

**PENERAPAN MEDIA GAMBAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SUBTEMA CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP DI KELAS III SD
SWASTA BAKTI LUHUR**

Yetty Rosmawati Pangaribuan³, Winny Sunfriska Limbong², Jheni Yusuf Saragih³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sari Mutiara Indonesia
e-mail: yettyrosmawaty@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian Kepada Masyarakat Ini Bertujuan Untuk Menerapkan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan. Responden dalam PkM ini berjumlah 30 orang siswa sebagai kelas dengan menggunakan media gambar. Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat menunjukkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam ciri-ciri makhluk hidup dikelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan T.A 2021/2022. Hal tersebut dapat dilihat hasil uji hipotesis (Uji-T) bahwa nilai t_{hitung} yang diperoleh 11,044 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 0,361. Hasil rata-rata nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 65,63 dan post test 80,77. nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 65,63 dan post test 80,77. nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 65,63 dan post test 80,77. pretest kelas eksperimen 65,63 dan post test 80,77. Setelah pelaksanaan PkM ini diketahui bahwa penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD Swasta Bakti Luhur Medan.

Kata Kunci : Media Gambar, Hasil Belajar Siswa Dalam Aurbtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup

ABSTRACT

This Community Service Aims to Apply Image Media to Improve Student Learning Outcomes on Characteristics of Living Creatures for Class III Private Elementary School, Bakti Luhur Foundation, Medan. The respondents in this PkM were 30 students as a class using image media. The results of Community Service show that image media influences student learning outcomes in the characteristics of living things in class III of the Bakti Luhur Foundation Private Elementary School, Medan, T.A 2021/2022. This can be seen from the results of the hypothesis test (T-Test) that the tcount value obtained is 11.044 which is greater than ttable, namely 0.361. The average score for the experimental class pretest was 65.63 and the posttest was 80.77. The average score for the experimental class pretest was 65.63 and post test 80.77. The average score for the experimental class pretest was 65.63 and post test 80.77. experimental class pretest 65.63 and post test 80.77. After implementing PkM, it was discovered that the application of image media could improve student learning outcomes in class III of Bakti Luhur Medan Private Elementary School.

Keywords: Picture Media; Student Learning Outcomes; Characteristics of Living Things

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha di dalam diri manusia sebagai upaya memberikan pengalaman belajar terprogram dalam bentuk formal, nonformal, dan informal di sekolah, serta diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup serta bertujuan mengoptimalkan kemampuan-kemampuan individu agar kemudian hari dapat memaikan peranan hidup secara tepat. Salah satu unsur pendidikan yang perlu diperhatikan dalam upaya memberikan pengalaman belajar terprogram pada diri peserta didik adalah tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dalam pendidikan nasioanal termuat dalam UU Sisdiknas, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab (Triwiyanto, 2014:24). Sementara itu, lebih spesifik lagi pendidikan nasional menggariskan bahwa peserta didik

harus memiliki kemampuan yang seimbang dalam tiga aspek, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), aspek psikomotor (keterampilan).

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan dan kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik seperti; belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan. Belajar adalah tahapan perubahan tingkah laku individu di mulai dari pengetahuan, yaitu belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak biasa menjadi biasa, sampai menjadi sikap yang menetap.

Dari pengertian pendidikan diatas jelas bahwa pelaksanaan pendidikan itu pada umumnya adalah mengembangkan mutu dan potensi sumber daya manusia untuk membangun bangsa yang lebih maju. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga akan berpengaruh terhadap kualitas sistim pembelajaran di sekolah. Artinya, dengan kehadiran teknologi yang modern sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi menarik dan efektif, baik dalam proses pembelajaran maupun media pembelajaran sehingga siswa akan menjadi senang dan tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung dan memperoleh hasil belajar maksimal.

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sadiman (1996:29), media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Menurut Gagne adalah media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar (Aristo, 2003:10). Media gambar adalah salah satu media yang tidak diproyeksikan. Media ini dapat dirancang oleh guru sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penggunaan media gambar lebih efektif apabila gambar disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna, dan latar belakang yang perlu untuk penafsiran. Media gambar sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran matematika dan dapat dijadikan sebagai media yang kreatif untuk memperbaiki kekurangan penjelasan materi.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

Namun kenyataannya, guru seringkali tidak mempertimbangkan pilihan metode pembelajaran yang efektif, mereka cenderung menggunakan metode atau model pembelajaran yang disesuaikan dengannya, daripada melakukan penyesuaian yang sesuai dengan mata pelajaran atau kondisi dan keterampilan mengajar. Misalnya dalam pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup, guru tidak dapat menjelaskan materi hanya melalui ceramah atau tanya jawab. Selain itu, guru hanya mengajarkan isi buku kepada siswa, metode ini sering membuat siswa tidak begitu memahami apa yang mereka pelajari dan mereka cenderung cepat bosan dalam belajar.

Berdasarkan observasi pada Kelas III di SD Yayasan Swasta Bakti Luhur di temukan beberapa permasalahan yang ada dalam subtema ciri-ciri makhluk hidup. Diantaranya permasalahan saat pembelajaran dikelas guru masih menggunakan metode konvensional pada saat menjelaskan materi tentang Makhluk Hidup sehingga sulit di pahami oleh peserta didik. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru juga masih terpaku pada buku pegangan, guru belum menggunakan model pembelajaran kreatif dan inovatif. Sedangkan kemampuan yang dimiliki siswa berbeda-beda sehingga kurangnya pemahaman dan kurangnya

kemampuan anak untuk bertanya saat guru sudah menjelaskan pembelajaran materi tentang ciri-ciri makhluk hidup pada subtema 1 pembelajaran 1 tentang perbedaan makhluk hidup dan benda mati serta ciri-ciri makhluk hidup (memerlukan makanan), subtema 1 pembelajaran 2 yaitu ciri-ciri makhluk hidup (bergerak), subtema 1 pembelajaran 3 yaitu ciri-ciri makhluk hidup (berkembang biak), subtema 1 pembelajaran 4 yaitu ciri-ciri makhluk hidup (tumbuh), subtema 1 pembelajaran 5 ciri-ciri makhluk hidup (bernapas), subtema 1 pembelajaran 6 yaitu ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Yayasan Bakti Luhur.

Dari observasi itu juga KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) di SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan pada kelas III adalah 75 sebagian besar siswa Kelas III Di SD Yayasan swasta Bakti Luhur belum mencapai KBM (Ketuntasan belajar minimal) yang sudah ditentukan, dilihat dari 30 siswa yang mencapai KBM (Ketuntasan belajar minimal) yaitu 14 siswa yang berarti hanya 46% siswa yang lulus dari KBM. sedangkan yang belum mencapai KBM yaitu 16 siswa yang berarti 53% siswa yang belum lulus dalam KBM. Sehingga perlu diciptakannya kegiatan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk menciptakan suasana belajar efektif dan menyenangkan, maka dalam observasi yang saya amati perlu di tingkatkan hasil belajar siswa dengan cara menggunakan *Media Gambar*, Media gambar yang peneliti pilih merupakan media yang mudah bagi siswa untuk memahami Bagaimana cara kerja makhluk hidup sehingga lebih efektif bagi siswa agar tidak bosan serta lebih menyenangkan bagi mereka dalam pembelajaran.

Media gambar adalah suatu pesan tertulis baik itu berupa gambar maupun tulisan yang ditujukan untuk menarik perhatian banyak orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan mudah. media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan oleh guru .

Media Gambar sebagai salah satu media pembelajaran tentu memiliki kriteria tertentu yang sebaiknya diikuti agar pemanfaatan media pembelajaran ini lebih optimal. Pemanfaatan media pembelajaran poster secara optimal mampu memperlancar aktivitas pembelajaran dan memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran poster dikatakan baik apabila memenuhi kriteria-kriteria tertentu yang mencakup tingkat keterbacaan (readability), mudah dilihat (visibility), mudah dimengerti (legibility), serta komposisi yang baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat tentang “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Subtema Ciri-Ciri Makhluk Hidup Di Kelas IIISD Swasta Yayasan Bakti Luhur T.A 2021/2022” Dengan harapan dapat membantu permasalahan yang di hadapi oleh guru serta kesulitannya.

METODE PELAKSANAAN PkM

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan model kuantitatif eksperimen. Menurut Ary (2010) bahwa kuantitatif eksperimen adalah Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan dengan angka. Selain itu, Sugiyono (2017) menyatakan bahwa Pengabdian Kepada Masyarakat kuantitatif adalah Pengabdian Kepada Masyarakat ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam Pengabdian Kepada Masyarakat kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.

Jenis Pengabdian Kepada Masyarakat yang digunakan adalah Pengabdian Kepada Masyarakat eksperimen yakni merupakan Pengabdian Kepada Masyarakat yang umumnya digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam hal ini Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan secara terencana dan sistematis dengan maksud mendapatkan fakta dan kesimpulan agar dapat memahami, menjelaskan dan mengendalikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas adalah uji yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat untuk mengukur validnya suatu butir soal tes. Instrumen yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini ialah tes hasil belajar siswa. Sebelum melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat instrumen disajikan terlebih dahulu untuk menelaah dan analisis uji coba instrumen. Berdasarkan hasil data instrumen hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan uji coba tes hasil belajar yang terdiri dari 35 butir soal pilihan ganda dengan materi tentang ciri-ciri makhluk hidup pada siswa diluar dari populasi penelitian, yang telah diperoleh materi pelajaran tersebut., hasil perhitungan validitas butir soal tes pilihan ganda terhadap 35 butir soal yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong valid sejumlah 30 soal yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35. Sedangkan item soal yang tergolong tidak valid sejumlah 5 soal yaitu soal nomor 17, 23, 25, 29, 31. Dengan demikian item yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan pada analisis penelitian.

Setelah melakukan uji validitas soal, item soal yang valid kemudian di uji reliabilitasnya. Uji reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrumen soal atau ketepatan dari hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dengan waktu yang berbeda. Instrumen soal yang dikatakan reliabel ialah instrumen soal yang jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Selain itu, tujuan perhitungan uji reliabilitas ini untuk menunjukkan konsistensi skor-skor yang diberikan skorer satu dengan skorer lainnya serta dijadikan sebagai alat ukur penelitian. Dalam pengolahan data yang dilakukan peneliti guna agar dapat mengetahui tingkat kesukaran reliabelitas instrumen soal yang telah dibuat di uji menggunakan rumus KR-20. Adapun kriteria perhitungannya reliabilitas $0.60 \leq r_{11} \leq 0,80$ maka reliabelitas tinggi. Berdasarkan perhitungan menunjukkan bahwa item-item instrumen soal yang valid tersebut memiliki koefisien reliabilitas butir soal sebesar 19,80336 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tinggi. Artinya tes yang diuji cobakan dapat memberikan hasil yang sama bila diberikan pada kelompok yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, dalam waktu dan kesempatan yang berbeda dan tempat yang berbeda pula.

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal dilakukan untuk mengetahui apakah segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal mana yang termasuk kedalam kategori mudah dan juga tidak terlalu sulit. Butir soal yang diujikan sebanyak 35 butir soal pilihan ganda dan yang valid sebanyak 30 butir soal yang selanjutnya diuji tingkat kesukarannya. Berdasarkan dari data yang sudah terkumpul dari 30 responden pada siswa kelas III menunjukkan bahwa hasil perhitungan tingkat kesukaran butir tes terhadap 30 butir soal yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong sedang terdapat 5 butir soal nomor 6, 8, 12, 13, 22. Dan terdapat 8 butir soal yang tergolong sukar yaitu nomor 3, 4, 7, 8, 9, 10, 16, 23. Sedangkan terdapat 18 butir soal yang tergolong mudah yaitu nomor 1, 2, 5, 11, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30.

Uji daya pembeda dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ialah bertujuan untuk mengetahui item butir soal yang memiliki klasifikasi daya pembeda soal yang sangat buruk, cukup, baik dan sangat baik. Hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal terhadap 30 item

soal yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa dalam item butir soal tergolong positif terdapat 30 soal dan tidak terdapat soal yang negatif.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang telah dilakukan peneliti, maka hasil yang didapat yaitu signifikan dimana terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa pada saat sebelum menerapkan media gambar, dan terdapat pengaruh hasil belajar siswa sesudah menerapkan media gambar. Dengan begitu peneliti mendapatkan nilai rata-rata yang signifikan. Dimana nilai pretest diperoleh 65,63, dan nilai posttest diperoleh 80,77.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data Pengabdian Kepada Masyarakat berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas rumus yang sering digunakan yakni *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan menggunakan SPSS 22. Untuk dapat mengetahui normal tidak nya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ maka normal dan jika $\text{sig} < 0,05$ maka pada tabel output *One Sampel Kolmogrov-Smirnov* tersebut, ditemukan nilai Sig. dari *Pretest* dan *Posttest* sebesar 0.200. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari *Pretest* dan *Posttest* lebih besar dari 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa uji Normalitas pada *pre-test* dan *post-test* sampel Pengabdian Kepada Masyarakat berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya melakukan uji hipotesis untuk mengetahui tingkat kesamaan varians yang homogen atau tidak. bahwa hasil uji homogenitas varian dengan nilai sig. 0.151. Berdasarkan kriteria pengujian nilai sig. > 0.05 atau $0.151 > 0.05$ dapat diinterpretasikan bahwa skor yang didapat dari hasil soal *Pretest* dan *Posttest* memiliki varian yang sama atau homogeny dan H_a diterima.

Uji Normalitas Gain (N-Gain) dari hasil *Pretest* dan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen dengan media gambar adalah sebesar 43,21 % termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N-gain score minimum 14,81% dan maksimal 76,67 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk gambar efektif untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ciri-ciri makhluk hidup sukses mengatasi kegagalan pada siswa kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

Uji Hipotesis yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah teknik statistic menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS V.25. Berdasarkan hasil uji analisis data dengan perhitungan tabel diatas, diperoleh data signifikansi yaitu $0.00 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media gambar mempunyai pengaruh yang signifikan, diperoleh $t_{hitung} = -11,044$ dan $t_{tabel} = 0,361$ dinyatakan t_{hitung} bernilai signifikan sebesar -11,044 karna rata-rata hasil *pre-test* lebih rendah dari *post-test* maka t_{hitung} negatif

dapat bermakna positif sehingga nilai t_{hitung} menjadi 11,044 ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka

terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan T.A 2021/2022, diperoleh rata-rata hasil belajar *pre-test* 65,63% sementara *post-test* 80,77 maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan T.A 2021/2022.

PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa dalam subtema ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Swasta Bakti Luhur T.A 2021/2022. Jenis Pengabdian Kepada Masyarakat yang digunakan adalah Eksperimen. Sedangkan desain Pengabdian Kepada Masyarakat yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah *Design Eksperimen One Grup pre-test Desain*. Berdasarkan Pengabdian Kepada Masyarakat yang

telah dilakukan oleh peneliti, Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan satu kelas yaitu kelas III sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 30 siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti sebelumnya melakukan uji coba instrumen soal dikelas III SD N 066049 Medan dengan jumlah 30 siswa. Sebelum diberikan butir soal yang akan digunakan, butir soal tersebut terlebih dahulu di validasi oleh ahli validator Ibu Wisudya Suthi S.Pd. Setelah divalidasi kemudian di uji cobakan kepada peserta siswa kelas III. Hal tersebut dilakukan agar mengetahui validasi, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabelitas butir soal tersebut. Berdasarkan hasil uji coba soal tersebut terdapat butir soal *pretest dan posttest* 30 butir soal pilihan ganda yang layak digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat yang memenuhi kriteria valid dan reliabel.

Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini digunakan dua variabel yang menjadi objek dalam penelitian, yaitu variabel bebas ialah media gambar dan variabel terikat ialah hasil belajar siswa . Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan *Pretest* dan *Posttest* agar dapat mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa dalam subtema ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan. Pada pertemuan pertama peneliti memberikan *Pretest* langsung di dalam kelas, kemudian dipertemuan kedua peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan media gambar, setelah selesai melakukan pembelajaran dengan media gambar peneliti memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, selesai sesi tanya jawab peneliti menunjukkan gambar makhluk hidup dan siswa berkesempatan untuk maju siapa yang bisa mencocokkan gambar tersebut. setelah selesai menjelaskan dengan media gambar peneliti memberikan soal yang telah disediakan oleh peneliti. Kemudian, peneliti memberikan soal *Posttest* pada siswa dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak nya peningkatan setelah menggunakan media gambar. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti, nilai *Pretest* sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan media gambar diperoleh rata-rata 65,63 sementara *post-test* setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar diperoleh rata-rata 80,77 Sehingga dapat dilihat bahwa ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 11,044$ dan $t_{tabel} = 0,361$ maka

$t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat

hasil perbedaan yang nyata antara *Pretest* dan *Posttest* pada subtema ciri-ciri makhluk hidup sehingga dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa melalui media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam subtema ciri-ciri makhluk hidup di kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan T.A 2021/2022.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisa yang telah dilakukan peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas III materi ciri-ciri makhluk hidup tergolong baik hal ini dapat dilihat dari hasil analisis observasi aktivitas guru dan hasil analisis aktivitas siswa pada saat penerapan media gambar.
2. Dari analisis hasil belajar siswa kelas III SD Swasta Yayasan Bakti Luhur Medan antara hasil belajar siswa bagaimana sebelum menggunakan media gambar dan sesudah menggunakan media gambar secara signifikan mengalami perubahan atau perbedaan. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada saat *pretest* yaitu hasil belajar tergolong rendah sebelum melakukan *posttest* sebesar 20,00%, sedangkan setelah menerapkan media gambar 72,26% .

Saran

Berdasarkan kesimpulan selama Pengabdian Kepada Masyarakat diatas, penulis mengajukan saran untuk perbaikan di masa mendatang, baik untuk calon peneliti maupun calon guru . Saran-saran peneliti sebagai berikut :

1. Sekolah hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran media gambar karena selain dapat mengurangi kepenatan siswa selama belajar dikelas, model ini juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Untuk dapat menerapkan model pembelajaran media gambar ini, guru hendaknya perlu merencanakan semaksimal mungkin sebelum pelaksanaan pembelajaran, seperti lingkungan, lokasi, alokasi waktu, kegiatan yang dilaksanakan, dan segala antisipasi segala kemungkinan yang tidak diinginkan.
3. Untuk para siswa adagr lebih aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran agar terciptanya interaksi antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2003).*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta:PT RinekaCipta.
- Ahmadi, A. (1994).*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. (2010).*Prosedur Pengabdian Kepada Masyarakat Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2002).*Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.RajaGrafindoPersada.
- Asnawir&Usman, B.(2002).*Media Pembelajaran*. Jakarta:Ciputat Pers.
- B. Djamarah, S. (2002). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha nasional.
- Basuki& Farida.(2001).*Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar*.
Online.<http://sekolahdasar.net> (Diakses 10 Febuari 2022)
- Dimiyanti & Mudjiono, (2013).*Belajardan Pembelajaran*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Gagne, R, M, dkk. (2005).*Principles of Instructional Design*. New York:Wadsworth.
- Hamalik, O.(2016). *Proses BelajarMengajar*. Jakarta: BumiAksara.
- Hanifah, I. (2018).*Pedoman Penulisan Skripsi*. Medan: Pustaka Prima.
- Indra, J. (2019).*Penerapan Statistik Untuk Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Karwati, E &JuniPriansa, D. (2015).*Managemen Kelas. Guru Profesional yang Inspiratif, Kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Poerwadarminta, W.J S. (1983).*KamusUmumBahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahardi, A. (2003).*Media Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. (2015).*Belajar & Pembelajaran :Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- S. Sadiman, A. (1996).*Media Pendidikan :Pengeertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- S. Sadiman, A. (2003).*Media Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Sardiman.(2003).*Interaksi Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudjana, N &Rivai, A. (2010).*Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono.(2017). *Metode Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamadinata, Nana S. (2004).*LandasanPsikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT.RemajaRosdakarya.

- Supratiknya, A. (2012). *Penilaian Hasil Belajar Teknik Nontes*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Suprijono, A. (2012). *Metoddedan Model-model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proser Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: RinekaCipta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajardan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Syafaruddin, Asrul & Mesiono. (2016) *Inovasi Pendidikan Suatu Analisis Terhadap Kebijakan Baru Pendidikan*. Medan: PerdanaPublising.
- Syah, M. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progesif*. Edisi Ke-4. Jakarta: Kencana.
- Triwiyanto, T. (2014). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (diunduh pada 14 Maret 2022).
- Utami, S. (2018). *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. *Jurnal Pedagogik*, ISSN : 2303-1514 vol 7 No 1
- Yustina. (2011). *Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar*. Online. <http://www.jejakpendidikan.com> (Diakses 10 Febuari 2022).