
ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Dirga Ayu Lestari¹, Muhammad Julkifli², Ashabul Kahfi³, Azkia Maulida⁴

¹STAI KH Abdul Kabier Serang, Banten

^{2,4} STAI Alfalah Banjarbaru, Kalimantan Selatan

³Institut Binamadani Indonesia

email : dirales25@gmail.com¹

julmuhammad93@gmail.com²

ashabulkahfi@ibi.ac.id³

azkia.maulida.kiki@gmail.com⁴

Received 02 April 2026; Received in revised form 22 April 2026; Accepted 24 April 2026

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) sering kali disebabkan oleh penyampaian materi yang terlalu abstrak dan kurangnya media stimulasi yang relevan dengan tahap perkembangan anak. Mengingat siswa sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dukungan visual menjadi krusial dalam menjembatani pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat teoretis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Validasi data dilakukan menggunakan triangulasi sumber dan teknik, sementara analisis data mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kajian ini menemukan bahwa penggunaan elemen gambar dan infografis efektif dalam menstimulasi kreativitas, meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi. Integrasi media visual ini terbukti signifikan dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa. Argumentasinya didasarkan pada kemampuan media visual dalam menyederhanakan kompleksitas informasi, sehingga memicu skema berpikir asosiatif yang memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide baru secara orisinal. Riset ini menyimpulkan bahwa penggabungan media visual yang strategis di lingkungan MI mampu menjadi katalisator bagi perkembangan imajinasi serta daya cipta siswa secara berkelanjutan.

Kata kunci: Berpikir kreatif, media visual, MI

Abstract

The low creative thinking skills of students at the Madrasah Ibtidaiyah (MI) level are often caused by overly abstract material delivery and a lack of stimulating media relevant to the child's developmental stage. Considering that elementary school students are in the concrete operational cognitive development stage, visual support is crucial in bridging the understanding of theoretical concepts. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data validation was carried out using triangulation of sources and techniques, while data analysis followed the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This study found that the use of images and infographics is effective in stimulating creativity, including fluency, flexibility, originality, and elaboration. This visual media integration has been proven significant in increasing students' cognitive and affective engagement. The argument is based on the ability of visual media to simplify the complexity of information, thereby triggering associative thinking schemes that

enable students to generate new ideas in an original manner. This research concludes that the strategic integration of visual media in the MI environment can be a catalyst for the sustainable development of students' imagination and creativity.

Keywords: *Creative thinking, visual media, MI*

PENDAHULUAN

Pendidikan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) memegang peranan krusial dalam membentuk fondasi kognitif anak. Salah satu keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki siswa adalah berpikir kreatif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran seringkali masih bersifat tekstual dan monoton, sehingga daya imajinasi siswa kurang terasah.

Belajar adalah suatu proses yang pasti terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, proses ini bisa terjadi karena adanya interaksi yang terjadi antara seseorang dengan orang lain atau masyarakat dan dengan mengamati lingkungan sekitarnya. Berpikir kreatif ialah suatu kompetensi yang mana pada dasarnya harus tercapai oleh peserta didik sebagaimana mestinya hal ini tergambar pada Permendikbud Nomor 21 tahun 2016 pasal 3 yang mana diharap peserta didik mampu mengembangkan potensi agar menjadi individu yang kreatif sehingga mampu bersaing secara global dengan memiliki kemampuan dalam hal menciptakan ide baru yang diperoleh dari berpikir kreatif (Ismayanti, 2016). Seperti dikemukakan oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 Republik Indonesia, pendidikan ditujukan agar siswa

dapat meningkatkan potensi untuk menjadi insan yang berakidah dan bertakwa, budi pekerti, sehat, berakal, cerdas kreatif, mandiri yang menjadikan masyarakat demokratis dan bertanggung jawab. Dari hal tersebut, berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pendidikan yang termasuk indikator berpikir tingkat tinggi dalam kurikulum 2013 sehingga kemampuan berpikir kreatif juga perlu dikembangkan.

Pada dasarnya, proses pembelajaran berkaitan dengan pengalaman langsung yang dapat memberikan gambaran terhadap peserta didik agar mengembangkan imajinasi, keterampilan berpikir kreatif serta berperilaku saintifik secara keseluruhan. Berdasarkan hal tersebut, setiap proses pembelajaran perlu adanya media pembelajaran, penggunaan media yang tepat dalam pendidikan dan pengajaran sangat dibutuhkan karena untuk mempermudah penyampaian pengetahuan kepada peserta didik. Sehingga proses belajar mengajar dapat terarah dan berjalan dengan baik karena indra siswa terfokus pada media yang digunakan oleh pendidik.

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang

disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Kegiatan pemilihan media pembelajaran ini dapat dianggap sebagai bagian tak terpisahkan dari keseluruhan proses pembelajaran. Karena apabila salah memilih media maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Memilih media harus dikaitkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sifat-sifat bahan ajar yang akan disampaikan, strategi pembelajaran yang digunakan, serta sistem evaluasinya (Mulyadi, 2019).

Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V MI Negeri 1 Kota Jambi (Penelitian oleh Sari, 2020, Jurnal Pendidikan Islam).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media visual seperti video animasi dan infografis secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V MI, dengan nilai rata-rata skor pretest 65,5 naik menjadi 85,2 pada posttest setelah intervensi selama 8 minggu; Analisis uji t-berpasangan menghasilkan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), membuktikan pengaruh positif kuat, di mana siswa menunjukkan peningkatan pada aspek fluensi, kemiripan, dan orisinalitas ide, sementara kelompok tanpa kontrol

media visual hanya mencapai peningkatan 12%, sehingga disarankan integrasi media visual dalam kurikulum MI untuk mengoptimalkan kreativitas anak usia dini.

Analisis Penggunaan Media Visual Interaktif dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa MI Swasta Model Terpadu (Penelitian oleh Nurhayati, 2021, Jurnal Tarbiyah).

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan media visual interaktif seperti slideshow PowerPoint dengan elemen gamifikasi dan gambar 3D pada siswa kelas IV MI menghasilkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif sebesar 28,7%, dengan skor rata-rata dari 70,4 menjadi 90,6; Melalui desain quasi-eksperimental dengan sampel 60 siswa, uji ANOVA menunjukkan perbedaan signifikan ($F=45,23$, $p=0,001$) antar kelompok eksperimen dan kontrol, di mana aspek elaborasi ide paling dominan berkembang, sehingga peneliti merekomendasikan pelatihan guru MI untuk memanfaatkan teknologi visual guna mengatasi kemampuan berpikir konvensional siswa.

Efektivitas Media Visual Berbasis Digital terhadap Pengembangan Berpikir Kreatif Peserta Didik di MI IT Insan Cendekia (Penelitian oleh Rahman, 2022, Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara).

Hasil analisis kuantitatif-kualitatif pada 50 siswa kelas III MI menunjukkan efektivitas tinggi media

visual digital seperti Canva dan video pembelajaran, dengan peningkatan skor berpikir kreatif dari 62,1 (pretest) menjadi 88,4 (posttest) atau gain score 42,3%; uji Mann-Whitney U mengonfirmasi perbedaan signifikan ($p=0,000$) dibandingkan kelompok non-digital, didukung observasi bahwa siswa lebih aktif menghasilkan ide orisinal dan fleksibel, sehingga kesimpulan penelitian menekankan perlunya fasilitas digital di MI untuk mendukung kreativitas abad 21, dengan esensi kurikulum berbasis visual.

Berdasarkan ketiga penelitian di atas, terlihat adanya celah penelitian (*research gap*) yang belum tereksplorasi secara mendalam. Penelitian terdahulu mayoritas berfokus pada efektivitas satu jenis media tertentu (seperti video animasi atau platform Canva) dalam lingkungan kelas yang terkontrol secara eksperimental. Masih terdapat ruang untuk menganalisis bagaimana integrasi berbagai jenis media visual secara komprehensif memengaruhi pola pikir kreatif siswa dalam konteks kurikulum yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada satu mata pelajaran atau satu platform digital tertentu. Selain itu, aspek hambatan praktis yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media visual secara konsisten di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) masih jarang dibahas secara integratif dengan hasil belajar siswa.

Posisi penelitian ini hadir untuk menjembatani celah tersebut dengan melakukan analisis yang lebih menyeluruh terhadap penggunaan media visual, baik yang bersifat konvensional maupun digital, dalam lingkup MI. Berbeda dengan penelitian Sari (2020) yang berfokus pada satu lokasi spesifik atau Rahman (2022) yang menitikberatkan pada platform digital tertentu, penelitian ini memposisikan diri sebagai kajian evaluatif yang melihat sejauh mana keragaman media visual dapat menstimulasi berbagai dimensi berpikir kreatif secara simultan. Penelitian ini menekankan pada adaptabilitas media terhadap kebutuhan kurikulum di MI yang memiliki karakteristik unik dalam penggabungan nilai-nilai pendidikan umum dan agama.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis secara mendalam pengaruh dan efektivitas penggunaan media visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MI. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kurikulum berbasis visual dan kontribusi praktis bagi tenaga pendidik dalam mengoptimalkan potensi kreatif peserta didik sejak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah

pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana penelitian adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive sampling* (Sugiono, 2017). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Sejalan dengan teori Sugiyono (2017), metode ini berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawan dari eksperimen). Dalam penelitian ini, peneliti adalah sebagai instrumen kunci yang hadir langsung di lapangan untuk memahami fenomena secara mendalam.

Subjek Penelitian Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive sampling*. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru di Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu untuk memberikan informasi yang maksimal terkait pemanfaatan instrumen visual dalam pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), yang mengombinasikan berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada, meliputi:

1. Observasi: Mengamati aktivitas siswa dan proses pembelajaran di kelas.

2. Wawancara: Menggali informasi mendalam dari guru dan siswa mengenai kreativitas.
3. Dokumentasi: Mengumpulkan data pendukung berupa arsip foto, perangkat pembelajaran, dan hasil karya visual siswa.

Validitas Data Uji keabsahan data dilakukan melalui triangulasi. Hal ini dilakukan dengan mengecek data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu untuk memastikan temuan penelitian bersifat objektif dan valid.

Teknik Analisis Data Analisis data dalam penelitian ini bersifat induktif/kualitatif. Peneliti tidak berangkat dari hipotesis untuk dibuktikan, melainkan berangkat dari data lapangan untuk membangun pemahaman. Analisis dilakukan dengan cara mereduksi data yang diperoleh, menyajikannya secara sistematis, dan menarik kesimpulan yang menekankan pada **makna** dari setiap fenomena yang ditemukan di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penggunaan Media Visual Terhadap Berpikir Kreatif Siswa dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diketahui bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa bisa disebabkan karena proses pembelajaran siswa kurang diberi kesempatan untuk dalam mengembangkan kemampuan

berpikir kreatif mereka.

Kemampuan berpikir kreatif siswa bisa dikembangkan dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan berbagai macam pertanyaan dan menjawab pertanyaan dengan sejumlah jawaban dalam proses pembelajaran. Perlakuan tersebut akan mendorong siswa untuk menghasilkan banyak gagasan mengenai suatu masalah dan lancer mengungkapkan gagasannya.

Memberikan keleluasaan siswa untuk memikirkan berbagai macam cara yang berbeda untuk menyelesaikan suatu masalah baik dengan mengungkapkan gagasan baru maupun dengan cara memperkaya gagasan orang lain.

Kemudian, Ketika mengajar guru sudah menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, guru juga memberikan materi pelajaran dengan jelas. Guru selalu membentuk kelompok-kelompok kecil kemudian memberi kasus atau tugas yang harus diselesaikan oleh siswa.

Selain itu, guru juga mendatangi bangku siswa untuk menanyakan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Pemilihan media gambar yang dilakukan oleh guru kelas IV disesuaikan dengan materi dan tingkat perkembangan siswa.

Mengingat karakteristik siswa kelas IV, sehingga dalam proses pembelajarannya masih membutuhkan suatu perantara yang

bisa menggambarkan hal-hal yang Abstrak kedalam bentuk yang konkret, yaitu yang bisa ditangkap oleh panca indera agar siswa mudah memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Maka pemilihan media yang menarik akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Pertimbangan penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPAS yaitu untuk mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, media gambar juga dapat memperjelas materi pelajaran sehingga mudah diamati. Media gambar juga dapat memunculkan daya tarik pada diri siswa. Terakhir, media gambar digunakan untuk menyingkat suatu uraian atau materi yang apabila diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang. Sebelumnya guru terlebih dahulu menyampaikan materi yang akan diajarkan selanjutnya guru memperlihatkan gambar kepada siswa didepan kelas dengan menjelaskan materi pembelajaran yang akan dipelajari dan mengarahkan perhatian siswa kepada gambar tersebut.

Setelah itu guru memberikan tugas kepada siswa dimana di dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan media gambar guru biasanya meminta siswa untuk bekerja secara berkelompok dan memberikan tugas untuk dikerjakan secara individu.

Adapun langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media

gambar diantaranya adalah:

- 1) Guru memilih gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.
- 2) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas,
- 3) Guru menerangkan pembelajaran menggunakan gambar,
- 4) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa,
- 5) Guru memberikan tugas kepada siswa,
- 6) Guru melakukan evaluasi.

Kegiatan guru pada tahap pertama yaitu menerangkan media gambar yang ditempel pada papan tulis. Tahap selanjutnya yaitu mengajukan pertanyaan awal. Guru mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan gambar yang sudah ada. Guru memberikan pertanyaan awal untuk memancing siswa berpikir. Pertanyaan yang diajukan oleh guru bersifat open-ended atau terbuka, dimana pertanyaan tersebut memiliki beberapa jawaban dan tidak mempunyai jawaban benar yang mutlak.

Tahap pengorientasian siswa pada masal ini akan mengakomodasi siswa untuk menyampaikan gagasan atau ide dan kegiatan ini akan

mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada aspek berpikir lancar (*fluency*) dan berpikir luwes (*flexibility*). Aspek *fluency* merupakan kemampuan siswa untuk mengemukakan beberapa gagasan atau ide dengan lancar yang ditandai dengan perilaku siswa yang mampu mengajukan berbagai macam pertanyaan, menjawab dengan sejumlah jawaban bila ada pertanyaan. Aspek *flexibility* merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan yang bervariasi yang ditandai dengan perilaku siswa yang mampu memberikan berbagai macam penafsiran suatu gambar atau masalah.

Tahap kedua yaitu mengorganisasikan siswa untuk belajar. Aktivitas guru pada tahap ini adalah membantu siswa mengatur tugas-tugas belajar. Tugas belajar tersebut meliputi menganalisa teks dan membuat catatan pada teks serta mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai atau mencari solusi. Hal ini dikatakan bahwa cara-cara yang dapat dilakukan dalam menciptakan lingkungan belajar yang dapat menciptakan kreativitas anak diantaranya menyediakan sumber untuk menyusun gagasan-gagasan dan

mendorong kebiasaan untuk menyusun implikasi ide-ide. Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan pemahaman siswa tentang materi sebelum memperdalam dan memperluas pemahaman tersebut dalam diskusi kelompok. Bekerja mandiri mendorong siswa untuk mengungkapkan gagasan atau ide-ide dan menganalisis masalah. Berpikir bersama akan meningkatkan kemampuan mengemukakan pendapat dan berpikir analitis.

Tahap ketiga adalah pembentukan kelompok. Pada tahap ini guru membantu mengkondisikan siswa, untuk proses penyelidikan bersama. Tahap keempat yaitu proses penyelidikan mandiri dalam kelompok. Proses penyelidikan dilakukan dalam bentuk dialog seminar atau diskusi, kelompok lingkaran dalam (*inner circles*). Proses penyelidikan mandiri dan bersama inilah yang memberikan banyak peluang kepada siswa untuk mengembangkan Kemampuan berpikir kreatif mereka dalam kelompok yang berkolaborasi. Beresiter menyatakan bahwa belajar akan menjadikan siswa merasa terlibat untuk mengkonstruksi konsep (pengetahuan) kontribusi setiap anggota kelompok

dalam kegiatan penyelidikan dapat memperkaya informasi melalui bahan ajar yang tersedia.

Kelebihan yang lain yaitu, menerima dan menghargai pendapat orang lain. Kegiatan diskusi akan melatih siswa belajar bertanggungjawab terhadap hasil pemikiran bersama.

Setelah diberikan tugas ternyata para siswa lebih memahami pelajaran menggunakan metode pembelajaran media visual dibanding dengan metode ceramah. Hal tersebut dilihat dari cara mereka lebih paham dengan materi IPAS yang menggunakan media visual dibanding dengan sebelumnya yang hanya menggunakan metode ceramah atau metode pembelajaran lainnya, dikarenakan menurut mereka pembelajaran yang menggunakan media visual lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu dengan menggunakan media visual dapat mengembangkan berpikir kreatif siswa dalam materi yang diajarkan oleh guru dikelas.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan penggunaan media visual dalam proses pembelajaran mampu memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam

meningkatkan kemampuan berpikir kreatif para siswa, tentunya dengan menggunakan media visual bukan hanya keterampilan kreatif siswa yang terpacu rasa ingin tahu siswa pun ikut berpacu dalam proses pembelajaran IPAS tersebut.

Selain itu, yang dimana media visual sebagai media pembelajaran dapat menjadi objek atau pun pandangan yang sebenarnya mengenai materi tersebut sehingga dapat mengasah kemampuan maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik, yang dimana para siswa memiliki pengalaman dalam proses pembelajaran dengan media visual ini sehingga mereka dapat membayangkan suatu situasi dengan melihat media visual sebagai acuan dasarnya, tentunya ini akan lebih jadi efektif dan fleksibel dalam proses pembelajaran di sekolah.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran IPAS

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, peneliti mengetahui Keunggulan penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPAS sebagaimana dijelaskan oleh guru kelas IV yaitu media

gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan tidak selalu bisa, anak-anak dibawa ke objek tersebut. Untuk itu gambar atau foto tentu dapat dijadikan alternatif guna memperjelas objek yang dipelajari. Selain itu, media gambar juga murah harganya, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Dalam observasi di lingkungan MI, praktik penggunaan media visual dilakukan melalui, gambar, dan infografis Materi Secara praktis, guru mengintegrasikan media ini pada awal pembelajaran sebagai *apperception tool* untuk memicu rasa ingin tahu.

Siswa yang terpapar infografis berwarna dengan ikon yang relevan menunjukkan durasi fokus 15-20 menit lebih lama dibandingkan dengan metode ceramah murni. Dalam tugas mandiri, siswa mulai berani memodifikasi bentuk-bentuk visual yang mereka lihat ke dalam karya tulis maupun gambar mereka sendiri.

Praktik ini sejalan dengan Dual Coding Theory dari *Allan Paivio*, yang menyatakan bahwa informasi yang diproses melalui saluran visual dan

verbal secara bersamaan akan menciptakan jejak memori yang lebih kuat. Kemudahan siswa dalam memproses informasi visual "menyederhanakan kompleksitas," sehingga beban kognitif (*cognitive load*) berkurang dan menyisakan ruang bagi otak untuk berpikir kreatif.

Penggunaan media visual secara strategis memberikan dampak nyata pada empat pilar kreativitas siswa di MI

Media visual berfungsi sebagai katalisator imajinasi. Siswa cenderung menambahkan detail unik (elaborasi) pada tugas mereka setelah melihat referensi visual yang kaya warna dan bentuk. Hal ini membuktikan bahwa visual tidak mendikte pikiran siswa, melainkan menjadi dasar bagi mereka untuk melahirkan ide-ide baru yang orisinal.

Dampak yang paling signifikan terlihat pada perubahan perilaku belajar siswa (aspek afektif) yang mendukung proses berpikir (aspek kognitif).

Jenis Media	Dampak Kognitif (Pola Pikir)	Dampak Afektif (Sikap)
Gambar & Infografis	Mempercepat pemahaman konsep abstrak.	Meningkatkan kepercayaan diri untuk berpendapat.

Integrasi media visual di MI menciptakan ekosistem belajar yang tidak lagi bersifat konvensional. Secara teoretis, menurut Teori Konstruktivisme, media visual menyediakan "scaffolding" atau perancah yang membantu siswa membangun pengetahuan mereka sendiri. Ketika informasi kompleks disederhanakan menjadi bentuk visual, siswa merasa lebih mampu menguasai materi, yang kemudian meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk bereksperimen dengan ide-ide baru.

Penggunaan media visual bukan sekadar alat bantu komunikasi, melainkan instrumen transformatif yang mengubah cara siswa MI memproses informasi. Dengan memicu cara kerja otak yang asosiatif, media visual secara berkelanjutan memperkuat daya cipta dan imajinasi siswa, sesuai dengan tuntutan kompetensi kreatif di abad 21.

Pada pembelajaran IPAS di kelas IV dengan menggunakan media visual juga terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat. Adapun faktor pendukungnya antara lain:

- a. Media visual mudah untuk didapat dan mudah untuk dibuat karena di zaman modern seperti ini media visual/gambar dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet. Penggunaannya pun sangat mudah, karena

tidak memerlukan fasilitas dan sarana khusus, serta dapat diterapkan kepada hampir setiap kelompok peserta didik. Yang terpenting adalah bagaimana guru memadukannya dengan materi dan metode yang sesuai.

- b. Dukungan pihak sekolah, tersedianya sarana pendukung dengan menggunakan media gambar siswa lebih antusias dan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran IPAS. Hal ini sesuai bahwa manfaat media gambar sebagai media visual dapat menimbulkan daya tarik bagi pelajar. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat serta perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- c. Biaya terjangkau dalam pembuatan media visual, dengan demikian biaya yang terjangkau ini memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran serta dapat menguasai materi yang akan disampaikan kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

Sedangkan faktor penghambatnya dalam menggunakan media visual antara lain:

- a. Kurang lengkapnya sarana media di sekolah merupakan salah satu faktor yang menjadi penghambat didalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Thomas Wibowo dalam Rostina Sundayana bahwa terdapat berbagai masalah yang ditemui dilapangan, mengenai faktor penghambat guru yang enggan dalam menggunakan media pembelajaran salah satunya adalah tidak tersedianya media pembelajaran di sekolah, mungkin ini adalah alasan yang masuk akal. Tetapi seorang guru yang profesional tidak boleh menyerah begitu saja, karena mereka memiliki tugas untuk mencerdaskan anak bangsa. Maka seorang guru harus kreatif, inovatif, dan banyak inisiatif dalam mencari dan membuat media tersebut.
- b. Media yang tidak tahan lama, sehingga diperlukan media yang lebih awet dan tahan lama untuk digunakan dalam jangka waktu yang lama untuk

- digunakan secara berulang-ulang.
- c. Pengkondisian siswa yang sulit. Pengkondisian siswa memberikan pengaruh yang cukup besar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa terbawa suasana permainan yang menjadikan suasana kelas menjadi gaduh sehingga intruksi dari guru kurang diperhatikan. Selain itu dengan menggunakan media gambar masih terdapat beberapa siswa yang asyik bermain sendiri, ramai sendiri dan mengobrol sendiri dengan teman disampingnya, sehingga siswa kurang focus dalam mengikuti pembelajaran. Pengaplikasian media visual menjadikan siswa lebih memperhatikan dan mempermudah memahami materi yang disampaikan, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- d. Media visual mempermudah peserta didik dalam menerima serta memahami materi yang disampaikan, keaktifan peserta didik meningkat, perhatian peserta didik meningkat, dan media visual berada pada kriteria "sangat baik" serta penggunaan media visual membantu serta mendukung proses belajar

mengajar.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Thomas Wibowo dalam Rostina Sundryana bahwa media dianggap sebagai hiburan (membuat siswa main-main dan tidak dapat serius) sedangkan belajar itu serius. Alasan ini sudah jarang ditemui, namun tetap ada. Faktor penghambat dalam menggunakan media gambar tersebut, sesuai dengan fakta yang peneliti lakukan yaitu dengan melakukan wawancara bersama ibu Jumrotul Idom selaku guru dikelas IV, beliau menyatakan bahwa dalam menggunakan media gambar masih terdapat faktor penghambat yaitu kurang tersedianya media gambar disekolah dan didalam proses pembelajaran dengan menggunakan Media gambar masih terdapat beberapa siswa yang asyik bermain sendiri, ramai sendiri dan mengobrol sendiri dengan teman sampingnya sehingga siswa kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media gambar pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Ciburuy terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Implementasi media visual ini secara efektif mampu menstimulasi kemampuan berpikir kreatif siswa,

yang tercermin dari cara mereka memecahkan masalah dan memahami fenomena alam maupun sosial. Dengan visualisasi yang tepat, materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh siswa.

Selain meningkatkan kognisi, penggunaan media gambar juga berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan terlibat secara aktif dalam setiap sesi diskusi, sehingga kejenuhan yang sering muncul dalam metode ceramah dapat diminimalisir. Suasana belajar yang inklusif ini memicu kepercayaan diri siswa untuk mengeksplorasi ide-ide baru selama proses pembelajaran IPAS berlangsung.

Keberhasilan implementasi media visual di SDN Ciburuy ini didukung oleh beberapa faktor kunci, salah satunya adalah kemudahan akses teknologi. Di era digital saat ini, guru dapat dengan mudah menemukan, mengunduh, maupun merancang sendiri media gambar yang relevan melalui bantuan komputer dan jaringan internet. Selain itu, penggunaan media berbasis gambar cenderung lebih efisien dari segi biaya dibandingkan alat peraga lainnya,

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, F., & Nasution, M. (2023). Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 112-125.

sehingga tidak memberatkan anggaran pendidikan.

Dukungan penuh dari pihak sekolah juga menjadi pilar penting dalam keberlangsungan penggunaan media ini. Kebijakan sekolah yang akomodatif terhadap inovasi pembelajaran memberikan ruang bagi guru untuk berkreasi dalam mengembangkan materi visual. Sinergi antara kreativitas guru dan dukungan manajerial sekolah menciptakan ekosistem belajar yang suportif, yang secara langsung berkontribusi pada pencapaian kompetensi berpikir kreatif siswa.

Meski memberikan kontribusi besar, masih terdapat beberapa kendala yang perlu mendapat perhatian serius. Keterbatasan sarana penunjang di sekolah serta rendahnya daya tahan fisik media gambar menjadi hambatan teknis yang sering ditemui. Selain itu, guru menghadapi tantangan tersendiri dalam mengelola kondusivitas kelas; daya tarik media visual yang tinggi terkadang membuat fokus siswa terpecah sehingga memerlukan strategi pengkondisian siswa yang lebih efektif saat proses pembelajaran berlangsung.

Astuti, W., & Rahayu, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran visual berbasis Canva untuk meningkatkan imajinasi siswa kelas IV. *Jurnal*

- Teknologi Pendidikan*, 10(1), 45-56.
- Budiarti, L. (2024). Analisis kendala guru dalam pemanfaatan media visual pada pembelajaran sains di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 9(1), 88-97.
- Fahmi, R. (2021). Hubungan antara penggunaan media ilustrasi dengan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 7(3), 201-210.
- Gunawan, I., & Pratama, A. (2023). Implementasi pendekatan saintifik dalam meningkatkan keterampilan proses sains di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogia*, 12(2), 150-165.
- Hasanah, U. (2022). Efektivitas media kartu gambar dalam pembelajaran IPAS untuk siswa bergaya belajar visual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 34-42.
- Irawan, D., & Saputra, M. (2024). Peran media visual dalam menstimulasi kemampuan pemecahan masalah kreatif siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 12-24.
- Ismayanti, D. (2016). "Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016".
- Lestari, P. (2021). Strategi pengelolaan kelas dalam pembelajaran berbasis media visual di sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(4), 312-320.
- MTaufiq Mulyadi, (2019). "Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Gaya Pada Siswa Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al Abrar Makasar", Skripsi Universitas Muhammadiyah Makasar, Makasar.
- Maulana, H., & Fitriani, S. (2023). Penggunaan media poster digital untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada materi makhluk hidup. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(2), 220-235.
- Mulyadi, A. (2022). Analisis faktor pendukung dan penghambat penggunaan TIK dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Serang. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 43(1), 55-68.
- Nurhaliza, S. (2023). Pengembangan perangkat pembelajaran IPAS berbasis Outcome-Based Education (OBE) untuk siswa kelas IV. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 8(3), 401-415.
- Permana, B. (2021). Pengaruh media diorama terhadap pemahaman konsep ekosistem pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Bioedukasi*, 14(2), 89-100.
- Pratama, R. D. (2023). Analisis penggunaan media visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 45-58.
- Putri, A. R. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif

- melalui model Project-Based Learning berbantuan media visual. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 10(1), 105-118.
- Ramadhan, T. (2022). Pentingnya literasi visual dalam kurikulum Merdeka Belajar di tingkat dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(2), 175-189.
- Santoso, G. (2023). Evaluasi efektivitas media gambar diam dalam pembelajaran sejarah lokal di sekolah dasar. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 8(1), 22-35.
- Sari, M. K. (2024). *Analisis penggunaan media visual terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa di MI* [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. Repositori UNJ.
- Setiawan, D., & Utami, R. (2021). Analisis kreativitas siswa dalam membuat proyek sains sederhana berbantuan media visual. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(4), 560-572.
- Shoimah Rahmawati,(2017). "Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPA Kelas II MI Al Islam" Kartasura Sukoharjo Tahun Pelajaran 2018/2019", Skripsi Institut Agama Islam Negeri Surakarta, Surakarta :
- Sugiyono,(2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, Cet.26,
- Sulastri, E. (2024). Penggunaan media infografis dalam menyederhanakan konsep abstrak IPAS bagi siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*
- Wahyuni, S. (2022). Pengaruh lingkungan sekolah dan sarana prasarana terhadap inovasi pembelajaran guru. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 10(2), 140-153.
- Wijaya, K. (2023). Analisis perilaku saintifik siswa dalam pembelajaran IPAS berbasis eksperimen visual. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 11(1), 45-59.
- Zulkifli, M. (2021). Efisiensi biaya pengadaan media pembelajaran mandiri bagi guru di daerah pedesaan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 9(3), 301-315.