

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN PKN DI
SEKOLAH DASAR TENTANG MENGENAL PANCASILA
(Studi Kasus di Kelas III SDN Munjul 2)**

Dira Mardiani¹, Omah Mukarromah²

^{1,2}STKIP Syekh Manshur

Surel: ¹diraamardianii@gmail.com, ²omahmukarromah@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 09-01-2026
Perbaikan: 22-01-2026
Diterima: 05-02-2026

Kata kunci:

Media Gambar,
Pembelajaran PKN,
Pancasila, Motivasi Belajar
Siswa, SDN Munjul 2

Corresponding Author:

Dira Mardiani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media gambar yang dapat mengatasi permasalahan di kelas III SDN Munjul 2 pada pembelajaran PKN tentang Mengenal Pancasila dan dapat memudahkan peserta didik dalam mempelajari secara mandiri. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media gambar, Subjek yaitu kelas III di SDN Munjul 2 yang mengalami kesulitan dalam dengan jumlah 12 orang siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar siswa Ketika menggunakan media gambar tentang Mengenal Pancasila. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini yaitu media gambar pada pembelajaran PKN yang dikembangkan dinyatakan baik dan cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SDN Munjul 2.

© 2026: *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam mengembangkan mutu dan kualitas suatu bangsa. Keberhasilan pendidikan banyak ditentukan oleh proses pelaksanaan kegiatan belajar- mengajar antara guru dengan siswa. Segala cara perbaikan sistem pendidikan di Indonesia terus ditingkatkan ditandai dengan munculnya peraturan-peraturan pendidikan yang saling memenuhi dan mencukupi peraturan yang sudah tidak signifikan dengan keinginan saat ini.

Penting bagi seorang guru untuk mengetahui berbagai problematika yang

dihadapi siswa disekolah. Sebab problematika atau permasalahan-permasalahan tersebut sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajarnya. Adapun problematika atau masalah-masalah yang membuat siswa kurang belajar salah satu penyebabnya adalah kurangnya motivasi belajar. Kurangnya motivasi belajar ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya adalah karena pembelajara yang monoton. Pembelajaran yang monoton ini terjadi karena kurangnya kreatifitas guru dalam memanfaatkan atau menggunakan media-media pembelajaran. Sehingga dalam

pembelajaran siswa merasa jenuh dan sangat membosankan. Salah satu media yang dapat digunakan agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam media gambar.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa.

Pada kelas III di SDN Munjul 2, masalah utama yang ditemukan yaitu kurangnya menguasai pada pembelajaran PKN tentang Mengenal Pancasila karena, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kesulitan memahami pelajaran tersebut dan tidaknya adanya media yang digunakan oleh guru.

Media pembelajaran merupakan media yang dapat menghubungkan kegiatan belajar dengan kenyataan yang sebenarnya. Motivasi, kreativitas, karakter, dan kecerdasan emosional siswa dapat dibentuk melalui pembelajaran yang tepat agar siswa dapat mengkonstruksi ide-ide dan menuangkannya secara lisan. Oleh karena itu diperlukan strategi, metode, bahan, dan media pengajaran yang juga tepat. Dengan mengaplikasikan media berbasis gambar dalam pembelajaran PKN tentang Mengenal Pancasila di kelas III SDN Munjul 2 diharapkan dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, tujuan

penelitian ini adalah mengembangkan media gambar berkesinambungan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PKN.

Flashcard adalah kartu bergambar atau bertuliskan kata-kata yang digunakan sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Media ini dinilai efektif karena dapat menarik perhatian siswa, membantu memudahkan mereka untuk menghafal dan mengasosiasikan kata dengan gambar atau makna, serta melatih daya ingat. Selain itu, penggunaan *flashcard* juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Media gambar adalah suatu bentuk visual yang di gunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak memiliki unsur suara dan hanya dapat dilihat. Kata media berasal dari bahasa latin *mediaum* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.

Media gambar sangat penting digunakan dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media gambar dapat memperjelas suatu pengertian kepada peserta didik. Dan dengan menggunakan media gambar secara otomatis siswa akan lebih memperhatikan pelajaran dan siswa juga lebih termotivasi dalam belajar. Media gambar juga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena gambar merupakan media yang murah dan mudah untuk di dapat

serta besar manfaatnya untuk mempertinggi nilai pembelajaran. Karena media gambar dapat memberikan pengertian yang luas, kesan dan pengalaman tersendiri bagi siswa yang mudah di ingat dan sulit dilupakan.

Metode penelitian ini menggunakan media gambar yang bertujuan untuk meningkatkan dampak penggunaan media gambar pada pembelajaran Pkn tentang Mengenal Pancasila kelas III SDN Munjul 2. Media gambar dipilih dalam media pembelajaran karena memungkinkan Guru untuk mengidentifikasi masalah dalam kegiatan pembelajaran, menerapkan media yang tepat dan dapat mengevaluasi dampaknya secara langsung di kelas.

Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya pada penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka ia haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Munjul 2, karena menunjukkan kendala dalam kesulitan pembelajaran PKN. Aspek disiplin juga menjadi fokus penelitian ini, mengingat masih adanya siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui berbagai teknik, seperti observasi, tes, dan wawancara untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas metode yang diterapkan.

Metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah flashcard (kartu bergambar). Pada pembelajaran ini guru memberikan contoh nilai-nilai penerapan dalam Pancasila yang relevan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan dilingkungan masyarakat dilengkapi dengan gambar dan contoh. Selain itu, siswa diberikan Latihan, di mana guru memberikan contoh dan bimbingan bertahap sebelum siswa memberikan contoh nilai-nilai penerapan dalam Pancasila secara mandiri. Proses pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan untuk mengamati perkembangan siswa secara bertahap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rendahnya hasil belajar siswa dan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan serta kurang bermakna dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran saat ini sangat jarang digunakan oleh guru. Guru hanya terpaku pada satu sumber buku ajar, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Bagian ini menyajikan hasil penelitian mengenai Dampak Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran PKN Tentang Mengenal Pancasila di Kelas III SDN Munjul 2.

Tabel Aspek Penilaian

Aspek Penilaian	Pre-test (%)	Post-test (%)	Peningkatan (%)
Peserta didik mampu mengetahui bunyi pancasila	35	70	50
Peserta didik mampu menyebutkan lambang-lambang	40	75	50
Peserta didik mampu memberikan contoh nilai-nilai	25	60	40
Peserta didik mampu mengetahui lamabang negara	30	65	45



Gambar 1.1 Proses pembelajaran menggunakan media gambar di Kelas III SDN Munjul 2.

Pada gambar 1.1 menunjukkan suasana pembelajaran PKN menggunakan media gambar di kelas III SDN Munjul. Terlihat peserta didik sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil dari pembelajaran tersebut bertujuan untuk (1) Dapat menjawab rumusan masalah mengenai dampak penggunaan media gambar pada pembelajaran PKN tentang mengenal pancasila di kelas III SDN Munjul 2. (2) Mengetahui pemahaman peserta didik tentang media gambar. (3) Menunjukkan bagaimana temuan-temuan yang diperoleh

melalui pre-test, pro-test, observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media gambar secara signifikan dapat meningkatkan pada pembelajaran PKN tentang mengenal Pancasila di kelas III SDN Munjul 2.

Berdasarkan hasil pre-test hanya 40% peserta didik mampu menyebutkan bunyi Pancasila. Namun, setelah penerapan media gambar, hasil post-test meningkat menjadi 60%.

Hal ini menunjukkan bahwa media gambar mampu mengingat peserta didik dalam memahami materi tentang Pancasila.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar lebih efektif dalam proses kegiatan pembelajaran PKN. Proses penggunaan media gambar juga tidak hanya meningkatkan kemampuan pada peserta didik saja tetapi dapat meningkatkan kepercayaan diri bagi peserta didik dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran PKN.

Media gambar merupakan alat bantu pembelajaran yang efektif bagi peserta didik karena dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan minat belajar. Dengan menggunakan gambar, konsep yang abstrak dapat dijelaskan dengan lebih konkret,

sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

Mengenal Pancasila melalui media gambar membantu kita memahami nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila dengan lebih mudah dan menarik. Setiap sila dalam Pancasila memiliki simbol yang menggambarkan makna dan nilai yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbud. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Dasar Kelas III*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Mutiatur, S. (2021). Story Telling Menggunakan Media Gambar Berbasis Pengetahuan Lokal Madura Sebagai Strategi Dalam Berbicara Siswa Kelas Vii. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 93-96.
- Purwanto, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104-109.