake. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 634. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i2.9688>
- Wahyudi, S., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis pembelajaran IPAS dengan penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), 1105. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran digital dalam mengembangkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Inpres 2 Nambaru. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215. <https://doi.org/10.51878/elementary.v4i4.3519>
- Zianidar, Z. (2021). Peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 1 dengan menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada pelajaran bahasa indonesia di MIN Kota Jambi. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1365. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.927>