

PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA TEMA 3 SUBTEMA 2 WUJUD BENDA PADA SISWA KELAS III SD SWASTA LATIHAN SPG YP HKBP PEMATANG SIANTAR

Meliana Esteria Paskah Br Sinaga^{1*}, Natalina Purba², Rio Parsaoran Napitupulu³

**^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen
Pematangsiantar, Indonesia**

***Corresponding author: melianasinaga99@gmail.com**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas instrumen soal yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas III SD Swasta Latihan SPG YP HKBP PEMATANG SIANTAR, Jln. Bahagia No. 10 Pematangsiantar, Provinsi Sumatera Utara. Uji coba instrumen dilakukan pada tanggal 29 November 2023, dengan melibatkan siswa sebagai responden. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa instrumen soal yang digunakan mampu mengukur kemampuan siswa secara akurat dan memberikan gambaran yang jelas mengenai perkembangan hasil belajar mereka. Penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan mutu pendidikan melalui penggunaan instrumen yang tepat dan relevan dalam proses pembelajaran, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada upaya peningkatan kualitas pendidikan nasional dan pengembangan sumber daya manusia yang lebih baik di masa depan

Kata Kunci: Media Gambar, Hasil Belajar Siswa, Wujud Benda, Proses Pembelajaran

Abstract

(Cambria 10, Bold and Italic, spacing 1, spacing before 10 pt)

This study aims to evaluate the effectiveness of question instruments used in the learning process in class III of SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematangsiantar, Jl. Bahagia No. 10 Pematangsiantar, North Sumatra Province. The instrument trial was conducted on November 29, 2023, involving students as respondents. The results of this trial showed that the question instrument used was able to measure students' abilities accurately and provide a clear picture of the development of their learning outcomes. This research emphasizes the importance of improving the quality of education through the use of appropriate and relevant instruments in the learning process, and provides recommendations for further development in the context of education in Indonesia. As such, this research contributes to efforts to improve the quality of national education and the development of better human resources in the future.

Keywords: Image Media, Student Learning Outcomes, Forms of Objects, Learning Process

Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia dalam satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang adalah pendidikan (Ndoluanak & Djami, 2022). Pendidikan merupakan suatu cara untuk mencerdaskan bangsa yang dimana hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 merumuskan bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Cahyani dan Sukidi, 2018).

Berdasarkan bunyi pasal undang-undang di atas, dapat diketahui bahwa pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada usaha pengembangan kecerdasan yang dimiliki peserta didik saja, namun pendidikan merupakan usaha mengembangkan seluruh aspek kepribadian atau karakter dan kemampuan yang dimiliki peserta didik baik dari segi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. (Hakim et al., 2019); (ihklas, 2020). Kemajuan suatu negara tergantung pada sistem pendidikannya. Peningkatan mutu pendidikan merupakan sasaran pembangunan di bidang pendidikan nasional dan merupakan keseluruhan dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh (Khairiza et al., 2019) ;(Maharani et al., 2019). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara intelektual, psikologi maupun aspek sosial. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan dalam kemampuan berpikir, keterampilan dan sikap. (Timu et al., 2020); (Andriani & Rasto, 2019). Perubahan hasil belajar dapat diamati, dibuktikan dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar yang dibangun melalui proses pembelajaran (Nuritta, 2018).

Menurut Sudrana (dalam saputro 2018) mengatakan bahwa tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan peserta didik pada tujuan perubahan-perubahan tingkah laku baik dari segi intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individual dan sosial. Sehingga berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pendidikan ini tergantung pada proses pembelajarannya sehingga adanya proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu tersebut (Suparman et al., 2020).

Kualitas pendidikan berkaitan dengan kualitas siswa, karna kunci dari proses belajar mengajar adalah siswa. Siswa diharapkan dapat menimba ilmu dan wawasan sebanyak-banyaknya dengan cara belajar (Akbar dan Tarman, 2018), Belajar adalah suatu proses dimana didalamnya terjadi suatu interaksi antar seorang siswa dengan lingkungannya yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku yang akan memberikan suatu pengalaman, baik bersifat pengetahuan, sikap dan keterampilan (Citrasmi et al., 2016). Cara untuk mengukur kemampuan, pengetahuan dan pemahaman siswa tentang suatu mata pelajaran disekolah yaitu dengan melihat prestasi belajar siswa. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, masalah yang harus mendapat perhatian ialah adalah cara belajar siswa. Mengingat keberhasilan pencapaian tujuan belajar ditentukan oleh faktor cara belajar yang juga sangat menentukan berhasil tidaknya kegiatan Pendidikan. (Oktavianti et al., 2022); Setiap siswa memiliki perbedaan cara belajar antara yang satu dengan yang lainnya dalam aspek fisik, pola berpikir dan cara merespon atau mempelajari sesuatu yang baru (Dodi Adnyana et al., 2019). (Heinich dalam Sri Antari ., 2019) mengatakan bahwa belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pembelajaran dengan lingkungannya (Lokot, 2019); (Afriyani, 2018). Menurut (Siregar ., 2017) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu sebagai suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang lebih baik maupun tidak baik. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa belajara adalah suatu proses perubahan tingkah laku kea rah yang lebih baik yang dilakukan secara sistematis oleh setiap individu karena adanya interaksi antara stimulus dan respon (Fatmawati, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu konsep dari dua dimensi kegiatan, yaitu belajar dan mengajar yang harus direncanakan dan diaktualisasikan serta diarahkan pada penguasaan sejumlah kompetensi sebagai gambaran belajar (Nurjannah, 2019). Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram untuk membantuk siswa belajar secara aktif yang menekankan kepada penyediaan sumber belajar. Pembelajaran sendiri memiliki berbagai macam model, contohnya dalam kurikulum 2013 saat ini model yang digunakan dalam tingkat sekolah dasar adalah model pembelajaran tematik. Tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, ia juga menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam Pendidikan. Unit yang tematik adalah epotime dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi siswa unruk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan peghayatan secara alamiah tentang dunia disekitar mereka (Wafiqni dan Nuraini, 2018:255).

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran sebagai perantara atau jembatan dalam menyampaikan materi agar dapat dengan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dalam membangkitkan keinginan niat yang baru, membangkitkan motivasi dalam rangsangan kegiatan belajar sehingga membawa pengaruh banyaknya pengetahuan terhadap peserta didik. Media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar dan mengaktifkan respon peserta didik (Wahyuningtyas dan Sulasmono, 2020:24).

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menciptakan pembelajaran yang menarik, untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dapat menciptakan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa adalah media gambar. Media gambar merupakan salah satu media yang digunakan sebagai penunjang untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media gambar memberikan pengaruh yang sangat baik di dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena penggunaan media gambar di dalam proses pembelajaran dapat menarik siswa sehingga siswa lebih serius dalam memperhatikan penjelasan dari guru (Siregar, 2017:716).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas III SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematangsiantar, ternyata guru di sekolah tersebut lebih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja serta tidak menggunakan bantuan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar pada materi yang dibahas, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak dapat melihat dengan jelas serta memahami materi pembelajaran dengan mudah. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran hanya berfokus pada buku paket saja dan guru cenderung mendominasi pada kegiatan pembelajaran.

Masalah yang timbul ternyata berdampak pada segi kognitif siswa, dimana masih cukup banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang dapat dilihat dalam table berikut.

Tabel 1. Daftar Persentase Nilai Ulangan Siswa Kelas III Semester Ganjil SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematangsiantar

No	Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM	Persentase Yang Tidak Tuntas
1	Bahasa Indonesia	28	64	52,4 %
2	IPA	28	64	71 %
3	Matematika	28	64	61 %

(Sumber Data SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematangsiantar)

Berdasarkan table nilai hasil belajar siswa di atas, hasil belajar siswa masih tergolong rendah, masih banyak siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum. Terdapat 52,4% siswa yang belum mencapai KKM pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, 71,4% pada mata pelajaran IPA dan 61,9% pada mata pelajaran Matematika.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ahmad Ali Akbar, Tarman (2018) yang berjudul, "Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil penelitian yaitu penggunaan media gambar pada saat proses pembelajaran membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar, tidak lagi kurang bersemangat dan tidak mengeluh pada saat proses pembelajaran di kelas berlangsung. Sehingga pengguna media gambar dapat memberi pengaruh dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Penulis yang memiliki hasil yang sama mengenai metode ini ialah Yeni Ndoluanak, Christian Bernard Nicholas Djami (2022) yang berjudul "Pengaruh Media Gambar Dalam Pelajaran IPA Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Hewan Kelas IV SD Negeri Salatiga 02". Hasil penelitian menunjukkan penerapan penggunaan media gambar pada materi bagian-bagian tubuh hewan yang diterapkan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Salatiga 02. Dalam penjelasan tersebut dapat disimpulkan masih banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif. Menurut (Sugiyono 2017 : 220) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifsme, digunakan unruk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulandata menggunakan instrument penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen, yang sebenarnya (true exsperiments). Penelitian eksperimen sebenarnya adalah (true exsperiments) adalah jenis penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan (treatment) untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa, kelas eksperimen diberikan tindakan penerapan media gambar sedangkan kelas kontrol tidak menerapkan tindakan dengan menggunakan media gambar. Rancangan penelitian yang digunakan dakam penelitian ini adalah (one group pretest-postest design).

Tabel 2. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Postest
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 = Tes Awal (pretest)

O_2 = Tes Akhir (postest)

X = Perlakuan dengan menggunakan strategi pembelajaran.

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

- Memberikan pretest untuk mengukur variabel terkait (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media gambar dan model pembelajaran PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan).
- Memberikan posttest untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

Sesuai dengan judul Penelitian **“Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 3 Subtema 2 Wujud Benda Pada Siswa Kelas III Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar Yang beralamatkan Jln. Bahagia Nomor 10 Pematang Siantar.”**

Populasi adalah seluruh data yang menja di perhatian penelitian dalam ruang dan waktu tertentu. Yang menjadi populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar.”

Menurut Sugiyono, (2017:81) Sampel ialah bagian dari populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian, dimana populasi merupakan baguan dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Dalam penelitian ini sampelnya menggunakan purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel yang akan dijadikan subjek berdasarkan tujuan tertentu. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, biaya dana tenaga.

Berdasarkan penjelasan tersbut maka penentuan sampel dalam penelitim ini diawali dengan pertimbangan bahwa kelas III Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar.”

Jumlah siswa nya 26, Perempuan 16, laki-laki 10 yang dijadikan sampel dalam penelitian yaitu:

Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas III

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	10
2.	Perempuan	18
Total		28

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah observasi dan instrument berupa tes. Adapun langkah-langkah (prosedur) Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes merupakan instrument atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Arikunto (2014:193) menjelaskan bahwa tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes yang digunakan dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal dengan empat pilihan jawaban. Satu jawaban yang benar sedangkan tiga lainnya hanya sebagai distraktor, dan diuji dengan daya pembeda dan tingkat kesukaran soal.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan setiap bahan yang menyajikan setiap informasi tentang hasil penelitian yang asli atau langsung dari sumbernya. Arikunto (2014:201) menjelaskan bahwa sumber yang digunakan untuk memperhatikan objek yang diteliti ada 3 macam yaitu tulisan, tempat dan kertas atau orang. Sumber pertama (tulisan) inilah yang selanjutnya disebut sebagai dokumentasi (batang-barang tertulis).

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk memperkuat hasil observasi, dengan mengetahui data nama siswa dan data nilai siswa kelas SD SWASTA LATIHAN SPG YP HKBP Pematangsiantar.

Uji instrument sebagai alat pengumpulan data penelitian, sebelumnya dilakukan uji coba soal untuk menentukan validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Uji coba soal ini dilakukan di UPTD SDN 122381 Pematang Siantar berjumlah 28 siswa. Setelah melakukan uji coba soal yang telah dilaksanakan maka tahap selanjutnya adalah menentukan butir soal yang akan digunakan sebagai instrumen tes hasil belajar disubjek penelitian. Instrument yang akan digunakan untuk mengambil data hasil uji coba soal pilihan ganda yang berjumlah 25 soal, yang masing-masing soal memiliki 4 alternatif jawaban.

Dalam penelitian kuantitatif, teknis analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Karena data kuantitatif, maka Teknik analisis menggunakan metode statistik deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji hipotesis.

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kartu kata terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian one-Group pretest-posttest design dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 26 siswa. Penggunaan pembelajaran media kartu kata dilakukan setelah melaksanakan pretest, ketika pembelajaran sudah selesai dilanjutkan dengan melaksanakan posttest. Sebelum peneliti melakukan perlakuan di kelas III, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrumen soal untuk mengetahui tingkat kevalidan, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda di UPTD SDN 122381 Pematangsiantar. Sebelumnya peneliti menyediakan 25 butir soal pilihan ganda, setelah dilakukan uji instrumen 20 soal yang valid dan 5 soal yang tidak valid, sehingga hanya soal yang valid saja bisa digunakan sebagai soal pretest dan posttest tetapi peneliti hanya menggunakan 20 soal saja dalam penelitian ini.

Sebelum diberi perlakuan, kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata pretest adalah 40,27. Setelah diberi perlakuan pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas III SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (posttest). Diperoleh nilai rata-rata posttest adalah 77,06. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran media gambar memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Dari hasil pengolahan data normalitas diperoleh nilai data pretest kelas $0,31 > 0,05$ dan nilai signifikan dengan perlakuan yaitu penerapan Media gambar (posttest) $488 > 0,05$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari pretest dan posttest lebih besar

dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa berdistribusi normal. Kemudian, hasil penelitian uji t (paired t test) dengan hasil yang diperoleh nilai t sebesar 14,44 nilai signifikannya 0,00 dengan probabilitas $< 0,05$. Dari data yang diperoleh maka hipotesis alternatifnya diterima, yaitu terdapat pengaruh media kartu kata terhadap hasil belajar siswa kelas III tema 3 subtema 2 SD Swasta Latihan SPG YP HKBP.

Pengaruh penggunaan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III tema 3 subtema 2 SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar. Dengan hasil menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest 40,27 dan posttest 77,06, sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya dalam penelitian ini terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga didukung oleh peneliti terdahulu yaitu Helen Susanti Dua Kuki, Yohanes Ehe Lawaton, dan Hermus Heru (2023).

Adapun yang menjadi perkembangan kognitif pada anak kelas III SD atau anak pada usia 7-11 tahun menurut Jean Piaget, berada pada tahap operasional konkret dan pada tahap ini, anak memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mampu berpikir secara logis, tetapi hanya pada objek fisik.
2. Mampu menunjukkan kemampuan konversasi, seperti jumlah, luas, volumen dan orientasi.
3. Mampu mengklasifikasikan benda-benda kedalam bentuk-bentuk yang berbeda.
4. Mampu memahami bahwa air bisa membeku dan mencair.
5. Mampu mengatur dan mengurutkan krayon berdasarkan warna.
6. Mampu memecahkan masalah dengan cara logis.
7. Belum bisa berpikir secara abstrak dan hipotesis.

Piaget menghubungkan tahap perkembangan kognitif dengan tahap perkembangan kematangan fisik. Tahap-tahap tersebut adalah, tahap sensori motorik (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11-15 tahun).

Menurut teori Vygotsky, anak kelas III atau pada usia 8 tahun berada pada tahap operasional konkret yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Mampu berpikir logis mengenai kejadian konkret.
2. Memahami konsep percakapan.
3. Mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas hierarki.
4. Menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur.
5. Memecahkan masalah-masalah konkret.

Teori Vygotsky tentang perkembangan kognitif mengusulkan bahwa kemampuan kognitif dalam pembelajaran berkembang melalui interaksi sosial selama masa kanak-kanak. Teori ini menekankan pengaruh lingkungan sosial pada perkembangan anak. Vygotsky juga menekankan konsep scaffolding, yaitu memberikan bantuan penuh kepada anak dalam tahap-tahap awal pembelajaran. Bantuan tersebut kemudian berangsur-angsur di kurangi dan anak diberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan media gambar berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar TA 2022/2023. Data penelitian mendukung kesimpulan ini. Peneliti menemukan bahwa nilai pretest siswa kelas III adalah 40,27 dan nilai posttest mereka adalah 77,06. Hipotesis pada uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai sig (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$) dan t hitung $> t$ tabel ($14,44 > 2,056$), menunjukkan bahwa Media Gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 2 SD Swasta Latihan SPG YP HKBP Pematang Siantar TA 2022/2023.

Daftar Pustaka

Aryani, E. M. (2014). Penggunaan Media Kartu Kata Dalam Menyusun Kalimat Sederhana Siswa Kelas Ii Sdn Sidodadi Ii/154 Surabaya (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

- Dhelafani, S. ., Sinaga, C. V. ., & Thesalonika, E. . (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Tema 3 Subtema 2 Wujud Benda pada Siswa Kelas III SD Negeri 097522 . Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(5), 7094-7104. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7855>
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2(1), 1-11.
- Firmansyah, D. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH), 1(2), 85-114.
- Hardani dkk. 2020. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.
- Jannah, M. (2023). Pengaruh metode Problem Solving terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas V di SDN 1 Terong Tawah Tahun Pelajaran 2021/2022 (Doctoral dissertation, UIN Mataram).
- Kurniawan, A., Mahmud, R., Rahmatika, Z., Mustofa, M., Jumini, S., Winarti, P., ... & Maksum, M. N. R. (2022). Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan. Global Eksekutif Teknologi.
- Lesmana, D. (2018). Kandungan nilai dalam tujuan pendidikan nasional (Core ethical values). Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam, 17(1), 211-126.
- Lestari, S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. vol, 4, 1349-1358.