


Sosialisasi Penggunaan Media Gambar pada Mata Pelajaran PKn Siswa di SDN 32 Kota Sorong

¹⁾Rizky Ekawaty Ahmad*, ²⁾Irfandi Idris, ³⁾Sulkipli M, ⁴⁾Arief Hasjaya, ⁵⁾Andi Maryam, ⁶⁾Nurhikmah, ⁷⁾Wahyudin Halik, ⁸⁾Abu Sofyan

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾⁷⁾⁸⁾Universitas Muhammadiyah Sorong, Indonesia
Email Corresponding: rizkyekawatya@gmail.com*

INFORMASI ARTIKEL	AB STRAK
Kata Kunci: Sosialisasi Penggunaan Media Gambar Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Siswa	Sosialisasi penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 32 Kota Sorong, Papua Barat Daya, merupakan langkah yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran dapat memberikan variasi dan menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Metode hafalan dan pengandalan buku paket dalam pembelajaran PKn yang saat ini diterapkan oleh guru dapat membuat pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Hal ini bisa menghambat minat dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya inovasi dan kreativitas dalam penggunaan media gambar, siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Media gambar memiliki kekuatan visual yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam PKn. Hal ini membantu siswa untuk berpikir lebih kritis dan menganalisis konsep-konsep yang diajarkan, bukan hanya mengandalkan hafalan semata. Penting bagi pihak sekolah dan guru untuk terus mendukung dan mendorong penggunaan media gambar dalam pembelajaran PKn. Dengan memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara efektif menggunakan media gambar, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pembaruan dan diversifikasi materi pembelajaran PKn juga perlu dilakukan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Melalui inovasi dan kreativitas dalam penggunaan media gambar, diharapkan pembelajaran PKn dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar mereka diharapkan meningkat.
Keywords: Socialization Use of Image Media Learning Outcomes Civics Subjects Student	ABSTRACT Socialization of the use of media images in Civics learning at SD Negeri 32 Sorong City, Southwest Papua, is a positive step in improving student learning outcomes. The use of media images as learning aids can provide variety and attract students' attention, so that they more easily understand the material being taught. The method of memorizing and relying on textbooks in Civics learning which are currently applied by teachers can make learning boring for students. This can hinder students' interest and motivation to learn. With innovation and creativity in the use of media images, students can be more active and involved in the learning process. Image media has a visual power that can help students visualize the concepts taught in Civics. This helps students to think more critically and analyze the concepts being taught, not just relying on memorization. It is important for schools and teachers to continue to support and encourage the use of media images in Civics learning. By providing training to teachers on how to effectively use media images, teachers can develop more interesting and interactive learning strategies. In addition, it is also necessary to update and diversify Civics learning materials to suit the times and the needs of students. Through innovation and creativity in the use of media images, it is hoped that Civics learning can become more interesting, interactive and effective. Students will be actively involved in the learning process, and their learning outcomes are expected to increase. This is an open access article under the CC-BY-SA license 

I. PENDAHULUAN

Pada intinya tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan potensi manusia, karena peningkatan potensi manusia terkait erat dengan pembentukan individu yang utuh. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang

beragam untuk meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai lembaga dan institusi, terutama di sekolah, karena sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan potensi manusia melalui proses pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah perlu ditingkatkan lebih lanjut guna menghasilkan lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing di dunia pendidikan. Selain itu, disiplin ilmu yang dipelajari harus relevan dan menggunakan kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman, serta dalam penyampaian harus menggunakan strategi yang tepat agar dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam mengatasi setiap permasalahan yang mereka hadapi dalam kehidupan nyata.

Hak atas pendidikan juga tercantum dalam Pasal 31 ayat (1) Konstitusi Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang menyatakan bahwa "Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan." Ini secara lebih kuat menegaskan bahwa anak memiliki hak atas pendidikan dasar yang merupakan syarat utama untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dasar guna melanjutkan pendidikan di tingkat menengah maupun tinggi. Dalam tindak lanjut Konstitusi Negara Republik Indonesia Tahun 1945 tersebut, dikeluarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bagian pertimbangan (a) dari undang-undang tersebut menyatakan bahwa "pembukaan Konstitusi Negara Republik Indonesia Tahun 1945 mewajibkan pemerintah Indonesia dan seluruh warga negara Indonesia untuk memajukan kesejahteraan umum dan meningkatkan tingkat kecerdasan bangsa." (Pemerintah RI, 2003).

Perkembangan yang cepat dalam bidang sains dan teknologi di seluruh dunia saat ini menuntut perhatian lebih dari pemerintah terhadap masalah pendidikan di Indonesia. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melampaui peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia, yang dianggap masih perlu bersaing dengan negara-negara lain. Pada saat itu guru dihadapkan dengan tuntutan untuk membuat pembelajaran lebih menarik guna meningkatkan minat siswa dan mendorong mereka untuk belajar secara optimal. Hal ini dapat dilakukan baik melalui pembelajaran mandiri maupun dalam konteks kelas, dengan menggunakan metode yang dapat merangsang siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan memanfaatkan alat peraga dan media lainnya dalam proses pembelajaran.

Tugas seorang guru sebagai pengajar di sekolah tidaklah mudah dan memiliki tanggung jawab yang besar. Sebagai ujung tombak dalam mencapai tujuan pembelajaran, seorang guru harus memiliki kemampuan untuk mengelola proses pembelajaran dengan baik, memahami karakteristik siswa, dan menguasai materi yang akan diajarkan di kelas. Namun, siswa sebagai peserta didik memiliki kecerdasan, motivasi, gaya belajar, dan temperamen yang berbeda-beda, sehingga ada siswa yang cerdas, ada yang belajar dengan lambat, dan ada yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah, siswa diberikan berbagai materi pelajaran yang harus dikuasai sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). PKn bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa dan tercermin dalam perilaku yang menghormati dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, perilaku yang didasarkan pada etika dan moral, serta rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang ada pada diri siswa. Menurut Deni (Akmal, Muhammad Yulfikar;Mursid, 2018) mengemukakan bahwa materi PKn umumnya terdiri dari nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan hukum yang mengatur perilaku warga negara. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik dapat menerapkan, menyosialisasikan, dan mengimplementasikan materi-materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membentuk karakter pribadi yang melekat pada setiap individu peserta didik.

Salah satu inovasi dalam meningkatkan hasil belajar PKn dengan penggunaan media gambar yang dapat memudahkan dalam kegiatan belajar dalam kelas. Media gambar yang bisa diamati oleh siswa. Penggunaan media ini dapat menjadi visualisasi dan diamati langsung oleh siswa saat guru mengajar dalam kelas. Berdasarkan fakta yang ditemukan di SDN 32 Kota Sorong diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas, terutama pada mata pelajaran PKn, guru tidak menggunakan media gambar sehingga siswa tidak memahami materi pembelajaran. Rendahnya daya serap dan pemahaman menjadi salah satu masalah utama yang terjadi di sekolah dasar yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pertama seringnya pada proses pembelajaran terpusat pada guru dan siswa jarang terlibat aktif dalam pelaksanaannya, Kedua kurang tepatnya media yang digunakan oleh guru dan mengajar belum menggunakan media yang tepat sehingga pembelajaran terfokus hanya pada pemberian informasi tanpa landasan pemahaman konsep belajar.

Dari masalah tersebut pengembangan media pembelajaran perlu ditingkatkan di SDN 32 Kota Sorong sehingga dalam proses pembelajaran siswa memiliki peningkatan dalam memahami pembelajaran. Selama ini metode ceramah yang guru lakukan mengakibatkan terbatasnya pemikiran siswa tentang suatu materi. Materi yang seharusnya mereka bisa eksplor lebih jauh menjadi terbatas karena tidak terlibatnya siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya pemahaman guru terhadap metode dan model pembelajaran yang efektif mengakibatkan pengajaran didalam kelas menjadi membosankan sehingga pembelajaran tidak maksimal.

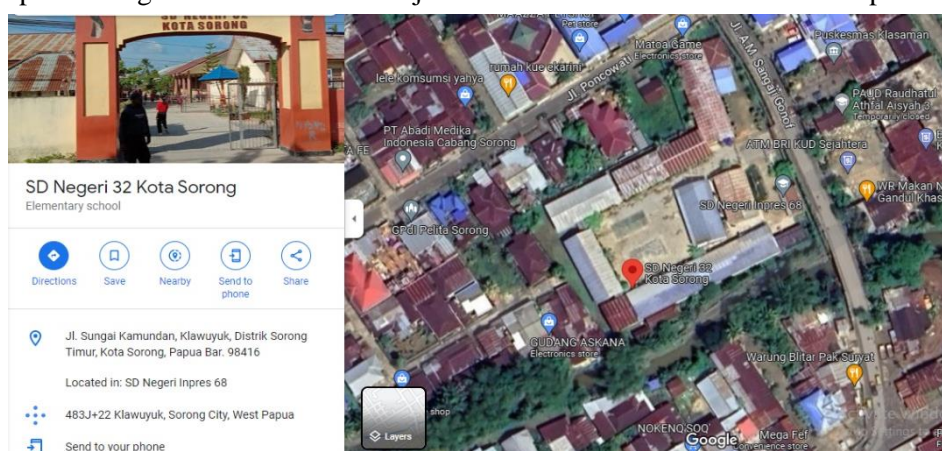
Pada penelitian terdahulu, Isnaini Lutfiana Dewi menemukan bahwa penerapan model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media pembelajaran “Mihak Sersan” efektif dalam pemahaman pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan efektif untuk meningkatkan berpikir kritis bagi peserta didik. Diperoleh dari hasil pembelajaran siklus I 59,64%, siklus II 72,14%, siklus III 83,57% (Didik et al., 2023). Sementara pada penelitian ini media pembelajaran dilakukan secara konvensional dengan persentase melalui gambar oleh guru. Lalu penelitian Nurgiansah menemukan bahwa terjadi peningkatan minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Penggunaan media konvensional diterapkan karena media pembelajaran modern tidak bisa dilakukan. Meskipun begitu, minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan semakin membaik (Nurgiansah, 2022). Sementara dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran dilakukan baik secara konvensional dan modern sehingga pembelajaran lebih atraktif.

Pada penelitian Defany Dwi Rahmadhani, *et al* menemukan bahwa pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran membuat peserta didik dapat menemukan alternatif dalam belajar, baik itu di sekolah maupun di rumah (Rahmadhani et al., 2021). Sementara dalam penelitian ini mencoba melakukan pendekatan secara kontekstual dalam proses belajar dalam kelas dengan menggunakan media yang bisa dilihat secara langsung oleh siswa. Selanjutnya dalam penelitian Annisa, *et al* menemukan bahwa dalam pembelajaran PKn yang menggunakan video animasi, dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan mengaplikasikan video animasi pada pembelajaran diharapkan berdampak pada keefektifan dan efisiensi waktu yang digunakan (Rizqi et al., 2021). Sementara dalam penelitian ini belum sampai pada video animasi karena keterbatasan alat dan teknologi.

Sehingga berdasarkan penelitian tersebut sosialisasi penggunaan media pembelajaran menggunakan gambar perlu dilakukan sehingga menambah pengetahuan dan eksplorasi metode pembelajaran yang lebih atraktif. Meskipun lokasi penelitian yang masih menggunakan metode konvensional karena lokasi penelitian masih dalam tahap pengembangan dan membutuhkan peningkatan profesionalisme guru, terkhusus dalam pembelajaran PKn. Sehingga tujuan pengabdian ini adalah melakukan sosialisasi penggunaan media gambar baik secara konvensional maupun modern terhadap siswa.

II. MASALAH

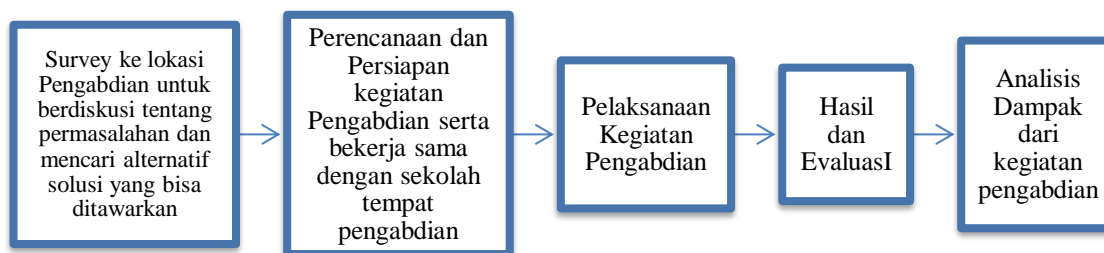
Sosialisasi akan dilakukan di SDN 32 Kota Sorong Kelas III dengan jumlah siswa 27 orang. Dari hasil pengamatan didapatkan dalam pembelajaran PKn masih menggunakan media ceramah sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan kondisi ini perlu melakukan sosialisasi penggunaan media belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar PKn baik secara konvensional maupun modern.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

III. METODE

Pengabdian dilakukan dengan metode penyampaian materi pembelajaran PKn secara langsung dan interaktif kepada siswa baik menggunakan media konvensional maupun modern. Tahapan yang dilakukan oleh tim pengabdian terlihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Survey dilakukan oleh tim pengabdian ke SDN 32 Kota Sorong yang beralamat di Jalan Sungai Kumandan, Kelurahan Klawuyuk, Distrik Sorong Timur. Setelah dirumuskan permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran PKn di kelas oleh guru maka sosialisasi dilakukan dengan melakukan perencanaan dan persiapan kegiatan yang berkolaborasi dengan pihak sekolah . Kegiatan Pengabdian diikuti oleh 27 siswa serta guru sebagai pendamping. Kegiatan dilakukan dengan cara penyampaian materi dari Tim Pengabdian dengan menggunakan gambar secara konvensional maupun modern. Kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan tanya jawab dari peserta dan secara interaktif siswa memberikan umpan balik setelah materi sosialisasi dilakukan. Setelah pelaksanaan kegiatan akan dievaluasi dari tim pengabdian dan melihat bagaimana dampak dari kegiatan pengabdian.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan informasi yang diberikan, survei awal dilakukan di SDN 32 Kota Sorong untuk menganalisis situasi dan menentukan prioritas masalah serta intervensi yang akan dilaksanakan oleh tim sosialisasi pengabdian. Lokasi dipilih berdasarkan jumlah anak usia sekolah dan keberadaan Sekolah Dasar di wilayah tersebut. Dengan status Akreditasi A sesungguhnya sekolah ini memiliki kualitas yang sangat baik dalam pembelajaran. Setelah pemilihan lokasi, tim pengabdian bekerja sama dengan mitra, yaitu sekolah dan guru-guru, untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Salah satu masalah yang diidentifikasi adalah tidak efektifnya proses belajar mengajar karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, baik secara konvensional maupun modern.

Solusi awal yang ditawarkan oleh tim pengabdian adalah pengenalan penggunaan media pembelajaran melalui gambar. Dengan menggunakan media gambar, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam pembelajaran. Pengenalan ini bisa mencakup penggunaan buku gambar, poster, atau media visual lainnya yang menarik bagi siswa. Hal itu terlihat pada gambar berikut :



Gambar 3. Pengenalan materi pembelajaran dengan media gambar

Selain itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), tim pengabdian juga menyediakan sosialisasi dengan pendampingan dari guru. Melalui sosialisasi tersebut, siswa akan diberikan penjelasan dan bimbingan lebih lanjut dalam memahami materi PKn. Pendampingan guru dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah, menjawab pertanyaan, dan memberikan arahan yang diperlukan. Hal itu dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Pendampingan dari guru dalam pengenalan materi pembelajaran dengan media gambar

Dengan adanya intervensi ini, diharapkan efektivitas belajar siswa di SDN 32 Kota Sorong dapat meningkat, terutama dalam penggunaan media pembelajaran dan pemahaman materi PKn. Tim sosialisasi pengabdian bekerja sama dengan sekolah dan guru dalam memberikan solusi dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga diharapkan hasilnya dapat memberikan manfaat yang baik bagi siswa dan proses pembelajaran di sekolah tersebut.

Hasil diskusi dan sosialisasi yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa kelas III di SDN 32 Kota Sorong cenderung lebih cepat memahami materi pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Hal ini karena siswa dapat melihat langsung materi yang diajarkan, dan guru perlu mengajar secara atraktif untuk memancing minat siswa dalam memahami materi. Hal itu sesuai dengan penelitian Ratih Siswinarti yang menemukan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar PKn antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran berbantuan media dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media (Siswinarti, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbantuan media berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa setelah sosialisasi dilakukan.

Pada kondisi sebelumnya, guru-guru menggunakan pendekatan ceramah dan buku teks dalam mengajar yang tidak mampu membuat siswa memahami dengan cepat. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan cukup literasi untuk mengikuti metode pembelajaran tersebut. Namun, dengan kombinasi penggunaan media pembelajaran gambar dan pendekatan mengajar yang lebih interaktif, guru dapat memberikan hasil yang berbeda dalam kelas. Hal itu sesuai dengan penelitian Anti Mutmainnah, *et al* yang menemukan bahwa lebih banyak siswa yang mengalami peningkatan hasil pembelajaran ketika menggunakan media Powtoon. Alasannya karena siswa lebih senang menggunakan media Powtoon dibandingkan hanya membaca materi saja (Muthmainnah *et al.*, 2021). Begitupun yang terjadi di SDN 32 Kota Sorong yang setelah sosialisasi dilakukan dengan pengenalan media gambar dalam pembelajaran pengetahuan siswa meningkat terhadap materi.

Melalui sosialisasi ini, terdapat evaluasi sederhana dalam proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran PKn. Evaluasi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran gambar bersama dengan pendekatan mengajar yang atraktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan lebih cepat. Guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi PKn kepada siswa, dan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Evaluasi ini memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk mengadopsi pendekatan

dan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menyesuaikan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran di SDN 32 Kota Sorong dapat meningkat secara keseluruhan, terutama dalam mata pelajaran PKn.

V. KESIMPULAN

Media gambar memiliki kekuatan visual yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan dalam PKn. Gambar dapat memudahkan pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa. Selain itu, penggunaan media gambar juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, menghidupkan pembelajaran, dan membuatnya lebih menarik. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat berlokasi pada SD Negeri 32 Kota Sorong Papua Barat Daya. Sosialisasi ini dilakukan untuk mendalami keluhan siswa pada masalah pembelajaran Pkn dan memberikan satu solusi yaitu menggunakan media gambar pada proses belajar agar memudahkan siswa. Media gambar ini efektif dalam memberikan hasil belajar menjadi lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Kami ucapkan terima kasih kepada yang terhormat Kepala Sekolah dan siswa SDN 68 Kota Sorong yang memberikan dukungan selama sosialisasi mengenai media gambar dan semoga bisa memberikan dampak yang baik bagi pihak sekolah khususnya siswa. Apabila ada kekurangan dan salah kata pada jurnal ilmiah ini. Kami mohon saran dan masukkan yang membangun untuk dapat menyempurnakan artikel ilmiah ini, sekian dan terima kasih

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Muhammad Yulfikar;Mursid, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Contextual Teaching And Learning Bidang Studi Pkn. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 223–231.
- Didik, P., Mata, P., & Pkn, P. (2023). *Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Berbantuan Media “Mihak Sersan” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pkn*. 7(2), 305–317.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 5159–5168.
- Nurgiansah, T. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1529–1534.
- Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rahmadhani, D. D., Putri, I. C., Anggraeni, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Salah Satu Pemanfaatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. 3(6), 4904–4912.
- Rizqi, P., Tanzil, A., Khaldi, R., As, B., Hami, S. I., & Dewi, D. A. (2021). *Aulad : Journal on Early Childhood Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Video Animasi di Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 Bogor*. 4(3), 45–49. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.170>
- Siswinarti, R. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE BERMEDIAKAN VIDEO TERHADAP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru FIP, Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 41–49.