

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR BERBASIS HANDOUT UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA
MATERI PENJELAJAHAN SAMUDRA, KOLONIALISME DAN
IMPERIALISME DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS
KELAS 8 SMPN 5 KERTOSONO**

Hanief Dwi Kurniawan¹, Yatmin², Agus Budianto³

¹ Universitas Nusantara PGRI Kediri. E-mail: haniefdkk08@gmail.com

² Universitas Nusantara PGRI Kediri. E-mail: yatmin@unpkediri.ac.id

³ Universitas Nusantara PGRI Kediri. E-mail: budianto@unpkediri.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-07-31
Review : 2026-07-31
Accepted : 2026-07-31
Published : 2026-07-31

KEYWORDS

Media Gambar, Handout,
Pemahaman Peserta Didik, IPS,
Penelitian Tindakan Kelas.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme melalui penggunaan media gambar berbasis handout dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 5 Kertosono tahun ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis handout mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Nilai rata-rata pre-test sebesar 42,0 dengan ketuntasan belajar 0%. Setelah tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,5 dengan ketuntasan belajar sebesar 80%. Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 84,75 dengan ketuntasan belajar mencapai 100%. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,74 menunjukkan peningkatan dalam kategori tinggi. Selain itu, penggunaan media gambar berbasis handout juga meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media gambar berbasis handout efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme dalam pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Selanjutnya, Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah, termasuk pembelajaran sejarah di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), harus dirancang secara efektif, bermakna, dan mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara optimal.

Dalam praktik pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya pada materi sejarah, masih dijumpai pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru dan menekankan penyampaian materi secara verbal. Pola pembelajaran seperti ini sering kali membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi yang bersifat naratif dan kronologis belum berkembang secara optimal. Pelajaran sejarah dipandang oleh banyak siswa sebagai pelajaran yang membosankan, melelahkan, dan sulit untuk dipahami. Menurut Yatmin (2023), Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya pembelajaran yang lebih variatif dan berorientasi pada kebutuhan serta karakteristik belajar peserta didik. pembelajaran sejarah dapat menjadi sarana penanaman nilai-nilai karakter melalui pemanfaatan sejarah lokal sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap cinta tanah air dan tanggung jawab terhadap warisan budaya (Budianto et al., 2023).

Salah satu upaya yang pernah dilakukan dalam pembelajaran IPS adalah penggunaan model pembelajaran Power Text untuk menciptakan variasi pembelajaran. Namun, dalam penerapannya, media tersebut dinilai kurang mampu menarik minat belajar peserta didik secara optimal karena tampilan 1 2 materi cenderung monoton. Menurut Yatmin (2021), nilai-nilai untuk menanamkan pendidikan karakter siswa melalui keteladanan, pembiasaan, dan pendampingan dalam proses pembelajaran (Enda & Yatmin, 2021). Oleh karena itu, siswa biasanya mengikuti kegiatan pembelajaran secara pasif, kurang semangat belajar, dan menghasilkan hasil belajar yang menurun. Menurut Budianto, A. (2022), Pembelajaran sejarah memiliki dimensi afektif yang kuat sehingga berperan penting dalam memelihara dan meningkatkan semangat nasionalisme (Budianto, 2022).

Peserta didik pada umumnya lebih tertarik pada penyajian materi yang disertai dengan fun fact, gambar-gambar menarik, serta ilustrasi visual yang bersifat praktis dan dekat dengan kehidupan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan peristiwa sejarah secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

Meskipun telah terdapat upaya penggunaan variasi media pembelajaran dalam pembelajaran IPS, pemanfaatannya belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Media pembelajaran yang digunakan masih memerlukan pengembangan agar lebih sederhana, konkret, dan memiliki visualisasi yang kuat sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah

secara kronologis. Menurut Budianto et al. (2023), pengembangan pengajaran sejarah lokal dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap sejarah di lingkungan sekitarnya (Budianto, Widiatmoko, et al., 2023). Menurut Yatmin (2023), pembelajaran sejarah dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan pembelajaran yang kontekstual dan mendorong siswa untuk mengkaji berbagai sumber Sejarah (Budianto, Wiratama, et al., 2023). Hal ini menunjukkan perlunya pemilihan dan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada jenjang SMP.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media gambar berbasis handout. Media gambar memungkinkan peserta didik melihat representasi visual dari peristiwa penjelajahan samudra, kolonialisme, dan imperialisme. Handout yang memuat gambar, informasi singkat, dan penjelasan terstruktur dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri maupun berkelompok dalam suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Penggunaan media gambar berbasis handout juga dapat memfasilitasi gaya belajar visual peserta didik, meningkatkan fokus, serta membantu mereka memahami alur peristiwa sejarah secara kronologis.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas VIII A SMP Negeri 5 Kertosono, ditemukan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya hasil pre-test dengan rata-rata nilai sebesar 42,0 dan belum adanya peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik cenderung pasif, kurang aktif bertanya, serta mengalami kesulitan dalam memahami urutan kronologis peristiwa sejarah. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu membantu peserta didik memahami materi secara optimal.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan peserta didik lebih banyak menerima informasi secara verbal tanpa didukung media yang dapat membantu memvisualisasikan materi yang dipelajari. Padahal, materi sejarah memerlukan media yang mampu menyajikan informasi secara konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan antarperistiwa dan mengingat informasi yang dipelajari.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Media gambar merupakan media visual yang mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep maupun peristiwa yang bersifat abstrak. Sementara itu, handout berfungsi sebagai bahan ajar ringkas yang memuat pokok-pokok materi secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan mengingat materi pembelajaran. Kombinasi media gambar dan handout diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media visual seperti gambar, poster, dan kartu informasi terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Menurut Sadiman, Arief S (2003) yang dikutip oleh Magdalena et al. (2021:337) “media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa” Menurut Hera, (2014:224) yang dikutip oleh Putricia et al. (2025:17) “Handout adalah bahan ajar tertulis yang berisi konsep-konsep penting dari suatu materi pembelajaran”

Bahan ajar ini 3 berisi rangkuman konsep-konsep penting dari suatu materi sehingga dapat memudahkan pembaca menguasai, memahami dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari". Menurut Sartika dkk (2020) yang dikutip oleh Saputri et al. (2025:1734) "menyatakan bahwa media visual dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar karena mampu menarik perhatian mereka dan mempercepat pemahaman terhadap materi yang diajarkan".

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui penggunaan media gambar berbasis handout pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme dalam pembelajaran IPS kelas VIII A SMP Negeri 5 Kertosono. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme melalui penggunaan media gambar berbasis handout. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kertosono pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 20 peserta didik kelas VIII A. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah masih rendah dan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar berbasis handout, pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama pembelajaran, serta refleksi untuk memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Siklus I dilaksanakan pada 11 Mei 2026, sedangkan Siklus II dilaksanakan pada 21 Mei 2026.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah tindakan melalui pre-test dan post-test. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian yang berkaitan dengan pelaksanaan tindakan dan hasil pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil tes dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Selain itu, peningkatan pemahaman peserta didik dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media gambar berbasis handout dalam pembelajaran. Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila terjadi peningkatan pemahaman peserta didik yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata kelas dan tercapainya ketuntasan belajar klasikal minimal 80% dari jumlah peserta didik. Penelitian dinyatakan berhasil apabila penggunaan media gambar berbasis handout

mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peningkatan Pemahaman Peserta Didik melalui Media Gambar Berbasis Handout

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme melalui penggunaan media gambar berbasis handout. Sebelum tindakan diberikan, peneliti terlebih dahulu melaksanakan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil pre-test menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata sebesar 42,0 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 0%. Seluruh peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah, khususnya yang berkaitan dengan urutan kronologis peristiwa dan hubungan antarperistiwa sejarah.

Rendahnya nilai pre-test menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta didik terhadap materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme masih belum optimal. Kondisi ini diduga dipengaruhi oleh karakteristik materi sejarah yang menuntut peserta didik memahami urutan kronologis peristiwa, hubungan sebab-akibat, serta peran tokoh-tokoh sejarah. Tanpa bantuan media pembelajaran yang mendukung, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam menghubungkan setiap peristiwa sehingga informasi yang diterima hanya bersifat hafalan dan kurang dipahami secara menyeluruh.

Selain itu, berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah sehingga interaksi antara guru dan peserta didik belum berlangsung secara optimal. Peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar, sedangkan kesempatan untuk berdiskusi, bertanya, maupun mengemukakan pendapat masih terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik selama pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari belum berkembang secara maksimal.

Faktor lain yang turut memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah belum dimanfaatkannya media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah secara visual. Padahal, materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme memuat banyak informasi mengenai urutan peristiwa, tokoh, serta wilayah yang akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui media visual. Ketiadaan media yang menarik menyebabkan peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antarperistiwa sejarah secara sistematis.

Pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media gambar berbasis handout yang memuat gambar-gambar relevan serta ringkasan materi mengenai Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme. Penggunaan media tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan sistematis. Hasil post-test Siklus I menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan kondisi awal. Nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 81,5 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 80%, di mana 16 dari 20 peserta didik telah mencapai nilai KKM. Meskipun demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa masih

terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran dan masih mengalami kesulitan memahami alur peristiwa sejarah secara runtut.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I, dilakukan beberapa perbaikan pada Siklus II, antara lain meningkatkan aktivitas diskusi, memberikan penjelasan yang lebih terstruktur, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk bertanya dan menyampaikan pendapat.

Setelah media gambar berbasis handout diterapkan pada Siklus I, mulai terlihat perubahan perilaku belajar peserta didik. Mereka menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi karena penyajian gambar membantu memvisualisasikan peristiwa sejarah yang dipelajari. Peserta didik mulai aktif mengamati gambar, membaca handout, serta mengikuti diskusi kelompok. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang percaya diri untuk bertanya atau mengemukakan pendapat, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dibandingkan sebelum tindakan diberikan.

Meskipun hasil pembelajaran pada Siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan kondisi awal, pelaksanaan tindakan masih memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperbaiki. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih cenderung pasif selama proses pembelajaran. Beberapa peserta didik belum berani mengajukan pertanyaan ataupun menyampaikan pendapat ketika kegiatan diskusi berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum merata sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara optimal.

Selain itu, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami urutan kronologis peristiwa Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme. Meskipun media gambar berbasis handout telah membantu memperjelas materi, sebagian peserta didik masih memerlukan bimbingan yang lebih intensif agar mampu menghubungkan setiap peristiwa sejarah secara runtut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran perlu didukung dengan strategi pembelajaran yang lebih interaktif agar peserta didik dapat membangun pemahamannya secara lebih mendalam.

Hasil refleksi pada Siklus I menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada Siklus II. Peneliti meningkatkan intensitas diskusi, memberikan penjelasan yang lebih sistematis mengenai hubungan antarperistiwa sejarah, serta memberikan kesempatan yang lebih luas kepada peserta didik untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari. Perbaikan tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sekaligus mengoptimalkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Hasil tindakan pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih optimal. Nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 84,75 dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 100%. Seluruh peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM yang telah ditetapkan sekolah. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Mereka lebih berani mengemukakan pendapat, aktif dalam diskusi, dan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari menggunakan bahasa mereka sendiri.

Peningkatan pemahaman peserta didik pada setiap tahap penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Pemahaman Peserta Didik

Tahap	Rata-rata	Ketuntasan
Pre-test	42,0	0%
Siklus I	81,5	80%
Siklus II	84,75	100%

Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis handout memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik. Kenaikan rata-rata nilai dari 42,0 pada tahap awal menjadi 84,75 pada akhir Siklus II menunjukkan bahwa peserta didik mampu memahami materi dengan lebih baik setelah diterapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi sejarah.

Untuk mengetahui tingkat efektivitas tindakan yang diberikan, dilakukan analisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain). Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik setelah penerapan media gambar berbasis handout berada pada tingkat efektivitas yang tinggi.

Peningkatan pemahaman peserta didik terjadi karena media gambar berbasis handout mampu membantu peserta didik memvisualisasikan peristiwa-peristiwa sejarah yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode ceramah. Materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme memiliki karakteristik yang menuntut peserta didik memahami urutan waktu, tokoh, serta hubungan sebab-akibat antarperistiwa. Melalui penggunaan gambar yang relevan, peserta didik dapat memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi yang dipelajari. Sementara itu, handout berfungsi sebagai sumber belajar yang memuat ringkasan materi secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan mengingat informasi penting.

Perubahan perilaku belajar semakin terlihat pada Siklus II setelah dilakukan perbaikan terhadap strategi pembelajaran. Peserta didik tampak lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, aktif menjawab pertanyaan guru, serta mampu menjelaskan kembali materi menggunakan bahasa mereka sendiri. Diskusi antarpeserta didik juga berlangsung lebih efektif karena mereka telah memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap urutan kronologis peristiwa sejarah. Selain itu, peserta didik terlihat lebih fokus selama proses pembelajaran dan menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media gambar berbasis handout sebagai sumber belajar.

Perubahan perilaku tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis handout tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Keterlibatan aktif melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman secara lebih mendalam, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media gambar mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang. Selain itu, penggunaan handout sebagai bahan ajar pendukung juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari kembali materi secara mandiri sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Definisi Media Gambar Berbasis Handout

Media gambar berbasis handout merupakan salah satu bentuk media pembelajaran cetak yang memadukan unsur visual berupa gambar dengan handout sebagai bahan ajar pendamping dalam proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran visual dalam proses belajar memiliki perana yang sangat penting, dimana dapat membantu siswa dalam memahami ketidakjelasan bahan materi dan bisa menjadi acuan belajar dan membantu (Hulu et al., 2022). Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran melalui representasi visual yang disajikan secara sistematis dan terstruktur dalam bentuk lembaran atau kumpulan materi tertulis.

Secara konseptual, media gambar berfungsi sebagai alat bantu visual yang mampu menyajikan informasi secara konkret, sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap konsep abstrak. Menurut Sadiman, Arief S. (2003) yang di kutip oleh Magdalena et al. (2021:337) “media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa”. Gambar dapat berupa ilustrasi, foto, diagram, bagan, atau skema yang relevan dengan materi pembelajaran. Ketika gambar tersebut diintegrasikan ke dalam handout, maka peserta didik tidak hanya memperoleh penjelasan verbal atau teks, tetapi juga dukungan visual yang memperkuat pemahaman konsep.

Handout sendiri merupakan bahan ajar tertulis yang disusun oleh pendidik sebagai ringkasan materi, panduan belajar, atau penguatan materi yang telah disampaikan. Menurut Asrizal dan Festiyed (2018) yang di kutip oleh Anggraini et al. (2024:258) “handout adalah media cetak yang disiapkan oleh seorang guru untuk menambah pengetahuan siswa”. Bahan ajar handout adalah bahan ajar cetak yang berbentuk ringkasan materi yang berasal dari berbagai sumber, bukan hanya dari sumber buku siswa yang ada di sekolah, melainkan dari beberapa sumber 11 buku lainnya (Sudiana & Parmiti, 2023). Dengan menggabungkan gambar ke dalam handout, media ini menjadi lebih komunikatif dan menarik, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, khususnya gaya belajar visual.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media gambar berbasis handout efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme dalam pembelajaran IPS kelas VIII A SMP Negeri 5 Kertosono.

Analisis Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Menggunakan N-Gain

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik setelah diterapkannya media gambar berbasis handout, peneliti menggunakan analisis Normalized Gain (N-Gain) berdasarkan hasil pre-test dan post-test Siklus II. Adapun rumus N-Gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{Post-test - Pretest}{Skor Maksimal - Pretest}$$

(Abdul Wahad 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI)

Berdasarkan data penelitian, diperoleh hasil rata-rata nilai pre-test sebesar 42,0 dan rata-rata post-test Siklus II sebesar 84,75 dengan skor maksimal 100, sehingga perhitungan N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{84,75 - 42,0}{100 - 42,0}$$

$$= \frac{42,75}{58} = 0,74$$

berdasarkan hasil analisis N-Gain, diperoleh rata-rata peningkatan sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berbasis handout efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas VIII A SMP Negeri 5 Kertosono, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berbasis handout efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme dalam pembelajaran IPS. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata peserta didik dari 42,0 pada tahap pre-test menjadi 81,5 pada Siklus I dan meningkat kembali menjadi 84,75 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan dari 0% pada kondisi awal menjadi 80% pada Siklus I dan mencapai 100% pada Siklus II. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,74 menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik berada pada kategori tinggi. Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media gambar berbasis handout juga mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media gambar berbasis handout dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS, khususnya materi yang bersifat historis dan kronologis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. N., Sya, A., & Hardi, O. S. (2024). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Pada Materi Atmosfer Dengan Menggunakan Media Handout Berbasis Flip Html5 Di Sman 36 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 255–264.
- Anggraini, R., Budianto, A., Wiratama, N. S., & Waindrajati, T. S. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme Dan Imperialisme Melalui Model TGT di SMAN 8 Kediri. 1209–1217.
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah : Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. *PROSEDING SEMDIKJAR* 5, 1167–1178.
- Budianto, A., Widiatmoko, S., Afandi, Z., Pratama, A. P., & Sasmita, G. G. (2023). Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Bingkai Teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. *PINUS : Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 64–73.
- Enda, T. N., & Yatmin. (2021). Representasi Pengetahuan Terhadap Sistem Among Dalam Penanaman Pendidikan Karakter Siswa. *SEMDIKJAR* 4, 828–836.
- Gustiani, W., Hanifah, N., & Syahid, A. A. (n.d.). Pengaruh E-Book Terhadap Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Aku Dan Kebutuhanku Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Cikandang. Vol 8 (3) Juni 2024, Hal 507 - 514
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 2580–2586.
- Liestiyani, P. D., & Hanika, H. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui MEDIA Paras Siswa Kelas IV SD Negeri Tersana Baru. *Jurnal Guru Kita*, 8(1), 72–83.

Penggunaan Media Gambar Berbasis Handout Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Penjelajahan Samudra, Kolonialisme Dan Imperialisme Di Indonesia Dalam Pembelajaran Ips Kelas 8 Smpn 5 Kertosono

- Magdalena, I., Roshita, R., Pratiwi, S., Pertiwi, A., & Damayanti, A. P. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi. *PENSA*, 3(2), 334–346.
- Putricia, N. D., Arsyanti, K., Puteri, N. D., Arif, A., & Hakim, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Handout Akuntansi Keuangan Berbasis Android Guna Mendukung Pendidikan Era Society 5.0. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 16–26.
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Saputri, A., Fadhia, H. D., Febrianti, A., Sitepu, A. P., Nurhafifah, F. Z., & Sofwan, M. (2025). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Visual Dalam Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 1729–1739.
- Sudiana, I. N., & Parmiti, D. P. (2023). Pengaruh Bahan Ajar Handout Berbasis Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Pendasi Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 143–155.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).