

Implementasi Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas III

Murnita Sari¹, Anna Yuliana², Siti Mafturidiah³

murnita.sari@mhs.uinjkt.ac.id¹, anna.yuliana@mhs.uinjkt.ac.id,
siti.mafturidiah@mhs.uinjkt.ac.id³

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta^{1,2,3}

Abstract

Low achievement and limited classroom activity in whole-number lessons motivated this study. The research aimed to describe the use of picture media and analyze improvements in mathematics achievement and learning activity among third-grade students at MIS Plus Harapan Bunda Sibolga. A two-cycle classroom action research design was employed, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 22 students, comprising 11 boys and 11 girls. Data were collected through achievement tests, activity observations, and documentation and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. Individual test scores were recalculated to ensure consistency. The mean score increased from 64.77 in the pre-cycle stage to 71.59 in Cycle I and 90.45 in Cycle II. Based on a mastery criterion of 70, the mastery percentage increased from 27.27% to 72.73% and finally 90.91%. The average learning-activity score increased from 57.22% in Cycle I to 89.38% in Cycle II. Cycle II improvements included simpler visual displays, more systematic explanations, more balanced grouping, closer discussion support, and wider opportunities for presentation. Picture media helped make whole-number concepts more concrete, attracted students' attention, strengthened participation, and improved understanding. The findings indicate that picture media can serve as an effective alternative for improving mathematics achievement and classroom activity in Grade III.

Keywords: Classroom Action Research, Learning Activity, Learning Outcomes, Picture Media, Whole Numbers

Abstrak

Rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa pada materi bilangan cacah menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini. Penelitian bertujuan mendeskripsikan penerapan media gambar serta menganalisis peningkatan hasil dan aktivitas belajar matematika siswa kelas III MIS Plus Harapan Bunda Sibolga. Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data nilai individual dihitung ulang untuk memastikan konsistensi rekapitulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata meningkat dari 64,77 pada pra siklus menjadi 71,59 pada siklus I dan 90,45 pada siklus II. Ketuntasan belajar berdasarkan KKM 70 meningkat dari 27,27% menjadi 72,73% dan akhirnya 90,91%. Rata-rata aktivitas belajar meningkat dari 57,22% pada siklus I menjadi 89,38% pada siklus II. Perbaikan pada siklus II dilakukan melalui penyederhanaan tampilan gambar, penjelasan yang lebih sistematis, pengelompokan yang lebih proporsional, pendampingan diskusi, dan pemberian kesempatan presentasi. Temuan menunjukkan bahwa media gambar membantu mengonkretkan konsep bilangan cacah, menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi, dan memperkuat pemahaman. Dengan demikian, media gambar dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas III.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Bilangan Cacah, Hasil Belajar; Media Gambar; Penelitian Tindakan Kelas

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Melalui pembelajaran matematika, siswa tidak hanya belajar menggunakan angka dan melakukan perhitungan, tetapi juga memahami pola, hubungan, simbol, dan cara memecahkan masalah. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu membantu siswa memahami konsep secara bermakna, bukan sekadar menghafal prosedur. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara siswa, guru, sumber belajar, dan lingkungan. Sagala (2013) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses membelajarkan siswa dengan menggunakan prinsip pendidikan dan teori belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2006) serta Hamalik (2007) menegaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan yang terjadi melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran matematika perlu memberikan pengalaman langsung agar siswa dapat membangun pemahamannya melalui kegiatan mengamati, mencoba, menghitung, membandingkan, dan menyimpulkan.

Objek matematika bersifat abstrak, sedangkan siswa kelas rendah masih memerlukan pengalaman konkret dan visual. Karso (2007) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir siswa dan disajikan secara bertahap dari bentuk konkret menuju abstrak. Pada tahap awal, siswa dapat menggunakan benda nyata, kemudian beralih pada gambar, dan selanjutnya menggunakan simbol matematika. Tahapan tersebut membantu siswa memahami bahwa lambang bilangan mewakili jumlah dan hubungan tertentu. Bilangan cacah merupakan dasar bagi berbagai kompetensi matematika selanjutnya. Materi ini mencakup kegiatan membilang, membaca dan menulis lambang bilangan, menentukan nilai tempat, mengurutkan, membandingkan, serta menghubungkan bilangan dengan jumlah benda. Penguasaan konsep bilangan cacah akan memengaruhi kemampuan siswa dalam mempelajari operasi hitung dan materi matematika yang lebih kompleks. Apabila konsep awal belum dipahami, siswa cenderung hanya menghafal simbol dan prosedur tanpa mengetahui maknanya. Kesulitan belajar matematika tidak hanya disebabkan oleh kemampuan siswa, tetapi juga dapat dipengaruhi oleh strategi, media, dan pengalaman belajar yang diberikan guru. Lubis dan Herianingtyas (2025) menunjukkan bahwa kesulitan belajar matematika siswa sekolah dasar berkaitan dengan berbagai faktor, termasuk karakteristik materi, kesiapan siswa, dan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih cara penyajian yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa.

Hasil pengamatan awal di kelas III MIS Plus Harapan Bunda Sibolga menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi oleh penjelasan guru, tanya jawab, dan pemberian tugas. Media pembelajaran belum digunakan secara optimal sehingga sebagian siswa cepat merasa bosan, kurang aktif, dan mengalami kesulitan memahami materi bilangan cacah. Beberapa siswa belum mampu menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, menentukan nilai tempat, membandingkan bilangan, dan mengurutkan bilangan dengan tepat. Kondisi tersebut terlihat dari hasil tes awal. Dari 22 siswa, hanya 6 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 70. Nilai rata-rata kelas sebesar 64,77, sedangkan ketuntasan klasikal baru mencapai 27,27%. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Kemampuan tersebut dapat mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi bilangan cacah. Hasil belajar diukur melalui tes pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Peningkatan hasil belajar dilihat dari perubahan nilai rata-rata kelas dan persentase siswa yang mencapai KKM.

Rendahnya hasil belajar perlu diperbaiki melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran. Budiningsih (2005) menjelaskan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan keterlibatan aktif. Gagné dan Briggs (1979) juga menekankan pentingnya desain pembelajaran yang mengatur kondisi belajar secara sistematis agar siswa dapat memperhatikan, memahami, berlatih, memperoleh umpan balik, dan menerapkan pengetahuannya. Dalam pembelajaran bilangan cacah,

kondisi tersebut dapat diwujudkan melalui penggunaan media visual yang sesuai. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media gambar. Media gambar merupakan media visual dua dimensi yang dapat menyampaikan informasi melalui bentuk, warna, ukuran, jumlah, dan hubungan antarobjek. Arsyad (2009) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan, meningkatkan perhatian, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Sadiman et al. (2003) juga menyatakan bahwa media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan aktivitas belajar siswa.

Pada materi bilangan cacah, gambar dapat digunakan untuk menunjukkan banyaknya benda, memasang jumlah dengan lambang bilangan, menjelaskan nilai tempat, membandingkan dua kelompok benda, dan mengurutkan bilangan. Sebagai contoh, gambar beberapa buah dapat digunakan untuk membantu siswa menghitung jumlah dan memilih lambang bilangan yang sesuai. Gambar ikatan puluhan dan satuan dapat membantu siswa memahami nilai tempat. Dua kelompok gambar dengan jumlah berbeda dapat digunakan untuk menjelaskan tanda lebih dari, kurang dari, atau sama dengan. Media gambar dapat menjadi penghubung antara pengalaman konkret dan simbol matematika. Ketika benda nyata tidak tersedia dalam jumlah yang cukup, gambar dapat mewakili objek tersebut secara visual. Media ini juga relatif murah, mudah dibuat, dapat digunakan berulang kali, dan dapat disesuaikan dengan tema yang dekat dengan kehidupan siswa. Meskipun demikian, media gambar harus dipilih dan digunakan secara tepat. Gambar perlu memiliki ukuran yang jelas, sederhana, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan tidak memuat terlalu banyak unsur yang dapat mengganggu perhatian. Media gambar juga tidak seharusnya hanya menjadi hiasan, tetapi harus digunakan sebagai alat untuk membantu siswa berpikir.

Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam mengamati, menghitung, mencocokkan, mengelompokkan, membandingkan, mengurutkan, berdiskusi, dan menjelaskan hasil. Uno (2008) menekankan pentingnya pembelajaran yang kreatif dan efektif melalui keterlibatan aktif siswa. Penggunaan gambar yang disertai aktivitas kelompok juga dapat membantu siswa saling bertukar pemahaman dan memperbaiki kesalahan. Suprijono (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa bekerja sama, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar. Penggunaan konteks yang dekat dengan kehidupan siswa dapat membuat pembelajaran lebih mudah dipahami. Gambar buah, alat tulis, mainan, kendaraan, atau benda di sekitar siswa dapat digunakan untuk menjelaskan konsep bilangan. Pembelajaran yang kontekstual membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Mukhlis dan Herianingtyas (2021) menegaskan pentingnya pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah berbasis konteks. Bahan visual yang menarik juga dapat mendorong rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir siswa. Herianingtyas et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran berbasis cerita, sains, dan matematika dapat mendukung kemampuan berpikir kritis serta rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat pentingnya penggunaan media yang menarik dan kontekstual dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media gambar juga sejalan dengan pembelajaran mendalam. Rahmawati et al. (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam mendorong pengalaman belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Media gambar dapat membantu mewujudkan pengalaman tersebut apabila digunakan untuk mendorong siswa mengamati, memahami hubungan, memberikan alasan, dan mengomunikasikan hasil pemikirannya.

Selain hasil belajar, aktivitas siswa juga menjadi indikator penting dalam penelitian ini. Aktivitas belajar meliputi perhatian terhadap penjelasan, keterlibatan dalam mengamati gambar, keberanian bertanya dan menjawab, kemampuan menghitung dan menghubungkan gambar dengan lambang bilangan, keterlibatan dalam diskusi, serta ketekunan menyelesaikan tugas. Peningkatan aktivitas menunjukkan bahwa siswa semakin terlibat secara fisik dan mental dalam pembelajaran.

Penerapan media gambar dalam pembelajaran bilangan cacah dilakukan secara bertahap. Guru terlebih dahulu mengaitkan materi dengan pengalaman siswa dan menunjukkan gambar yang dikenal. Siswa kemudian mengamati, menghitung, memasang gambar dengan lambang bilangan,

menentukan nilai tempat, membandingkan, dan mengurutkan bilangan. Kegiatan dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Setelah itu, siswa menyampaikan hasil pekerjaannya dan guru memberikan penguatan serta klarifikasi. Kesulitan siswa dalam memahami bilangan cacah diduga terjadi karena pembelajaran terlalu bergantung pada penjelasan verbal dan simbol. Media gambar memberikan representasi yang dapat diamati, dihitung, dibandingkan, dan didiskusikan. Ketika digunakan bersama aktivitas belajar yang terarah, media gambar diperkirakan dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Peningkatan aktivitas tersebut selanjutnya diharapkan berdampak pada meningkatnya hasil belajar dan ketuntasan klasikal. Berdasarkan kerangka tersebut, hipotesis tindakan penelitian ini adalah bahwa penggunaan media gambar secara terstruktur dapat meningkatkan hasil dan aktivitas belajar matematika pada materi bilangan cacah siswa kelas III MIS Plus Harapan Bunda Sibolga. Penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan guru memperbaiki proses pembelajaran secara bertahap melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kekurangan yang ditemukan pada suatu siklus digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Penelitian ini diarahkan untuk mengetahui penerapan media gambar, peningkatan hasil belajar, dan perubahan aktivitas siswa dari prasiklus hingga siklus II. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan media gambar dalam pembelajaran bilangan cacah serta menganalisis peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa kelas III MIS Plus Harapan Bunda Sibolga pada setiap siklus.

METODE

Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas III MIS Plus Harapan Bunda Sibolga. Subjek penelitian berjumlah 22 siswa, terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Fokus penelitian adalah penggunaan media gambar pada pembelajaran materi bilangan cacah. Berdasarkan identitas utama laporan, penelitian ditempatkan pada tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus II dirancang berdasarkan kelemahan yang ditemukan pada siklus I. Penelitian dihentikan ketika ketuntasan dan aktivitas belajar telah memenuhi indikator yang ditetapkan.

- a) Perencanaan: menyusun RPP, menyiapkan materi bilangan cacah, LKS, media gambar, tes hasil belajar, lembar observasi, dan pengelompokan siswa.
- b) Pelaksanaan tindakan: membuka pembelajaran, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan, menggunakan gambar untuk menjelaskan konsep, mengorganisasi diskusi kelompok, memberi latihan, memfasilitasi presentasi, dan memberikan penguatan.
- c) Observasi: mencatat keaktifan, partisipasi, dan kedisiplinan siswa selama pembelajaran serta mengamati keterlaksanaan penggunaan media.
- d) Refleksi: menganalisis nilai dan aktivitas siswa, mengidentifikasi hambatan, lalu merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 1. Ringkasan Tindakan Pada Setiap Tahap

Tahap	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Fokus	Mengidentifikasi kemampuan awal.	Menerapkan media gambar dan diskusi kelompok.	Menyempurnakan media, penjelasan, kelompok, dan pendampingan.
Aktivitas siswa	Mengerjakan tes awal.	Mengamati gambar, mengerjakan LKS, berdiskusi, dan presentasi.	Menggunakan gambar secara lebih aktif, berdiskusi terarah, dan mempresentasikan hasil.
Evaluasi	Tes awal.	Tes akhir dan observasi aktivitas siklus I.	Tes akhir dan observasi aktivitas siklus II.
Refleksi	Menetapkan masalah.	Menentukan kekurangan dan perbaikan.	Menilai ketercapaian indikator dan menghentikan tindakan.

Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi aktivitas, dan dokumentasi. Tes diberikan pada kondisi awal dan akhir setiap siklus. Observasi dilakukan oleh teman sejawat dengan tiga aspek utama: keaktifan, partisipasi, dan kedisiplinan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi bukti pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 2. Kisi-Kisi Pengumpulan Data

Variabel	Indikator	Teknik	Sumber data
Hasil belajar	Nilai rata-rata, jumlah siswa tuntas, dan ketuntasan klasikal.	Tes	Siswa
Keaktifan	Memperhatikan media, menjawab, bertanya, dan mengerjakan tugas.	Observasi	Proses pembelajaran
Partisipasi	Terlibat diskusi, menyampaikan gagasan, dan menanggapi presentasi.	Observasi	Siswa
Kedisiplinan	Mengikuti petunjuk, bekerja sesuai waktu, dan menyelesaikan tugas.	Observasi	Siswa
Pelaksanaan tindakan	Kesesuaian kegiatan dengan rencana dan penggunaan media.	Dokumentasi/observasi	Guru dan kelas

Nilai rata-rata dihitung dengan membagi jumlah seluruh nilai dengan jumlah siswa. Ketuntasan klasikal dihitung menggunakan rumus: jumlah siswa dengan nilai minimal 70 dibagi jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan 100%. Aktivitas siswa dihitung melalui persentase skor yang diperoleh terhadap skor maksimum. Untuk menjaga konsistensi, artikel ini menggunakan hasil perhitungan ulang berdasarkan skor individual yang tercantum dalam tabel sumber. Rekalkulasi menunjukkan bahwa pada siklus I terdapat 16 siswa tuntas (72,73%), bukan 15 siswa, karena satu siswa memperoleh nilai 75 tetapi

tercantum 'tidak tuntas'. Pada siklus II, jumlah skor yang benar adalah 1.990 dan menghasilkan rata-rata 90,45. Rata-rata aktivitas siklus II dihitung kembali dari enam skor pertemuan dan menghasilkan 89,38%.

Data kualitatif dari observasi dianalisis melalui reduksi data, penyajian temuan, perbandingan antarsiklus, dan penarikan kesimpulan. Indikator keberhasilan ditetapkan apabila sekurang-kurangnya 85% siswa mencapai KKM dan aktivitas kelas mencapai kategori aktif atau sangat aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Hasil

1. Kondisi Awal

Tes awal memperlihatkan bahwa kemampuan siswa pada materi bilangan cacah belum memadai. Dari 22 siswa, hanya 6 siswa memperoleh nilai minimal 70, sedangkan 16 siswa belum tuntas. Nilai rata-rata kelas sebesar 64,77 dan ketuntasan klasikal sebesar 27,27%.

Pengamatan proses menunjukkan bahwa siswa cenderung menunggu penjelasan guru, belum aktif mengomunikasikan cara berpikir, dan kurang tertarik pada penyajian materi yang dominan verbal. Data tersebut menjadi dasar penggunaan media gambar dan kegiatan kelompok pada siklus I.

2. Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Pada siklus I, guru menyiapkan RPP, LKS, instrumen evaluasi, lembar observasi, dan media gambar yang berkaitan dengan bilangan cacah. Kegiatan dimulai dengan apersepsi, motivasi, penyampaian tujuan, dan pengenalan media. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi menggunakan gambar, membagi siswa dalam kelompok beranggotakan 4-6 orang, membagikan LKS, serta memfasilitasi diskusi dan presentasi.

Media gambar mulai membantu siswa menghubungkan jumlah objek dengan lambang bilangan. Diskusi kelompok juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan membandingkan jawaban. Namun, keterlibatan belum merata. Sebagian siswa masih bergantung pada teman, beberapa gambar belum cukup sederhana, dan pengelolaan presentasi membutuhkan waktu lebih panjang.

Hasil tes siklus I menunjukkan nilai rata-rata 71,59. Berdasarkan perhitungan ulang skor individual, 16 siswa mencapai KKM dan 6 siswa belum tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 72,73%. Dibandingkan pra siklus, nilai rata-rata meningkat 6,82 poin dan ketuntasan meningkat 45,46 poin persentase. Meskipun meningkat, hasil tersebut belum memenuhi indikator ketuntasan klasikal 85%.

Rata-rata aktivitas kelas pada siklus I sebesar 57,22%. Aspek keaktifan mencapai 62,28%, partisipasi 54,62%, dan kedisiplinan 54,77%. Data menunjukkan bahwa siswa mulai merespons media, tetapi aktivitas masih berada pada kategori kurang aktif sehingga diperlukan perbaikan

3. Refleksi Siklus I

Tabel 3. Refleksi Siklus I dan Pebaikan Siklus II

Temuan siklus I	Dampak	Perbaikan siklus II
Sebagian gambar memuat terlalu banyak unsur.	Perhatian siswa terbagi dan konsep utama kurang menonjol.	Gambar disederhanakan dan diberi fokus pada jumlah atau nilai tempat.
Penjelasan penggunaan gambar belum selalu bertahap.	Siswa melihat gambar tetapi belum memahami hubungan dengan simbol.	Guru memodelkan langkah mengamati, menghitung, menuliskan, dan memeriksa.
Kelompok belum sepenuhnya seimbang.	Siswa berkemampuan tinggi cenderung mendominasi.	Komposisi kelompok ditata ulang dan peran anggota dibagi.
Pendampingan diskusi belum merata.	Sebagian kelompok keluar dari fokus atau menunggu guru.	Guru menggunakan pertanyaan penuntun dan memantau setiap kelompok.

Presentasi hanya dilakukan oleh beberapa siswa.	Partisipasi dan kepercayaan diri belum berkembang merata.	Kesempatan presentasi dan tanggapan diberikan secara bergiliran.
--	---	--

4. Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Siklus II mempertahankan struktur pembelajaran, tetapi media dan pengelolaan aktivitas diperbaiki. Guru menggunakan gambar yang lebih sederhana dan jelas, menjelaskan hubungan antara gambar dengan lambang bilangan secara bertahap, serta meminta siswa menunjukkan proses menghitung sebelum menuliskan jawaban. Kelompok disusun lebih proporsional dan setiap anggota mendapat peran dalam mengamati, mencatat, memeriksa, atau menyampaikan hasil.

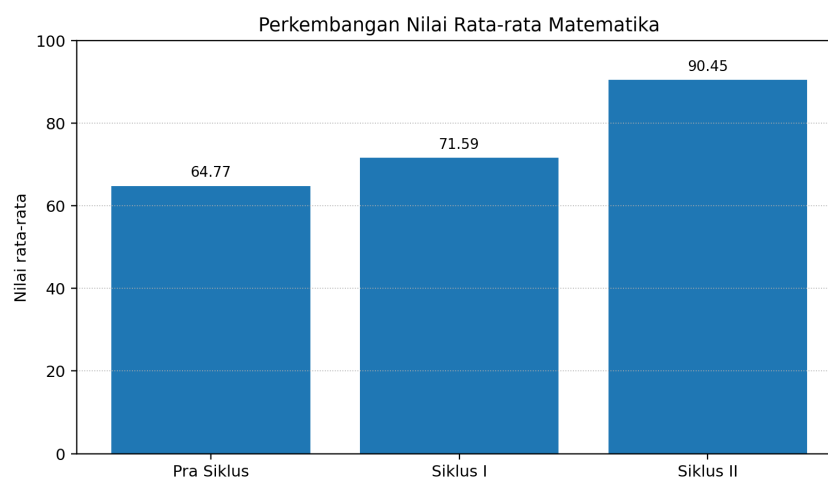
Selama diskusi, guru berkeliling memberikan pertanyaan penuntun tanpa langsung memberi jawaban. Siswa diberi lebih banyak kesempatan mempresentasikan hasil dan menanggapi kelompok lain. Perubahan tersebut membuat aktivitas kelas lebih tertib, interaksi lebih merata, dan penggunaan gambar menjadi bagian dari proses penalaran.

Tes siklus II menunjukkan nilai rata-rata 90,45. Sebanyak 20 siswa mencapai KKM dan 2 siswa belum tuntas, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 90,91%. Dibandingkan siklus I, nilai rata-rata meningkat 18,86 poin dan ketuntasan meningkat 18,18 poin persentase. Hasil ini telah melampaui indikator keberhasilan.

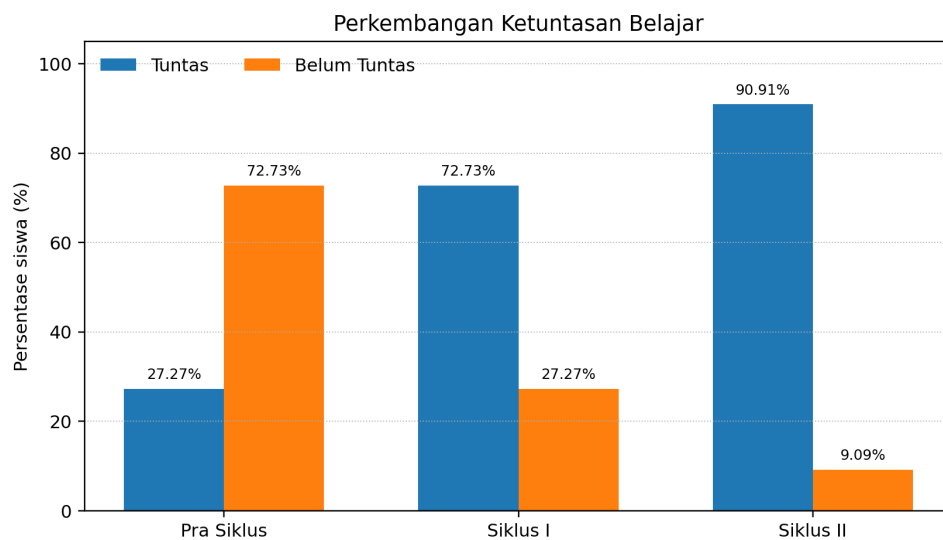
Aktivitas belajar juga meningkat. Berdasarkan perhitungan ulang skor observasi, keaktifan mencapai 88,13%, partisipasi 88,00%, dan kedisiplinan 92,00%, dengan rata-rata keseluruhan 89,38%. Aktivitas berada pada kategori sangat aktif dan melampaui target 85%.

Tabel 4. Perkembangan Hasil Belajar Matematika

Tahap	Jumlah siswa	Rata-rata	Tuntas	Belum tuntas	Ketuntasan (%)
Pra Siklus	22	64,77	6	16	27,27
Siklus I	22	71,59	16	6	72,73
Siklus II	22	90,45	20	2	90,91



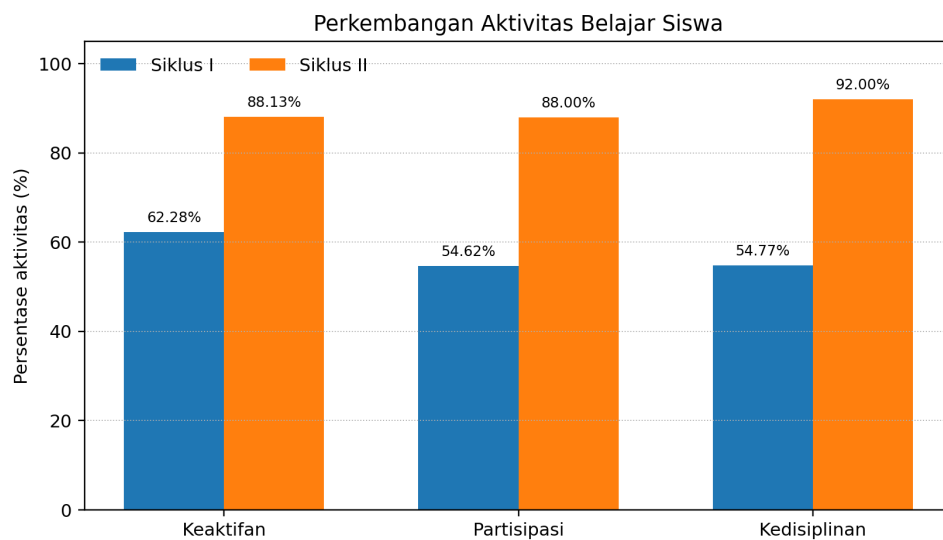
Gambar 1. Perkembangan Nilai Rata-Rata Pada Setiap Tahap



Gambar 2. Perbandingan Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Belajar

Tabel 5. Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa

Aspek aktivitas	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Kenaikan (poin)
Keaktifan	62,28	88,13	25,85
Partisipasi	54,62	88,00	33,38
Kedisiplinan	54,77	92,00	37,23
Rata-rata	57,22	89,38	32,16



Gambar 3. Perkembangan Aktivitas Belajar Pada Siklus I dan II

b) Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten pada nilai rata-rata, ketuntasan klasikal, dan aktivitas belajar. Nilai rata-rata meningkat 25,68 poin dari pra siklus ke siklus II, sedangkan ketuntasan meningkat 63,64 poin persentase. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media gambar yang digunakan secara terstruktur membantu siswa memahami bilangan cacah dan memperbaiki performa tes. Peningkatan dapat dijelaskan melalui fungsi representasi visual. Bilangan merupakan simbol abstrak, sedangkan gambar menampilkan kuantitas yang dapat diamati. Ketika siswa menghitung gambar benda, memasangkan dengan lambang, lalu menjelaskan hasil, mereka membangun hubungan antara pengalaman visual dan simbol matematika. Hubungan ini mengurangi beban membayangkan konsep hanya dari penjelasan verbal.

Media gambar juga meningkatkan perhatian. Tampilan visual memberi titik fokus yang sama bagi seluruh siswa dan membantu guru mengarahkan pertanyaan pada objek tertentu. Namun, refleksi siklus I menunjukkan bahwa gambar yang terlalu kompleks justru dapat mengalihkan perhatian. Perbaikan pada siklus II berupa penyederhanaan gambar mempertegas bahwa efektivitas media bergantung pada kesesuaian desain dengan tujuan. Kenaikan ketuntasan pada siklus I menunjukkan bahwa tindakan awal telah memberi dampak, tetapi belum cukup untuk mencapai target. Sebagian siswa masih melihat gambar secara pasif dan menyerahkan penyelesaian tugas kepada teman. Pada siklus II, guru mengubah media menjadi alat aktivitas: siswa diminta mengamati, menghitung, menuliskan, memeriksa, dan menjelaskan. Perubahan dari melihat menuju menggunakan gambar memperkuat proses belajar.

Aktivitas belajar meningkat 32,16 poin dari siklus I ke siklus II. Peningkatan paling besar terjadi pada kedisiplinan dan partisipasi. Pembagian peran kelompok membuat setiap siswa mengetahui tanggung jawabnya, sedangkan kesempatan presentasi bergiliran memperluas partisipasi. Penggunaan pertanyaan penuntun membantu kelompok tetap fokus tanpa mengurangi kesempatan menemukan jawaban. Temuan mendukung pandangan bahwa media pembelajaran dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran, dan kemauan siswa sehingga proses belajar berlangsung lebih optimal (Arsyad, 2009). Media gambar bukan pengganti guru, melainkan alat komunikasi yang memperjelas pesan. Guru tetap perlu memilih gambar, menyusun pertanyaan, mengatur interaksi, memberikan penguatan, dan memeriksa apakah siswa memahami hubungan antara gambar dan konsep.

Dari perspektif pembelajaran matematika, tindakan ini menunjukkan pentingnya perpindahan representasi. Siswa perlu mampu bergerak dari objek atau gambar menuju bahasa lisan, kalimat matematika, dan simbol. Apabila guru berhenti pada gambar, siswa mungkin memahami konteks tetapi belum mampu menggunakan simbol. Oleh karena itu, setiap aktivitas visual perlu diakhiri dengan proses simbolisasi dan refleksi. Secara praktis, media gambar memiliki beberapa keuntungan bagi madrasah. Media dapat dibuat dari bahan sederhana, dicetak, digambar di papan, atau disusun dalam kartu. Media juga dapat digunakan kembali dan disesuaikan dengan konteks lokal. Guru dapat menggunakan gambar benda di rumah, lingkungan sekolah, buah, alat tulis, atau objek lain yang dekat dengan pengalaman siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan. Tindakan dilakukan pada satu kelas dan dua siklus sehingga hasil tidak dapat digeneralisasikan secara langsung ke semua kelas. Laporan sumber juga memiliki beberapa ketidakonsistenan pengetikan pada tahun, lokasi, jumlah skor, status ketuntasan, dan rekap aktivitas. Artikel ini telah menggunakan identitas utama penelitian serta menghitung kembali data dari tabel individual, tetapi bukti instrumen asli dan dokumentasi lengkap tetap diperlukan untuk replikasi. Penelitian selanjutnya dapat membandingkan jenis gambar statis dan digital, menganalisis peningkatan setiap indikator bilangan cacah, menggunakan tes pemahaman konseptual, serta mengamati retensi setelah beberapa minggu. Penelitian juga dapat mengintegrasikan gambar dengan benda konkret atau permainan matematika untuk mengetahui kombinasi media yang paling efektif.

SIMPULAN

Penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III MIS Plus Harapan Bunda Sibolga pada materi bilangan cacah. Nilai rata-rata meningkat dari 64,77 pada pra siklus menjadi 71,59 pada siklus I dan 90,45 pada siklus II. Ketuntasan klasikal meningkat dari 27,27% menjadi 72,73% dan 90,91%. Dengan demikian, hasil akhir telah melampaui indikator ketuntasan 85%. Media gambar juga meningkatkan aktivitas belajar. Rata-rata aktivitas meningkat dari 57,22% pada siklus I menjadi 89,38% pada siklus II. Peningkatan terjadi ketika gambar disederhanakan, digunakan sebagai alat untuk mengamati dan menalar, dipadukan dengan diskusi kelompok, serta didukung pendampingan dan kesempatan presentasi. Media gambar efektif apabila terintegrasi dengan aktivitas belajar, bukan hanya ditampilkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Budiningsih, C. A. 2005. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagné, R. M. dan L. J. Briggs. 1979. Principles of Instructional Design. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, O. 2007. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herianingtyas, N. L. R., Suryaningsih, T., Sumantri, M. S., Utomo, E., & Nurhasanah, N. (2024). How Science-Mathematics based Fairytale Book Enhance Critical Thinking Skills and Curiosity in Elementary School Students?. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 11(1), 1-17.
- Herianingtyas, N. L. R., & Mukhlis, S. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN Cililitan 02 Melalui Brain Writing dengan Media Audio Visual. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 84-94.
- Karso. 2007. Pendidikan Matematika I. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Lubis, A. H., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Analysis of the Causes of Indonesian Elementary School Students' Difficulties in Mathematics Learning. *Journal of Educational Social Science and Engineering*, 1(1), 1-11.
- Mukhlis, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2021). Peningkatan berpikir kreatif siswa kelas V SDN Cililitan 02 melalui problem based learning (PBL) berbasis contextual content. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 64-75.
- Mulyasa, E. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. dan D. Alim. 1997. Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Bandung: Rosda Jayaputra.
- Rahmawati, Y., Mu'ti, A., Suyanto, S., & Herianingtyas, N. L. R. (2025). Pembelajaran Mendalam: Transformasi Pembelajaran Menuju Pendidikan Bermutu. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1).
- Sadiman, A. S., dkk. 2003. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sagala, S. 2013. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Subana, M. dan Sunarti. 1998. Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia. Bandung: Pustaka Setia.
- Suprijono, A. 2009. Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uno, H. B. 2008. Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.