

# **Pengaruh Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa**

**Rismatus Sholekka<sup>1</sup>, Natasya Amanda Putri<sup>2</sup>, Syarif Hidayatullah<sup>3</sup>, Syahrul Ali Ihsan<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas KH. Mukhtar Syafaat

Email: [rismatussholekha@gmail.com](mailto:rismatussholekha@gmail.com), [natsyamanda04@gmail.com](mailto:natsyamanda04@gmail.com), [hidayatullah2743@gmail.com](mailto:hidayatullah2743@gmail.com)

## **ABSTRACT**

Learning media in the form of image media is a tool that teachers can use in the learning process with the aim of creating meaningful learning for students. So the role of a teacher who has expertise, determination and ability in using this media greatly influences the formation of learning understanding in students. This research aims to describe the use of image media in improving children's understanding of learning. The research results show that the use of this visual media can strengthen students' memory, increase their involvement in learning activities, and contribute to improving better academic results. Therefore, it is hoped that the integration of pictures and graphics in teaching methods can be an effective strategy to support student learning achievement.

**Keywords:** Picture Media, Student Understanding

---

## **ABSTRAK**

Media pembelajaran yang berupa media gambar itu merupakan alat bantu yang dapat di gunakan guru dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membentuk pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Sehingga peran dari seorang guru yang memiliki keahlian, ketetapan dan kemampuan dalam penggunaan media tersebut sangat berpengaruh pada terbentuknya pemahaman belajar pada peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media gambar dalam meningkatkan pemahan belajar pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual ini dapat memperkuat daya ingat siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar, serta berkontribusi pada peningkatan hasil akademik yang lebih baik. Oleh karena itu, integrasi gambar dan grafik dalam metode pengajaran diharapkan dapat menjadi strategi efektif untuk mendukung pencapaian prestasi belajar siswa.

**Kata Kunci :** Media Gambar, Pemahaman Siswa

---

## **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 (Anggraini, 2021). Istilah belajar mengajar ada dua proses/kegiatan yaitu proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar (Melati et al., 2023). 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 (Nurfadhillah et al., 2021). 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

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 (Oktiana & Sari, 2022). Gambar adalah media yang paling umum dipakai, karena pengadaannya relative lebih murah dan mudah didapat (Nurfadhillah et al., 2021). Contoh media gambar adalah kartun, komik, gambar tempel dan foto. Gambar adalah termasuk media sederhana yang dapat digunakan dimana pun, sebab gambar itu disukai siswa, murah harganya, tidak sulit mencarinya. Media gambar memiliki banyak variasi seperti contohnya komik yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

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 (Khalish, 2020). 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 (Kwintiana et al., 2023). 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. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mengharuskan aktivitas siswa, guru, metode yang digunakan, serta alat atau sarana prasarana pendukung lengkap dan tepat. Pembelajaran harus didukung sehingga pembelajaran yang diinginkan tercapai. Namun, pada kenyataannya di sekolah berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya ada di setiap 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.

Penelitian mengenai pengaruh gambar telah banyak dilakukan karena media visual terbukti membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks.

Gambar mampu mengubah informasi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, berbagai peneliti tertarik mengeksplorasi dampak penggunaan media ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Studi Carney dan Levin (2002): Penelitian ini mengungkapkan bahwa gambar memiliki fungsi pedagogis yang signifikan, seperti menyederhanakan konsep sulit dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh gambar telah banyak dilakukan karena media visual terbukti memiliki fungsi pedagogis yang signifikan, seperti menyederhanakan konsep yang sulit, meningkatkan daya ingat siswa, dan mengubah informasi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Penelitian ini bertujuan menggambarkan pengaruh gambar dan grafik dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa di Asrama An-Najah Blokagung karena media visual telah terbukti efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks. Dengan kondisi siswa yang tinggal di asrama, penggunaan gambar dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik dan membantu memfasilitasi proses belajar yang lebih interaktif, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak. Penelitian oleh Mayer (2001) menunjukkan bahwa gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara memadukan elemen visual dan verbal dalam pembelajaran. Relevansi ini cocok untuk diterapkan di asrama, di mana pembelajaran lebih banyak dilakukan secara non-formal. Maka dari itu penelitian ini bertujuan menggambarkan pengaruh gambar dan grafik dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa di Asrama An-Najah Blokagung, karena media visual terbukti efektif dalam menyampaikan informasi kompleks dengan memadukan elemen visual dan verbal, sehingga relevan untuk pembelajaran non-formal di lingkungan asrama.

karena media gambar memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar. Diantaranya seperti membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi, membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. 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 untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan gambaan diatas, hipotesis penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Ha: media gambar mempunyai pengaruh terhadap pemahaman siswa di Asrama an najah Pondok Pesantren Mukhtar Syafa'at Blokagung Tegalsari Banyuwangi.
- Ho: media gambar tidak mempunyai pengaruh terhadap pemahaman siswa di Asrama an najah Pondok Pesantren Mukhtar Syafa'at Blokagung Tegalsari Banyuwangi

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono dalam Sandu dan Ali, penelitian kuantitatif dapat diartikan juga sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode ini disebut

metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka, dan analisis menggunakan statistik (Siroj et al., 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa di Asrama An-Najah Blokagung Pondok Pesantren Mukhtar Syafa'at Blokagung Tegalsari Banyuwangi yang berjumlah 35 santri. Pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*, sampel yang diambil semua siswa di Asrama An-Najah. Untuk pengumpulan data menggunakan metode observasi, angket atau kuesioner, dan dokumentasi. Pemberian skor dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Uji validitas menggunakan korelasi *product moment* dari Pearson, realibilitas dilakukan dengan uji *Alpha Cronbach*. Untuk analisis data menggunakan metode regresi linier sederhana.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil uji hipotesis menunjukkan diterima atau tidaknya hipotesis yang telah diajukan oleh peneliti. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap pemahaman siswa di asrama An-Najah pondok pesantren mukhtar syafa'at.

**Tabel 1. Uji ANOVA**

ANOVA<sup>a</sup>

| Model        | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
|--------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1 Regression | 992.847        | 1  | 992.847     | 15.835 | .000 <sup>b</sup> |
| Residual     | 2069.039       | 33 | 62.698      |        |                   |
| Total        | 3061.886       | 34 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: pemahaman siswa

b. Predictors: (Constant), media gambar

Berdasarkan tabel ANOVA tersebut dapat diperoleh hasil nilai  $F = 15,835$ , derajat kebebasan ( $df = 1$ ), pada nilai  $sig. = 0,000 < 0,05$  yang berarti model regresi ini layak untuk memprediksikan pengaruh antara kedua variabel dan model regresi linier  $Y = a + bX$  dapat digunakan.

**Tabel 2. Uji Koefisien Regresi****\*Coefficients<sup>a</sup>**

| Model        | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|              | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| (Constant)   | 48.036                      | 17.217     |                           | 2.790 | .009 |
| Media gambar | .609                        | .153       | .569                      | 3.979 | .000 |

a. Dependent Variable: subjective well being

Berdasarkan tabel koefisien regresi di atas diketahui nilai t hitung sebesar 3,979 lebih besar dari > 1,691, juga diketahui nilai signifikansi (*Sig.*) sebesar 0,000, yang artinya 0,000 lebih kecil dari < probabilitas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima, yang berarti “Ada pengaruh antara media gambar (X) terhadap pemahaman siswa (Y)”.

**Tabel 3. Uji Korelasi****Correlations**

|                     |                 | Pemahaman siswa | Media gambar |
|---------------------|-----------------|-----------------|--------------|
| Pearson Correlation | Pemahaman siswa | 1.000           | .569         |
|                     | Media gambar    | .569            | 1.000        |
| Sig. (1-tailed)     | Pemahaman siswa | .               | .000         |
|                     | Media gambar    | .000            | .            |
| N                   | Pemahaman siswa | 35              | 35           |
|                     | Media gambar    | 35              | 35           |

Pada tabel uji korelasi didapatkan nilai korelasi  $r = 0,569$  yang memiliki makna bahwa kedua variabel memiliki hubungan linier positif kuat, artinya semakin bagus tingkat media gambar maka akan semakin meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

**Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1     | .569 <sup>a</sup> | .324     | .304              | 7.918                      | .324              | 15.835   | 1   | 33  | .000          |

a. Predictors: (Constant), media gambar

b. Dependent Variable: pemahaman siswa

Dari tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa nilai  $R\text{ Square}/R^2 = 0,324$ . Ini berarti bahwa sumbangan efektif yang diberikan media gambar terhadap pemahan santri sebesar 32,4%, sedangkan sisanya yaitu 67,6% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Faktor-faktor tersebut dapat berupa faktor internal (yang berasal dari dalam diri individu) atau faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar individu).

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana diperoleh nilai  $t = 3,979$  dan  $\text{sig.} (0,000)$  lebih kecil dari  $\alpha (0,05)$ . Hal ini menunjukkan bahwa variabel media gambar (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa (Y). Maka dapat diambil kesimpulan bahwa variabel media gambar memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa.

Penggunaan alat bantu belajar berupa gambar dapat memperjelas konsep, akan tetapi pemahaman siswa tetap bergantung pada cara pengintegrasian media tersebut dalam proses pembelajaran. Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran memang terbukti efektif untuk memperjelas konsep, karena dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan konkret. Media gambar dapat membantu siswa memahami informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dicerna (Siroj et al., 2024). Namun, meskipun gambar memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman, efektivitasnya tetap bergantung pada cara guru atau pengajar mengintegrasikan media tersebut dalam pengajaran. Jika media ini tidak digunakan dengan cara yang tepat atau relevan dengan materi, maka dampaknya terhadap pemahaman siswa akan terbatas. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami informasi ketika materi visual seperti diagram atau grafik digunakan, karena otak manusia lebih cepat memproses informasi visual dibandingkan teks. Namun, hasil belajar siswa menurun jika visual tersebut tidak relevan atau tidak dijelaskan dengan baik oleh guru (SUSANTI, n.d.). Dengan demikian penggunaan gambar dapat memperjelas konsep dan membantu siswa memahami informasi yang kompleks secara visual, akan tetapi efektivitasnya tetap bergantung pada relevansi serta cara guru mengintegrasikan media tersebut dalam proses pembelajaran.

Penelitian mengenai pengaruh gambar telah banyak dilakukan karena media visual terbukti membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks. Gambar mampu mengubah informasi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, berbagai peneliti tertarik mengeksplorasi dampak penggunaan media ini dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Studi Carney dan Levin (2002): Penelitian ini mengungkapkan bahwa gambar memiliki fungsi pedagogis yang signifikan,

seperti menyederhanakan konsep sulit dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai pengaruh gambar telah banyak dilakukan karena media visual terbukti memiliki fungsi pedagogis yang signifikan, seperti menyederhanakan konsep yang sulit, meningkatkan daya ingat siswa, dan mengubah informasi abstrak menjadi lebih konkret dan menarik.

Juga diketahui bahwa nilai  $R^2$  Square/ $R^2 = 0,324$ . Ini berarti bahwa sumbangan efektif yang diberikan media gambar terhadap pemahaman siswa sebesar 32,4%. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh faktor media gambar terhadap pemahaman siswa sangat tinggi. Berdasarkan kriteria korelasi oleh Colton, nilai korelasi antara 0,5-0,75 memiliki makna korelasi kuat. Pada data penelitian didapatkan nilai korelasi  $r = 0,569$  yang memiliki makna bahwa kedua variabel memiliki hubungan linier positif kuat, artinya semakin bagus media gambar, maka akan semakin meningkatkan tingkat pemahaman siswa yang dimiliki oleh santri putri asrama tahfidz Pondok Pesantren Mukhtar Syafa'at Blokagung Tegalsari Banyuwangi.

Penelitian oleh Mayer (2001) menunjukkan bahwa gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan cara memadukan elemen visual dan verbal dalam pembelajaran. Relevansi ini cocok untuk diterapkan di asrama, di mana pembelajaran lebih banyak dilakukan secara non-formal. Optimalisasi penggunaan gambar dan grafik sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak, tetapi juga memberikan dampak positif pada motivasi belajar, mengurangi kesenjangan keterampilan siswa, serta meningkatkan retensi informasi. Hal ini menjadikan gambar alat yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif dan berdampak jangka panjang. Penelitian oleh Pekrun et al. (2002) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media grafis merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk memahami materi. Gambar dan grafik dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan membuat pembelajaran lebih menarik, terutama pada siswa yang cenderung kurang tertarik pada metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian optimalisasi penggunaan gambar dan grafik sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik serta inklusif, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian Pekrun et al. (2002).

## KESIMPULAN

Hasil penelitian yang menunjukkan nilai koefisien regresi (t) sebesar 3,979 dengan taraf signifikansi 0,000, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gambar sebagai alat bantu belajar efektif memperjelas konsep dan meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin bagus media gambar maka terdapat kecenderungan peningkatan pemahaman siswa asrama An-Najah pondok pesantren mukhtar syafa'at blokagung tegalsari banyuwangi, demikian pula sebaliknya, bahwa semakin rendah kebagusan media gambar maka pemahaman siswa cenderung menurun. Efektivitas media gambar juga dapat memengaruhi bergantung pada cara guru mengintegrasikannya. Demikian artikel yang penulis buat, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat. Terima Kasih penulis sampaikan.

## REFERENCES

- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422.
- Khalish, N. (2020). *Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Aliyah Bustanul Ulum Pakamban Daya Sumenep*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA.
- Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 132–142.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289–298.
- Oktiana, R. P., & Sari, F. P. (2022). Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III sekolah dasar di desa Bener kecamatan Majenang. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 279–285.
- Siroj, R. A., Afgani, W., Fatimah, F., Septaria, D., & Salsabila, G. Z. (2024). Metode penelitian kuantitatif pendekatan ilmiah untuk analisis data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11279–11289.
- SUSANTI, R. (n.d.). PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN RAUDATUSSALAM RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU. *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MADRASAH ALIYAH PONDOK PESANTREN RAUDATUSSALAM RAMBAH KABUPATEN ROKAN HULU*.