

## **PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA MATERI KAULINAN TRADISIONAL**

**<sup>1)</sup>Revi Putri Sumyati, <sup>2)</sup>Iman Sampurna, <sup>3)</sup>Habib Cahyono**

**<sup>1), 2), 3)</sup>Universitas Setia Budhi Rangkasbitung. Jl. Budi Utomo No. 22 L**

Komplek Pendidikan Kab. Lebak 42314 Banten

Email : <sup>1)</sup>[reviputri865@gmail.com](mailto:reviputri865@gmail.com), <sup>2)</sup>[isbek72@gmail.com](mailto:isbek72@gmail.com),

<sup>3)</sup>[hcnrks@gmail.com](mailto:hcnrks@gmail.com)

### **Abstrak**

Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Kaulinan Tradisional Siswa Kelas 2 SDN 1 Kaduagung Timur". Universitas Setia Budhi Rangkasbitung 2023. Berdasarkan hasil observasi dilapangan bahwa kemampuan mengenal pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional di SDN 1 Kaduagung Timur Kecamatan Cibadak dalam mengenal pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional masih terbilang rendah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media gambar dan untuk mendeskripsikan penggunaan media gambar terhadap pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional di SDN 1 Kaduagung Timur. Teknik penelitian yang digunakan adalah Deskriptif Kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, dan peserta didik di SDN 1 Kaduagung Timur Kecamatan Cibadak. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui media gambar sudah digunakan di SDN 1 Kaduagung Timur disetiap pembelajaran, melalui media gambar kemampuan anak dalam mengenal pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional di SDN 1 Kaduagung Timur dapat ditingkatkan.

**Kata Kunci:** *Pembelajaran Bahasa Sunda, Kaulinan Tradisional, Media Gambar*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkan dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Lingkungan pendidik pertama kali diperoleh setiap insan yaitu dilingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tak bisa lepas dari kehidupan manusia. Seperti yang telah dijabarkan di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tujuan pendidikan adalah menciptakan manusia berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pengetahuan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat diberbagai lingkungan karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan primer atau mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkelanjutan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup. Dalam pengertian sederhana dan umum makna pendidikan adalah usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan agama. Pendidikan bertujuan tidak sekedar proses alih budaya dan alih ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge*) tetapi juga sekaligus sebagai proses alih nilai (*transfer of value*) artinya pendidikan disamping proses peralihan dan transmisi pengetahuan juga berkenaan dengan proses perkembangan dan pembentukan kepribadian atau karakter masyarakat dalam rangka internalisasi nilai-nilai budi pekerti kepada peserta didik maka perlu adanya optimalisasi Pendidikan.

Sekolah merupakan Lembaga formal yang berfungsi membantu khususnya orangtua dalam memberikan Pendidikan kepada anak-anak mereka. Sekolah juga memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada anak didiknya secara lengkap sesuai dengan yang mereka butuhkan. Semua fungsi sekolah tersebut tidak akan efektif apabila komponen dari sistem sekolah tidak berjalan dengan baik, karena kelemahan dari salahsatu komponen akan berpengaruh juga pada jalannya sistem itu sendiri. Salah satu komponen sekolah adalah guru.

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar. Menurut Pribadi (2011) belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan. Aunurrahman (2012) menyatakan bahwa belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pribadi (2011: 62) menyatakan pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Miarso (2005: 545) menyatakan bahwa pembelajaran memaknai istilah pembelajaran sebagai aktivitas atau kegiatan yang berfokus pada kondisi dan kepentingan pembelajar (*learner centred*).

Dari paparan di atas pembelajaran sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu. Yang menghambat dalam proses pembelajaran itu sendiri terdapat pada diri siswa. Siswa tidak ambil tahu bahwa belajar itu harus dikuasai oleh siswa sendiri.

Tujuan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan, maka guru memiliki pedoman dan sasaran yang akan dicapai dalam kegiatan mengajar. Tujuan pembelajaran yang pertama yaitu tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh guru yang bertolak dari materi pelajaran yang akan disampaikan dan yang kedua tujuan pembelajaran secara umum pembelajaran yang sudah tercantum dalam garis-garis besar pedoman pengajaran yang dituangkan dalam rencana pengajaran yang disampaikan oleh guru sedangkan secara khusus yang dirumuskan oleh seorang guru.

Berdasarkan paparan di atas, seharusnya dalam praktek pembelajaran secara langsung kepada peserta didik, karena pada saat ini banyak bermunculan media-media pembelajaran yang diciptakan seperti : media gambar, media kartu kata, media kartu angka dan lain-lain. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Sedangkan menurut Nunu Mahnun (2012: 28) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar” Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015: 79-80) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Joni Purwono, dkk, (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Kemudian Asidiqi & Adiputra, (2023) mengemukakan bahwa ketika siswa terlibat secara langsung dalam pemakaian media pembelajaran, hal ini dapat membantu siswa berpikir secara kompleks dan konsep materi lebih terarah. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Pada paparan diatas medialah yang sangat penting ketika kita sebagai calon guru akan mengajarkan kepada siswa/siswi. Dari mulai tujuan pembelajaran dan media, kita akan menemukan kesulitan belajar terhadap anak yang kurang memahami atau tidak menyimak apa yang telah guru sampaikan atau ajarakan. Disiniyah peran guru sangat dibutuhkan oleh siswa dengan kekreatifan dan kepintaran guru tersebut.

Suseno dalam Iswinarti (2010, hlm 4) mengemukakan bahwa “Permainan anak tradisional merupakan permainan yang mengandung wisdom.” Hal tersebut merupakan suatu tanda bahwa permainan tradisional merupakan suatu kebijaksanaan yang perlu dilestarikan sebagai penghargaan setinggi-tingginya untuk para pencipta, pewaris, dan pelestari permainan

tradisional itu sendiri. Hal ini menandakan bahwa permainan tradisional merupakan kearifan lokal yang harus dan perlu dilestarikan. Permainan tradisional “kaulinan barudak” merupakan warisan berupa fasilitas untuk anak-anak bermain secara manual dan dekat dengan alam. Selain itu, di dalam warisan tersebut tersirat sebuah makna yang memberikan stimulus berupa proses untuk mengembangkan setiap potensi dan kecerdasan anak yang melakukannya (Iswinarti, 2010; dan Wardani, 2010). Permainan tradisional merupakan warisan dari generasi ke generasi guna meneruskan tradisi yang ada di setiap daerah tersebut (Bishop & Curtis dalam Iswinarti 2010, hlm 6). Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional atau kaulinan tradisional ini adalah permainan tradisional yang di buat dari barang-barang yang dapat ditemukan disekitaran rumah sehingga bisa dijadikan sebuah kaulinan anak-anak.

Dengan menggunakan media gambar dengan tepat dan benar kemampuan mengenal kaulinan tradisional diharapkan berkembang semakin baik. Menurut Khadijah (2015: 25) beberapa manfaat dari penggunaan media gambar dalam pembelajaran antara lain, 1) Mengembangkan kemampuan visual, 2) Mengembangkan imajinasi anak, 3) Membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan didalam kelas, 4) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki anak, 5) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara anak dan lingkungannya. Memperhatikan kondisi tersebut peneliti ingin melakukan Penelitian dengan judul “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Sunda Materi Kaulinan Tradisional pada Siswa Kelas 2 SD Negeri 1 Kaduagung Timur Kecamatan Cibadak”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif yang pada prinsipnya ingin mendeskripsikan dan menggambarkan suatu fenomena, suatu kejadian atau suatu peristiwa interaksi sosial dalam masyarakat untuk mencari dan menemukan makna dalam konteks yang sesuhngguhnya. Dalam penelitian kualitatif data disajikan dalam bentuk deskripsi yang bersumber dari data yang telah dikumpulkan seperti hasil interview, foto, dokumen pribadi tentang subjek penelitian dilaporkan sesuai dengan makna yang sebenarnya dan dalam konteks yang benar. Menurut Sugiyono (2014:9) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik data dilakukan secara triangulasi (gabungan), dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Dengan jenis kualitatif yang menghasilkan deskripsi data secara tertulis atau kata-kata yang diucapkan dan perilaku yang diamati diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai makna dan fakta yang relevan, agar dapat memahami mengenai penggunaan media gambar terhadap pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional. Rancangan penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian memasuki obyek penelitian. Selain itu dalam memandang realitas, penelitian kualitatif berasumsi bahwa realitas itu bersifat holistik (menyeluruh), dinamis, tidak dapat dipisahkan kedalam variabel penelitian. Dengan demikian dalam penelitian kualitatif ini belum dapat dikembangkan instrument penelitian sebelum masalah yang diteliti jelas sama sekali.

Pada prinsipnya analisis data kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif sehingga teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data yang dikembangkan oleh Milles dan Hubberman. Menurut Milles dan Hubberman dalam Sugiyono (2014:337) menyatakan bahwa: Aktivitas dalam analisis data mencakup tiga kegiatan yang bersamaan (1) reduksi data, (2) penyajian data, (3) penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagaimana penggunaan media gambar terhadap pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional di SDN 1 Kaduagung Timur? Sebagaimana kita ketahui bahwa keberadaan media dalam proses belajar mengajar sangat penting sekali. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari keseluruhan komponen pembelajaran Pendidikan, dengan media maka proses pembelajaran akan lebih efektif karena komunikasi antar guru dan siswa akan tersampaikan.

Berdasarkan hasil penenelitian diatas bahwa penggunaan media gambar dalam mengenal kaulinan tradisional dalam pembelajaran Bahasa sunda di SDN 1 Kaduagung Timur sudah digunakan dalam setiap proses pembelajaran oleh guru, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 2 SDN 1 Kaduagung Timur, guru sudah menggunakan media gambar dalam mengenal kaulinan tradisional, hal ini sesuai dengan hasil dokumentasi dan wawancara yang dilakukan bersama guru di SDN 1 Kaduagung Timur dan juga sejalan dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas 2 SDN 1 Kaduagung Timur, bahwa penggunaan media gambar sudah dilakukan oleh guru disetiap proses pembelajaran khususnya dalam mengenal kaulinan tradisional. Berdasarkan teori hal ini sudah sesuai dengan pendapat Kusnandi, dkk. (2013: 41-42) Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Hal ini juga sejalan dengan teori menurut Aqib (2015:50) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Maka media pembelajaran lebih luas adalah alat peraga, alat bantu mengajar, media atau visual.

Sejalan dengan itu beberapa wawancara mengenai pendapat siswa tentang penggunaan media gambar disetiap pembelajaran, dari keseluruhan siswa menyatakan bahwa siswa sangat senang dan antusias dengan penggunaan media gambar pada proses pembelajaran, karena dengan media gambar ini siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, dan dengan media gambar mereka akan lebih jelas dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini selaras dengan pendapat menurut Susilana (2010: 9) menyampaikan media secara umum memiliki fungsi yaitu : 1) Sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih epektif, 2) dapat mempercepat proses belajar, 3) meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan dan teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDN 1 Kaduagung Timur sudah menggunakan media pembelajaran, salah satu media yang digunakan adalah media gambar.

Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk menstimulasi kemampuan mengenal kaulinan tradisional. Adapun manfaat dari penggunaan media ini adalah: (1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pelajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, (4) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan (5) Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

Proses pembelajaran akan terbentuk dengan lebih baik ketika semua unsur-unsur dalam belajar terpenuhi. Ketika belajar tentu harus ada orangnya dan harus ada materi atau bahan ajar yang dipelajari. Ketika kita belajar berarti ada sebuah tujuan yang ingin kita capai dan untuk mencapai tujuan tersebut tentu akan membutuhkan sebuah strategi atau metode tertentu dalam pelaksanaannya. Adanya media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu atau perantara dalam proses belajar, agar bahan ajar yang tersedia bisa mudah dipahami dan dimengerti sehingga tujuan belajar bisa dicapai dengan baik. Pada dasarnya penggunaan media dalam pembelajaran akan memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi para pemakainya. Media ini sangat membantu dalam sebuah proses pembelajaran, pengolahan proses pembelajaran akan lebih baik jika didukung pula oleh penggunaan media ketika belajar.

Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap anak. Sedangkan menurut Muwarni dalam Susanto (2010: 46) bahwa media akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, memaknai konsep dan lain-lain.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media gambar sangat bagus terutama dalam mengembangkan aspek kognitif dalam kemampuan mengenal konsep bilangan. Media gambar ini dibuat untuk dapat menstimulasi kemampuan mengenal pembelajaran kaulinan tradisional. Dalam menggunakan media gambar tersebut anak dapat mudah mempelajari pengertian kaulinan tradisional dan jenis-jenis kaulinan tradisional. Media gambar ini dibuat semenarik mungkin, guru menampilkan gambar dalam bentuk gambar-gambar yang menarik, sehingga anak akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan lebih menarik karena disajikan dalam bentuk gambar-gambar.

Media gambar ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal kaulinan tradisional. Karena dengan media ini anak akan termotivasi dan akan mudah memahami apa materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berikut kutipan hasil wawancara yang dilakukan bersama Ibu Restika Fauzi,S.Pd “Bawa media gambar yang digunakan sangat terkait dengan kemampuan mengenal pembelajaran Bahasa sunda materi kaulinan tradisional di SDN 1 Kaduagung Timur karena media ini dibuat untuk mengenal pengertian kaulinan tradisional dan jenis-jenis kaulinan tradisional kepada anak”. Adanya media dalam pembelajaran adalah sebagai alat bantu atau perantara dalam proses belajar, agar bahan ajar yang tersedia bisa lebih mudah dipahami dan

dimengerti sehingga tujuan belajar bisa dicapai dengan baik. Pada dasarnya penggunaan media dalam pembelajaran akan memberikan banyak manfaat dan kemudahan bagi para pemakainya. Media ini sangat membantu dalam sebuah proses pembelajaran, pengolahan proses pembelajaran akan lebih baik jika didukung pula oleh penggunaan media ketika belajar. Media gambar memiliki fungsi sebagai media pembelajaran untuk dapat memberikan pesan dan informasi kepada peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan dan teori, bahwa media gambar yang digunakan di SDN 1 Kaduagung Timur sangat bermanfaat sekali, anak-anak merasa senang dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran, anak-anak sangat antusias terhadap kegiatan pembelajaran manakala dikegiatan pembelajaran tersebut menggunakan media gambar. Mereka akan mudah faham dengan materi yang diberikan oleh guru, karena tujuan dari penggunaan media gambar dalam pembelajaran adalah untuk memberikan kemudahan kepada anak tentang materi yang diberikan dan juga dapat memberikan kemudahan juga terhadap guru dalam menyampaikan materi kepada anak. Sehingga kemampuan siswa dalam mengenal kaulinan tradisional dapat ditingkatkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar di SDN 1 Kaduagung Timur. Penggunaan media gambar terhadap kemampuan mengenal kaulinan tradisional di SDN 1 Kaduagung Timur, media gambar yang digunakan berupa gambar-gambar untuk menstimulasi kemampuan kaulinan tradisional pada siswa, seperti pengertian kaulinan tradisional dan jenis-jenis kaulinan tradisional, semua yang dibuat pada media gambar ini berkaitan dengan pemahaman kognitif anak khususnya mengenal kaulinan tradisional. Penggunaan media gambar ini bertujuan untuk menstimulasi kemampuan mengenal kaulinan tradisional pada siswa, adapun manfaat dari penggunaan media ini adalah: (1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pelajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (2) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, (4) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan (5) Anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Dengan penggunaan media gambar ini anak-anak di SDN 1 Kaduagung dapat mengenal kaulinan tradisional dengan mudah, menarik dan menyenangkan. Sehingga kemampuan siswa dalam mengenal kaulinan tradisional dapat ditingkatkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amir, Almira, ‘Jurnal Eksakta Volume 1, 2016 1’, *Eksakta*, 2.1 (2016), 34–40
- Aprinawati, Iis, ‘Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 72
- Asidiqi, D. F., & Adiputra, D. K. (2023). Pengaruh Media Animasi Flash terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1485–

1492. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5518>

Astuti, Siwi Puji, ‘Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika’, *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5.1 (2015), 68–75

Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.

Hasanah, Uswatun, ‘Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016), 17–33

Hayati, Fitri, Neviyarni Neviyarni, and Irdamurni Irdamurni, ‘Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 9–15

Jayanti, Fitri, and Fachrurazi Fachrurazi, ‘Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Metode Discovery Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia STKIP Pontianak’, *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6.2 (2020), 329

Karyati, Faridah, ‘Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika’, *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3.April (2017), 312–20

Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Maulida, L. (2020). *Kompilasi Permainan Rakyat Menggali Nilai-nilai Budaya Pada Khazanah Foklor Indonesia*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati.

Nafisah, Wardatun, ‘Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Dan Lompat Tali Terhadap Pembentukan Karakter Demokratis Dan Disiplin Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Sdn Pakukerto 1 Sukorejo’, 2016, 1–164

Nurwansyah, R. (2019). *Permainan Tradisional Nusantara*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia. Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, anggota IKAPI.

Pamungkas, Lingga, Bening Aulia Putri, Amiladini Nurmaulida, and Universitas Pendidikan Indonesia, ‘Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Sunda Di Sd Bojong Jengkol 01’, 212–222

Pertiwi, Dwi Ana, Siti Fadjryana Fitroh, and Dewi Mayangsari, ‘Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun’, *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5.2 (2018), 86–100

Roostin, Erna, Riska Aprilianti, and Avini Martini, ‘Pelatihan Media Permainan Tradisional Dakuca Terhadap Guru Raudathul Athfal Kabupaten Sumedang’, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.5 (2022), 5154–64

Safitri, Apriani, ‘Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 3 Ranomeeto Pembelajaran Yang Dapat Dijadikan Belajar Fiqih

Siswa Kelas IV MIN Ulee Strategi Penerapan Media Gambar Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Gambar Adalah S’, *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20.1 (2020), 24–36

Saribu, Putri Budiani Dolok, and Jasper Simanjuntak, ‘Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang’, *Jurnal Usia Dini*, 4.1 (2018), 28–38

Setiani, Riris Eka, ‘Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Penanaman Nilai-Nilai Kebangsaan Di Tk Negeri Pembina 2 Purwokerto’, *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 39–52

Siregar, Nurdiana, and Wiwiek Lestari, ‘Peranan Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Anak Usia Sekolah Dasar’, *Jurnal Mercumatika : Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2.2 (2018)

Sundari, Nina, ‘Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar’, *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5.1 (2016)

Syaripudin, Tatang, ‘Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar’, 2001, 2013, 58–72

Utami, Sarwik, ‘Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Sekolah Dasar’, *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.1 (2018), 137

Zulvira, Riri, Neviyarni, and Irdamurni, ‘Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.1 (2021), 18–51