

Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener Kecamatan Majenang

Risa Puspita Oktiana¹, Fita Permata Sari^{2*}

STKIP Majenang^{1,2*}

risapuspitaoktiana26@gmail.com¹, fitapermata@gmail.com^{2*}

Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

Abstract

Picture media is a learning tool used by teachers to make it easier when explaining subject matter using pictures. The purpose of this study was to determine the effect of image media on science learning outcomes for third grade elementary school students in Bener Village, Majenang District. The type of research used is experimental research with a quantitative approach. The research method used is Quasy Experimental. The population in this study were third grade elementary school students in Bener Village, Majenang District. The sample used in this study is a saturated sample. The results showed that the significance value in the experimental class was $0.000 < 0.05$ and the significance value in the control class was $0.001 < 0.05$. means that there is a significant influence between student learning outcomes before and after using image media on third grade elementary school students in Bener Village, Majenang District.

Keywords: Picture Media, Learning Outcomes, Science

Abstrak

Media gambar adalah alat pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah saat menerangkan materi pelajaran dengan menggunakan gambar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener Kecamatan Majenang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperimental*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang ada di Desa Bener Kecamatan Majenang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) dalam penelitian ini diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar pada siswa kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener Kecamatan Majenang.

Kata Kunci: Media Gambar, Hasil Belajar, IPA



PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai strategi, metode, sumber belajar maupun media yang digunakan guru agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, serta mengena dengan apa yang menjadi tujuan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut (Rohini, 2010). Istilah belajar mengajar ada dua proses/kegiatan yaitu proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar. Kedua proses tersebut tak terpisahkan satu sama lain. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pendidikan yang ikut menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tenaga pendidik perlu memahami penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang akan diajarkan. Selain itu, pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa ikut terlibat dalam setiap proses pembelajaran, siswa tidak hanya sebagai objek pembelajaran tetapi juga sebagai subjek yang dapat menentukan arah dan proses pembelajaran (Novita, 2019).

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain (Hamalik, 2010). Gambar adalah media yang paling umum dipakai, karena pengadaannya relative lebih murah dan mudah didapat. Contoh media gambar adalah kartun, komik, gambar tempel dan foto. Gambar adalah termasuk media sederhana yang dapat digunakan dengan baik di SD, sebab gambar itu disukai siswa, murah harganya, tidak sulit mencarinya (Wibawa & Mukti, 2004). Media gambar memiliki banyak variasi seperti contohnya komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Sari, Nikmah, Kuswanto, & Wardani, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut untuk menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah. Kemungkinan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat seadanya meskipun sederhana dan bersahaja tetapi keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan suatu media dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran memerlukan sarana untuk mempermudah penyampaian pesan kepada siswa. Penggunaan media pendidikan dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada giliran masing-masing dan diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Harjanto, 2010). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman, 2009).

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengharuskan aktivitas siswa, guru, metode yang digunakan, serta alat atau sarana prasarana pendukung lengkap dan tepat (Susiani, Riyan & Supriyono, 2014). Pembelajaran harus didukung sehingga pembelajaran yang diinginkan tercapai. Namun, pada kenyataannya di sekolah berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya ada di setiap sekolah-sekolah demi kemajuan siswa-siswinya. Guru kurang memanfaatkan keadaan di sekitarnya seperti memanfaatkan media-media yang tersedia baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu, guru sering menggunakan metode lama yaitu metode ceramah tanpa adanya inovasi dalam proses pembelajarannya. Sehingga siswa-siswinya merasa jenuh dan bosan serta terkadang membuat pelajaran menjadi menarik untuk siswa aktif dalam pembelajaran menjadi tidak menarik dan monoton karena penggunaan metode pembelajaran atau media pembelajaran yang salah atau

kurang tepat. Khususnya untuk siswa kelas III SD yang membutuhkan media pembelajaran agar pemahaman materi tersampaikan dengan jelas dan baik. Contohnya pada pembelajaran IPA yang membutuhkan media gambar untuk pemaparan materinya.

Pembelajaran IPA di SD tidak terpisah dari oleh media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran IPA yang sulit dijelaskan dengan buku saja. Selain itu, penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA di SD sangatlah bermanfaat, karena media gambar memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar. Diantaranya seperti membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar IPA, membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Oviani, 2019: 4). Sehingga media pembelajaran diharapkan mampu memberikan suasana menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi, mempercepat pemahaman, meningkatkan aktivitas dan pengetahuan siswa dalam belajar.

Dari identifikasi beberapa permasalahan yang sudah dijelaskan, maka fokus permasalahan pada pemanfaatan media yang kurang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak yang pada akhirnya berpengaruh pada prestasi atau hasil belajar siswa. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar kelas III di desa Bener kecamatan Majenang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasy Eksperimental* (Eksperimen Semu) dengan *pretest-posttest design* (Sugiyono, 2017). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bener 01 sebagai kelas kontrol dan SD Negeri Bener 02 sebagai kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Sekolah Dasar yang ada di Desa Bener Kecamatan Majenang. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah sampel jenuh karena semua populasi dijadikan sampel. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian adalah soal pilihan ganda dan isian singkat dengan dilengkapi media gambar. Teknis analisis data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan. Teknik analisis data uji lapangan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 25 (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media gambar adalah alat pembelajaran yang digunakan guru untuk mempermudah saat menerangkan materi pelajaran dengan menggunakan gambar tertentu dengan tujuan hasil yang baik. Penggunaan media diharapkan mampu membangkitkan hasil belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, serta dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat serta memahami informasi yang disampaikan oleh guru.

Salah satu penyebab rendahnya pembelajaran IPA yaitu pembelajaran yang dilaksanakan guru masih bersifat monoton dan kurang kreatif. Pembelajaran yang hanya bersifat satu arah, dimana guru bersikap lebih aktif dengan mencari dan menjelaskan materi tanpa menggunakan media. Sedangkan siswa hanya bersikap pasif mendengarkan materi yang diberikan oleh guru.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA adalah media gambar. Media gambar merupakan segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke

dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain (Hamalik, 2010). Media gambar berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman visual pada anak guna mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah hasil usaha kegiatan pembelajaran dalam pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran IPA dan hasil belajar tersebut dilihat dari pencapaian kompetensi dasar tertentu dalam bentuk nilai deskriptif maupun angka. Alasan penggunaan media gambar adalah bentuk visual hanya dapat dilihat namun tidak memiliki unsur suara atau audio (Fitriyani, 2019). Dengan menggunakan media gambar siswa dapat lebih mudah mempelajari tentang pembelajaran IPA. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener.

Penelitian ini telah dilaksanakan di Sekolah Dasar yang ada di Desa Bener Kecamatan Majenang pada bulan Maret – April 2021. Penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasy Eksperimental* (Eksperimen Semu). Peneliti ini melibatkan dua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III dengan jumlah 44 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik sampel jenuh. Cara ini digunakan apabila keseluruhan populasi penelitian dijadikan sebagai sampel. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener. SD Negeri Bener 01 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 28 siswa. SD Negeri Bener 02 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 16 siswa.

Sebelum peneliti menerapkan media tersebut, terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan diantaranya membuat RPP dan instrumen soal. Tes yang diberikan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. Tes awal (*Pretest*) dilakukan untuk menguji tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Kegiatan ini biasanya dilakukan sebelum pembelajaran dimulai. Tes akhir (*Posttest*) merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pembelajaran/materi telah disampaikan. Masing-masing kelas terlebih dahulu diberikan pembelajaran yang berbeda dengan jumlah 15 butir soal dalam bentuk 10 pilihan ganda dan 5 isian singkat. Pada kelas eksperimen menggunakan metode ceramah dengan bantuan media gambar sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah saja.

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba instrumen soal. Setelah melakukan uji coba, kemudian data tersebut diuji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS versi 25. Soal dikatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel. Jadi dapat disimpulkan bahwa semua item soal ini valid. Data dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha* $>$ 0,7. Hasil uji data diketahui nilai *Cronbach's Alpha* 0,667 dan 0,402 jadi dapat disimpulkan bahwa instrument soal dalam penelitian ini cukup reliabel.

Setelah siswa diberikan tes awal dan tes akhir, kemudian data tersebut diuji normalitas, homogenitas dan uji t menggunakan SPSS versi 25. Hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* pada siswa, keduanya berdistribusi normal dan homogen. Hasil *pretest* mempunyai nilai signifikansi pada kelas kontrol adalah $0,058 > 0,05$ (*Pretest*) dan $0,100 > 0,05$ (*Posttest*) sedangkan pada kelas eksperimen adalah $0,436 > 0,05$ (*Pretest*) dan $0,163 > 0,05$ (*Posttest*) maka dapat disimpulkan bahwa data nilai berdistribusi normal. Uji kesamaan varians (homogenitas) nilai signifikansi soal *pretest* adalah $0,91 > 0,05$ dan di soal *posttest* adalah $0,324 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa variansi pada tiap kelompok data adalah sama atau homogen.

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa pada hasil analisis inferensial jenis uji t menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka dapat disimpulkan

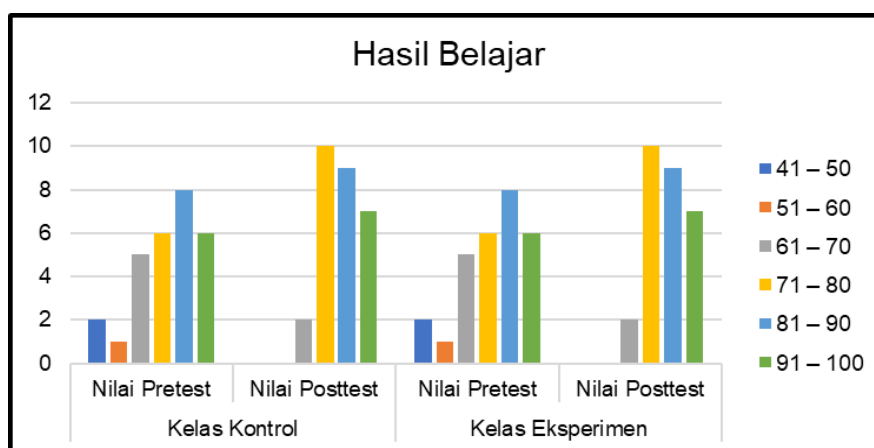
bahwa hipotesis (H_a) dalam penelitian ini diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar pada siswa kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener. Oleh karena itu, sebaiknya pembelajaran IPA dilaksanakan dengan menggunakan media gambar agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	Nilai Pretest	Frekuensi	Nilai Posttest	Frekuensi
1	41 – 50	2	41 – 50	0
2	51 – 60	4	51 – 60	0
3	61 – 70	8	61 – 70	0
4	71 – 80	1	71 – 80	6
5	81 – 90	1	81 – 90	6
6	91 – 100	0	91 - 100	4

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	Nilai Pretest	Frekuensi	Nilai Posttest	Frekuensi
1	41 – 50	2	41 - 50	0
2	51 – 60	1	51 – 60	0
3	61 – 70	5	61 – 70	2
4	71 – 80	6	71 – 80	10
5	81 – 90	8	81 – 90	9
6	91 – 100	6	91 - 100	7



Gambar 1 Grafik Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis dari masing-masing penelitian, ternyata ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPA. Masing-masing penelitian melakukan dua data yaitu *pretest* dan *posttest*. Dimana dari masing-masing penelitian mengalami peningkatan. Peningkatan ini terjadi karena peneliti menggunakan gambar sebagai media penunjang pembelajaran. Siswa dapat melihat fakta melalui media gambar dan informasi melalui ilustrasi gambar sehingga siswa terbantu dan memahami materi yang disampaikan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Utami, 2020) yang mendefinisikan bahwa gambar merupakan media yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar dengan indera penglihatan. Siswa akan tertarik dengan adanya berbagai gambar terkait materi yang disajikan dalam proses pembelajaran. Kegiatan siswa juga tak hanya menulis dan mendengar teori yang

disampaikan secara abstrak melainkan siswa dapat mengamati gambar, mengidentifikasi masalah dan menganalisis pesan-pesan pada media tersebut. Media gambar sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas (Sari, Prasetyo, & Kuswanto, 2020). Media gambar layak dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa (Yuswanti, 2018). Media gambar yang menjadi tolak ukur penelitian layak digunakan dalam proses pembelajaran seperti penelitian di sekolah dasar dalam pembelajaran IPA (Afriyanti, Fadillah, & Sukmawati, 2013). Media gambar pada beberapa mata pembelajaran dinilai efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Saputro, 2019). Penelitian yang dilakukan hampir serupa dengan penelitian dari (Suparman et al., 2020) perbedaan pengaruh yang signifikan mengenai hasil belajar IPA antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media gambar dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan media gambar. Media pembelajaran gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sesuai dengan penelitian (Kurniasari & Istianah, 2017).

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dipilih, dapat dilihat bahwa penggunaan media gambar ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media gambar mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penggunaan media gambar dianggap efektif untuk membantu kegiatan pembelajaran dalam hasil belajar siswa. Meskipun hasil belajar dari masing-masing penelitian berbeda namun sudah menunjukkan peningkatan. Perbedaan hasil itu terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu faktor dari dalam, luar, dan instrumen. Faktor dari dalam misalnya minat individu dan motivasi belajar. Faktor dari luar misalnya keadaan lingkungan sosial. Faktor instrumen misalnya yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener Kecamatan Majenang. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$ dan nilai signifikansi pada kelas kontrol sebesar $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_a) dalam penelitian ini diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media gambar pada siswa kelas III Sekolah Dasar di Desa Bener Kecamatan Majenang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2009). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Afriyanti, I., Fadillah, & Sukmawati. (2013). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1–13.
- Fitriyani, L. (2019). *Pengaruh Media Gambar Terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa II SD N 133 Bengkulu Utara*. Skripsi tidak diterbitkan. IAIN : Bengkulu.
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Kurniasari, A. S., & Istianah, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Tempel Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 5 Dalam Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN Kutorejo 1 Kertosono. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254-268.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Mahesa Y.P. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*. 3(2), 1-3.
- Oviani, T. (2019). *Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu*. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Rohini. (2010). "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko". *Jurnal Education*, 5(2), 75-90.
- Saputro, L. E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Pedagogi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 37–43.
- Sari, F. P, Nikmah, S., Kuswanto, H., & Wardani, R. (2020). Development of Physics Comic Based on Local Wisdom : Hopscotch (Engklek) Game Android-Assisted to Improve Mathematical Representation Ability and Creative Thinking of High School Students. *Revista Mexicana de Física E*, 17(2), 255–62. doi: <https://doi.org/10.31349/RevMexFisE.17.255>.
- Sari, F. P., Prasetyo, H., & Kuswanto, H. (2020). Physics comics learning media based on Engklek traditional games on parabolic motion topics to improve creativity. 7(August), 83–92.
- Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.332>
- Susiani, R., & Supriyono. (2014). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema Diri Sendiri Kelas I SDN Baron 5 Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 2-3.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 1, 122-127.
- Wibawa, B. & Mukti, F. (2004). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Yuswanti. (2018). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4), 148–162.