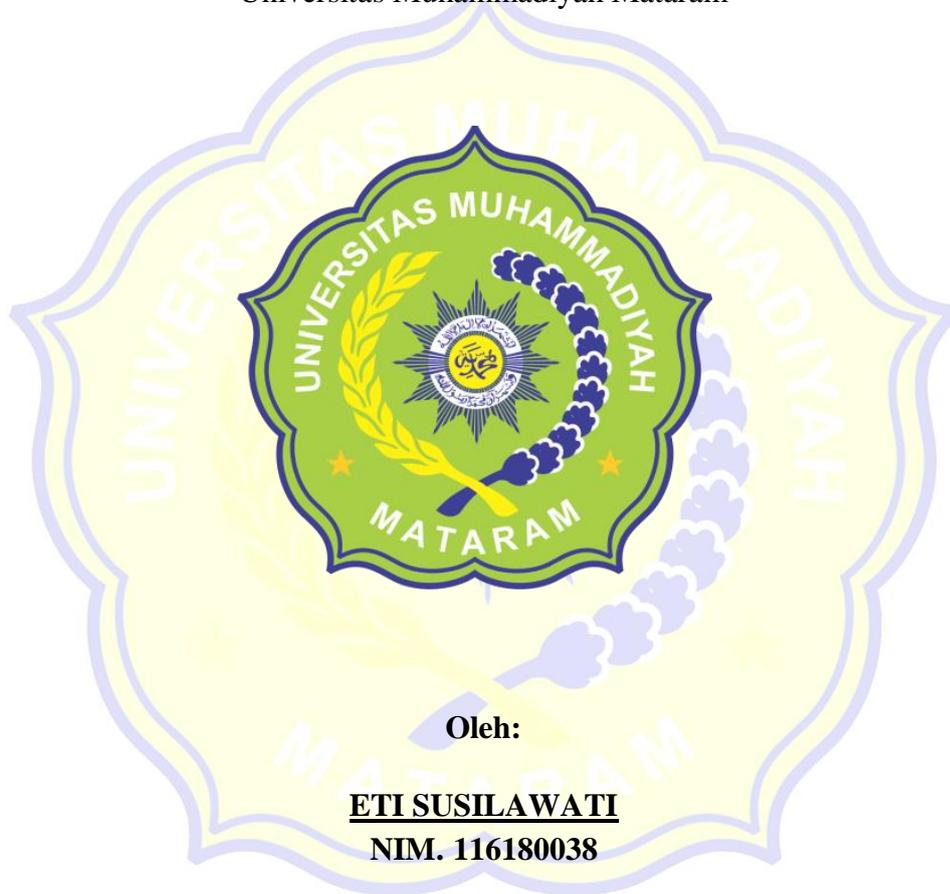


SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA *LIQUID CRYSTAL DISPLAY* (LCD) PROYEKTOR
BERBANTUAN *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV TEMA 7 SUBTEMA 1 PEMBELJARAN 1 DI SDN POJA**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2019/2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA *LIQUID CRYSTAL DISPLAY* (LCD) PROYEKTOR
BERBANTUAN *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS IV TEMA 7 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 DI SDN POJA**

Telah memenuhi syarat dan disetujui
pada Rabu, 05 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Nanang Rahman, M.Pd
NIDN 0824038702

Dosen Pembimbing II



Bq. Desi Milandari, M.Pd
NIDN 0808128901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafaturrehman, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA *LIQUID CRYSTAL DISPLAY* (LCD) PROYEKTOR BERBANTUAN *POWER POINT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV TEMA 7 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 DI SDN POJA

Skripsi atas nama Eti Susilawati telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Senin, 10 Agustus 2020

Dosen Penguji

1. Nanang Rahman, M.Pd (Ketua) (.....)
NIDN 0824038702
2. Sintayana Muhardini, M.Pd (Anggota I) (.....)
NIDN 0810018901
3. Nursina Sari, M.Pd (Anggota II) (.....)
NIDN 0825059102

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,

Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Eti Susilawati

Nim : 116180038

Alamat : KH. Ahmad Dahlan No. 34 Pagesangan Indah Mataram

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Media *Liquid Crystal Display* (LCD) Proyektor Berbantuan power point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SDN Tahun Pelajaran 2019-2020 adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 10 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,



Eti Susilawati
NIM 116180038



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eti Susilawati
NIM : 116180038
Tempat/Tgl Lahir : Pesa, 29 Maret 1998
Program Studi : P.G.S.D
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 338 945 813
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh media liquid crystal display (LCD) proyektor berbantuan Power point terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 7 subtema 1 Pembelajaran 1 di SDN Pesa.

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 27 Agustus 2020

Penulis



Eti Susilawati
NIM. 116180038

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kesuksesan bukan dilihat dari hasilnya,Tapi dilihat dari prosesnya.Karena hasil direkayasa dan dibeli Sedangkan proses selalu jujur menggambarkan siapa diri kita sebenarnya”

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta (Suherman, S.Pd dan Karman) yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam setiap langkahku.
2. Adik-adikku tercinta. Yustinah, Wardiman, dan Muhammad Arfan Hashif yang selalu mendoakan dan memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
3. Teruntuk ketiga sahabat sekaligus saudara perantauanku Kurnia, Mita puspitasari, Khaerunisah terima kasih atas dukungan, semangat dari kalian selama 4 tahun ini. Terima kasih karena telah bersama denganku baik suka maupun duka.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
5. Teruntuk teman-teman seperjuang PGSD Angkatan 2016 lebih khususnya kelas B (*Bee Class*) yang tidak bisa disebutkan semuanya.Terima kasih sudah menjadi teman yang baik serta merasakan suka duka yang kita lalui di perantauan maupun waktu kuliah, semoga kita semua kelak sukses semua dan dapat berkumpul kembali Aamiinn.
6. Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

Mataram, 10 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan proposal dengan judul “**(Pengaruh Media *Liquid Crystal Display (LCD)* Proyektor Berbantuan Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 SDN Poja)**”

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
2. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
3. Bapak Nanang Rahman, M.Pd selaku pembimbing I
4. Ibu Bq Desi Milandari, M.Pd selaku pembimbing II
5. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, proposal ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar proposal ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 10 Agustus 2020

Penyusun

ABSTRAK

Eti Susilawati, 2020. **PENGARUH MEDIA LIQUID CRYSTAL DISPLAY (LCD) PROYEKTOR BERBANTUAN POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IV TEMA 7 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN DI SDN POJA**

Pembimbing I : Nanang Rahman, M.Pd

Pembimbing II : Baiq Desi Milandari, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *liquid crystal display* (LCD) proyektor berbantuan power point terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1 di SDN Poja. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis penelitian. *Quasi Experimental Tipe Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Poja. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh dengan sampel sebanyak siswa 15 kelas IVA dan 15 siswa kelas IVB SDN Poja. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif menggunakan tes berupa pilihan ganda (*pre-test* dan *post-test*). Data ini dianalisis dengan bantuan *SPSS versi 15*. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan perhitungan *Uji Independent Sampel T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} 4,265 > t_{tabel} 1,701$ pada signifikansikan 5% dengan $df = 28$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hipotesis penelitian diterima berbunyi pada pengaruh media *liquid crystal display* (LCD) proyektor berbantuan Power Point terhadap hasil belajar siswa kelas IV tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1 di SDN Poja.

Kata kunci: *Liquid Crystal Display* (LCD), hasil belajar kognitif.

ABSTRACT

Eti Susilawati. 2020. **The Influence of Powerpoint Liquid Crystal Display (LCD) Media on Student Learning Outcomes IV Theme 7 Sub Tema 1 Learning at SDN Poja**

First Consultant : Nanang Rahman, M.Pd

Second Consultant : Baiq Desi Milandari, M.Pd

This study aims to determine the effect of the Liquid Crystal Display (LCD) media with powerpoint assisted projectors on the learning outcomes of fourth-grade students in theme 7 sub-theme 1 learning one at SDN Poja. This research was a Quasi-Experimental Research Type Nonequivalent Control Group Design. The population was all fourth-grade students of SDN Poja. The sampling technique used saturated sampling with a sample of 15 students of class IVA and 15 students of class IVB of SDN Poja. The data collection technique in this study was a multiple-choice test (pre-test and post-test). This data was analyzed by using SPSS version 15. Hypothesis test used the calculation of the Independent Sample T-Test. The results showed the value of T-test was $4.265 > T\text{-table}$ was 1.701 at a significance of 5% with $df = 28$. It means that H_a was accepted, and H_o was rejected. So, there is an effect of the Liquid Crystal Display (LCD) media with PowerPoint assisted projectors on the learning outcomes of the fourth-grade students with theme 7 sub-theme 1 learning one at SDN Poja.

Keywords: Liquid Crystal Display (LCD), cognitive learning outcomes.

Keywords: Liquid Crystal Display (LCD), cognitive learning outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Penelitian yang Relevan	10
2.2 Kajian Teori	12
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Rancangan Penelitian	43
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data	46

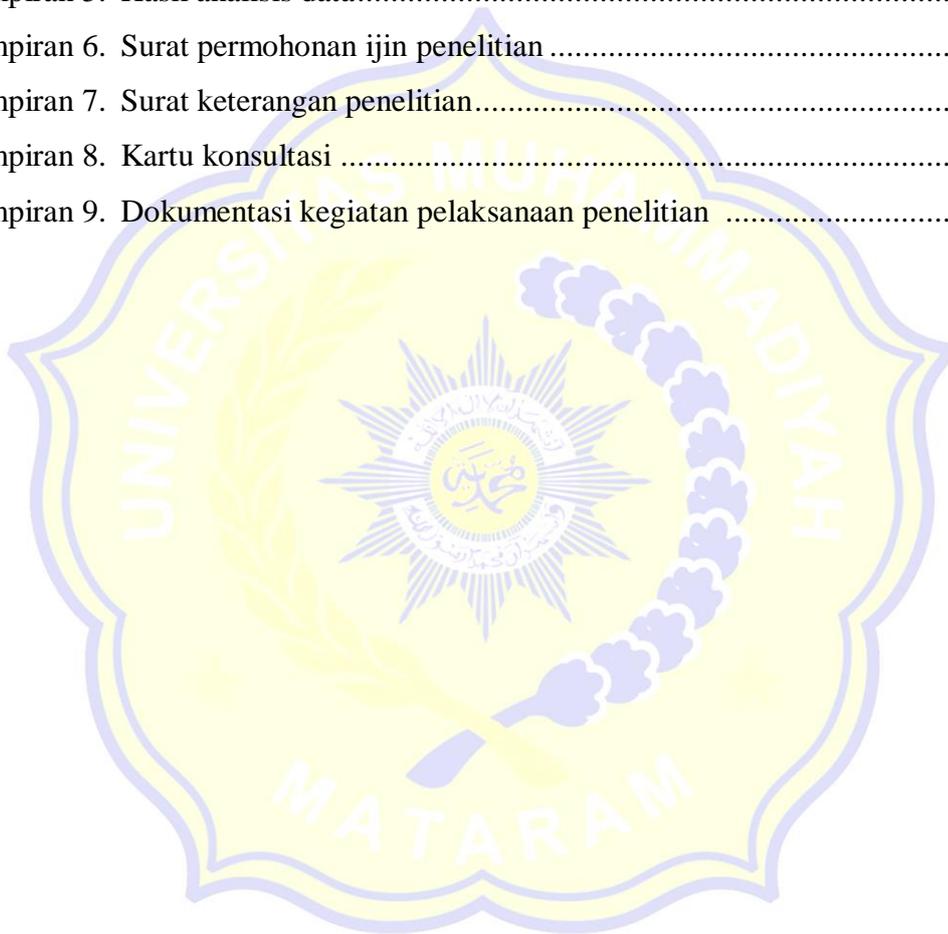
3.5 Variabel Penelitian	49
3.6 Instrumen Penelitian.....	50
3.7 Uji Instrumen Penelitian.....	50
3.8 Prosedur Penelitian.....	52
3.9 Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Deskripsi Data Penelitian	57
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	57
4.1.2 Data ketaraksanaan media (<i>LCD</i>).....	58
4.1.3 Deskripsi data hasil belajar	59
4.1.4 Hasil uji instrument	61
4.1.4.1 Uji validitas.....	61
4.1.4.2 Uji Reliebelita	63
4.1.5 Metode hasil analisis data	63
4.1.5.1 Normalitas.....	63
4.1.5.2 Hasil Homogenitas	65
4.1.5.3 Hasil Uji Hipotesis	66
4.2 Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUTAKA	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Ulangan MID Kelas IV SDN Poja.....	5
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	44
Table 3.2 Kisi-kisi instrument soal tes pemahaman konsep	47
Table 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	49
Table 3.4 Interpretasi Koefisien Validalitas	51
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Soal.....	52
Table 4.1 Hasil keterlaksanaan media pembelajaran (<i>LCD</i>).....	58
Table 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Belajar	60
Table 4.3 Instrumen validitas butir soal.....	61
Table 4.4 Hasil validitas butir soal	62
Tabel 4.5 Hasil uji <i>kolmogorow pre-test</i> dan <i>post-test</i>	64
Tabel 4.6 Paired Samples t test.....	64
Tabel 4.7 Hasil uji <i>kolmogorow-smirnow pre-test</i> dan <i>post-test</i>	66
Tabel 4.8 <i>Independent Samples Test</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Rencana pelaksanaan pembelajaran	76
Lampiran 2. Instrumen soal	90
Lampiran 3. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen)...	93
Lampiran 4. Nilai hasil belajar <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> siswa.....	98
Lampiran 5. Hasil analisis data.....	99
Lampiran 6. Surat permohonan ijin penelitian	107
Lampiran 7. Surat keterangan penelitian.....	108
Lampiran 8. Kartu konsultasi	109
Lampiran 9. Dokumentasi kegiatan pelaksanaan penelitian	110



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia (*human resource*) yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa. Kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pemerintah sendiri telah mengatur tentang pendidikan di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) bahwa yang dimaksud dengan pendidikan adalah 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.

Kurikulum 2013 yang berbasis kompetensi dan karakter merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya diharapkan dengan kurikulum ini peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan serta mengaplikasikan ilmu pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sebagai wujud dalam perilaku sehari-hari dalam kehidupan bermasyarakat. Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk mencapai keunggulan masyarakat bangsa dalam penguasaan ilmu dan teknologi seperti yang digariskan dalam haluan Negara.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran yang menggabungkan berbagai mata pelajaran yang memiliki keterkaitan tema satu sama lain, dimana setelah mengalami pembelajaran tersebut peserta didik mendapatkan suatu pembelajaran bermakna dari proses tersebut. Dikatakan pembelajaran bermakna karena peserta didik mampu memperoleh ilmu pengetahuan sesuai dengan apa yang dialaminya atau secara kontekstual, yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik. Kegiatan ini diharapkan peserta didik mampu memperoleh pembelajaran bermakna atau mampu mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya sepanjang hidupnya serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan baik.

Pembelajaran adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar (Darmawan, 2013: 9). Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Perkembangan teknologi informasi mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan, serta menyebarkan informasi pembelajaran secara audio, visual, audio visual bahkan multimedia. Maka menjadi kewajiban bagi seorang guru sekurang-kurangnya untuk dapat

memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada sebagai sarana dalam pembelajarannya, agar menciptakan pembelajaran yang inovatif. Inovasi pembelajaran merupakan kebutuhan primer dalam konteks aplikasi ilmu teknologi pembelajaran yang khususnya berbasis TIK (teknologi informasi dan komunikasi) sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada hasil pembelajaran.

Proses belajar mengajar merupakan suatu sistem yang komponennya saling berinteraksi sebagai satu kesatuan. komponen sistem pembelajaran itu antara lain: siswa, guru, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media, saran dan prasarana, evaluasi dan lingkungan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru membutuhkan media agar apa yang disampaikan dapat diserap dan dipahami oleh peserta didik dengan lebih mudah dan lebih cepat. Media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Namun dalam menggunakan media harus disesuaikan dengan tujuan.

Mengenai desain pembelajaran tematik di SD Negeri Poja diharapkan peserta didik dapat mengasah dan mengembangkan bakat serta minatnya. Dalam pembelajaran ini membutuhkan media yang tepat guna memperoleh hasil belajar yang baik. Karena mengingat media pembelajaran dapat

membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan menyajikan pelajaran yang dapat mendukung aktivitas belajar siswa terhadap materi secara optimal dan memberikan gairah dalam belajar agar dapat merangsang proses belajar mengajar yang berlangsung secara efektif dan efisien, sebab dalam proses belajar mengajar kriteria yang berhasil ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada diri individu yang belajar. Seorang guru dikatakan berhasil, bila seorang guru dapat memilih media pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada mata pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SDN Poja ternyata banyak sekali masalah yang berkaitan tentang proses belajar siswa. Salah satunya adalah cara mengajar guru yang masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, penugasan, tanya jawab, sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang kurang aktif dan siswa sibuk sendiri dengan aktivitasnya tanpa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi pelajaran, dengan demikian hasil belajarpun akan ikut terpengaruh.

Akan tetapi, pada kenyataannya hal ini didukung adanya hasil belajar tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 siswa kelas IV SDN Poja masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil ulangan MID Semester siswa, pada pembelajaran tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 kelas IV menunjukkan nilai siswa masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1.1 Data Ulangan MID Kelas IV SDN Poja

Kelas	Jumlah nilai	Nilai rata-rata	Jumlah siswa	KKM= 75	
				Tuntas	Tidak tuntas
IVA	2.160	65	15	10	5
IVB	1.062	58	15	9	6

(Sumber: Guru Kelas IV SDN Poja)

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya usaha guru untuk melakukan perubahan dan perbaikan media pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan dapat menimbulkan interaksi siswa dengan guru. Salah satu langkah yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran.

Khususnya dalam pembelajaran tematik di SD Negeri Poja, kontribusi media pembelajaran LCD *proyektor* sangat diperlukan untuk menumbuhkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar. Dengan adanya metode belajar yang bervariasi akan menghindari efek kejenuhan bagi siswa, apalagi pendidikan dasar masih sarat akan kesadaran dan keinginan untuk belajar. Media pembelajaran LCD *proyektor* akan memberikan stimulus dan menarik perhatian siswa dan siswa menganggap media tersebut berbeda dan menarik minat belajar yang dikarenakan materi akan ditampilkan dengan tampilan *power point* tersaji lebih memikat serta menarik simpati siswa, jadi pesan yang disampaikan guru akan dapat dengan mudah diterima oleh siswa. Selain itu juga materi akan lebih mudah untuk diingat dan lebih mendalam kesannya karena materi tersaji secara visual. Peranan media LCD *Proyektor*

(penglihatan) menjadi sangat penting karena psikologis manusia lebih cenderung pada sesuatu yang indah, baik, dan menarik perhatian. Dimana peneliti menerapkan media LCD yaitu untuk membangkitkan keaktifan belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, media belajar yang kurang baik akan mempengaruhi hasil siswa yang tidak baik pula.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi yang tepat untuk perbaikan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Poja, yaitu perlunya meningkatkan mutu proses pembelajaran pada aspek kualitas dalam hal perubahan tindakan proses pembelajaran. Berdasarkan alasan tersebut, maka dilakukan penelitian guna memperbaiki proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dari pembelajaran aktif juga harus mempertimbangkan keadaan siswa dan kemampuan siswa yang heterogen dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, rendah dan latar belakang siswa yang berbeda, sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan saling mengkomunikasikan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran yang membuat peran serta seluruh siswa yaitu pembelajaran media LCD.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang: “Pengaruh Media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* Terhadap Hasil Belajar pada Siswa Kelas IV Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SDN Poja”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan, sebagai berikut.

1. Guru kurang kreatif
2. Media, pendekatan dan strategi masih konvensional
3. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran
4. Hasil belajar siswa masih rendah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh pemanfaatan media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* berbantuan power point terhadap hasil belajar kognitif pada Siswa Kelas IV tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di SD Negeri Poja?”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Untuk Mengetahui bagaimana pengaruh pemanfaatan media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di SD Negeri Poja”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengaruh media *liquid crystal display* (LCD) *proyektor* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 di Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Memberikan masukan terkait penyediaan sarana dan prasarana untuk pembelajaran khususnya penyediaan kelengkapan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya pembelajaran Tematik sehingga media pembelajaran lebih bervariasi. Serta dapat memberikan masukan bagi Guru sekolah lain dalam penerapan penggunaan media dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan siswa akan lebih termotivasi serta tertarik dalam proses belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang optimal.

4. Bagi peneliti lain

Sebagai tambahan khasanah ilmu pengetahuan dan sumber informasi dalam bidang pendidikan serta sebagai bahan referensi terhadap penelitian yang sejenis.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang ada hubungannya dengan penelitian yang hendak dilakukan yakni:

1. Afikurrohman (2012) mengangkat judul “Efektifitas Penggunaan Media LCD Proyektor Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di MI Nurul Huda Serang Cipari Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian bahwa penggunaan media LCD Proyektor dalam pembelajaran SKI sangatlah efektif. Sangat besar peranannya dalam pembelajaran tersebut dan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa khususnya dalam pelaksanaan suatu pembelajaran, di samping juga mengefisienkan waktu. Penelitian yang dilakukan Afikurrohman (2012) bahwa penggunaan media LCD Proyektor dalam pembelajaran SKI sangatlah efektif dan berperan dalam pembelajaran serta mengefisienkan waktu. Adapun perbedaan penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan satu muatan pembelajaran saja contoh seperti mata pembelajaran SKI, sedangkan peneliti sekarang menggunakan tema dan mencakup beberapa muatan pembelajaran.
2. Ma'ripatun Ni'mah, (2014) mengangkat judul “Pengaruh Pemanfaatan Media LCD Proyektor Terhadap Peningkatan Prestasi Mahārah Kitābah Di SD Negeri Model Brebes Kelas V Tahun Ajaran 2013/2014”. Terdapat pengaruh yang positif signifikan antara pemanfaatan media LCD proyektor

terhadap peningkatan prestasi *mahārah kitābah* di SD Negeri Model Brebes kelas V Brilliant. Dibuktikan dengan nilai koefisien yang bernilai positif sebesar 0,803 dan nilai t hitung $>$ t tabel, yaitu $9,593 > 0,361$ pada taraf signifikan 5%. Pengaruhnya sebesar 75,8 %, dengan demikian semakin media LCD proyektor dimanfaatkan secara optimal dan maksimal semakin tinggi pula prestasi *mahārah kitābah*. Sementara hasil penelitian Ma'ripatun Ni'mah, (2014) bahwa pemanfaatan media LCD proyektor berpengaruh positif terhadap peningkatan prestasi *mahārah kitābah* di SD Negeri Model Brebes kelas V Brilliant. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama menggunakan media LCD proyektor.

3. Liyan Desi Yulia (2018) mengangkat judul “pengaruh media projector liquid crystal display (LCD) terhadap hasil belajar siswa IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Way Mengaku” Terdapat hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen sebesar 78,75 lebih tinggi daripada rata-rata kelompok kontrol sebesar 69. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh data uji- t post-test hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara post-test hasil belajar IPA eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media projector LCD terdapat hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Way Mengaku. Penelitian yang dilakukan Liyan Desi Yulia (2018) bahwa

terdapat pengaruh positif penggunaan media projector LCD terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri 03 Way Mengaku. Adapun perbedaan penelitian sekarang dengan peneliti terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan satu muatan pembelajaran dan terdapat pengaruh positif penggunaan media projector LCD terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian sekarang menggunakan tema yang mencakup beberapa muatan pembelajaran dan pemanfaatan media LCD Proyektor sangat berpengaruh positif terhadap efektif hasil belajar siswa. Sehubungan dengan penelitian ini, akan dikupas dan diteliti seberapa besar pengaruh pemanfaatan media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV di SD Negeri Poja. Dengan menggunakan jenis penelitian Eksperimen.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media secara bahasa berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung.

Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:32) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Artinya bahwa media sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, dan merangsang minat belajar siswa.

Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Artinya bahwa media pembelajaran adalah sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi yang memiliki peranan penting untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Artinya bahwa media sebagai Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan.

(Azhar Arsyad, 2010: 3). Media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media

sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Artinya bahwa media dapat digunakan sebagai penyampaian pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti ; alat, benda, lingkungan, dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya bahan pelajaran. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan bahan pelajaran kepada peserta didik. Selain itu megunakan media dalam proses belajar mengajar juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk memperhatikan dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat tercapainya tujuan belajar.

2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016:34) Media Pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

1. Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang

disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat digunakan untuk umum lebih tepatnya media ini tidak dapat digunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat digunakan dengan indera pengelihatan saja. Contohnya: Gambar atau foto, Peta konsep, Diagram, Grafik, Poster, Peta atau Google.

2. Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Contohnya: Laboratorium bahasa, Radio, Alat perekam pita magnetik.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

- Audio visual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti televisi, video kaset, film bersuara.

- Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda seperti film bingkai suara.

Menurut Hujair (2011: 129) Media Pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

1. Media Audio

Jenis media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.

2. Media Visual

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran ini menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

3. Media Audio Visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

Menurut Arsyad (2011: 54) Media Pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

1. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (software) yang melengkapi alat proyeksi ini akan menghasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan, pendengaran dan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

2.2.3 Media *Liquid Crystal Display Proyektor (LCD)*

1. Pengertian Media *Liquid Crystal Display Proyektor (LCD)*

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.

Menurut Asnawir (2002:11) Media LCD Proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti

gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya yang digunakan guru untuk media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Menurut Hujair (2011: 129) Media LCD proyektor merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar,

Menurut Rivai (1997: 6) LCD proyektor adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media presentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media LCD Proyektor adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor yang berfungsi menampilkan gambar visual sebagai saranan pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, dan Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar, media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang

pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar pada dirinya.

2. Manfaat dan Kegunaan Media *Liquid Crystal Display Proyektor* (LCD)

Proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru (Arsyad, 2013:71).

Menurut Hamalik (2010:15) kegunaan media proyektor LCD adalah, sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
3. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
4. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.

5. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
6. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Menurut sudjana dan Rivai (1992:2) mengemukakan manfaat media pembelajaran LCD proyektor yaitu:

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Sedangkan kegunaan media LCD proyektor adalah sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
2. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis
3. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
4. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
5. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar

6. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan kegunaan media proyektor LCD yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, serta media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, dan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media LCD Proyektor

Menurut Hujair (2011:130) adapun beberapa kelebihan dan kekurangan media LCD Proyektor antara lain:

1. Kelebihan Media LCD Proyektor

- a. Dapat meningkatkan pengalaman peserta didik
- b. Peserta didik dapat menentukan sendiri materi belajar yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan memberikan motifasi yang lebih tinggi, karena tampilannya menarik.
- c. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran yang autentik dan dapat berinteraksi lebih luas
- d. LCD proyektor merupakan media audio visual dan gerak dengan tampilan audio visual gerak, dapat memenuhi perbedaan gaya belajar yang dimiliki peserta didik

- e. Bisa digunakan dalam kelas yang ukurannya luas dengan volume peserta didik yang banyak
- f. Semua pandangan peserta didik fokus pada tampilan layar
- g. Untuk menghindari penggunaan umum dari teks yang berlebihan bila disajikan dalam program power point
- h. Guru dapat menerangkan secara runtut karena sudah terprogram dalam power point.

2. Kekurangan Media LCD Proyektor

- a. Harga seperangkat LCD proyektor dan kondisi serta perlengkapan masih cukup mahal
- b. Keterbatasan teknis dan teoritis serta penerimaan terhadap teknologi
- c. Peserta didik cenderung tertarik pada gambar dan suara, bukan fokus pada substansi materi
- d. Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak dapat difungsikan
- e. Karena dihubungkan dengan komputer data yang disimpan dalam bentuk file dapat terinjeksi virus sehingga bisa saja hilang.

Menurut Munir (2008 : 145) adapun kelebihan dan kekurangan media

LCD proyektor yaitu :

1. Kelebihan Media LCD Proyektor

- a. Menghasilkan warna yang sangat baik
- b. Intensitas cahaya tinggi
- c. Tipe proyektor paling kuat

- d. Pantulan proyeksi terlihat jelas pada ruangan yang terang sehingga guru dan murid tetap dapat melihat
- e. Dapat menjangkau kelompok besar
- f. Dapat disimpan dan digunakan berulang kali
- g. Tembok bisa dijadikan bidang proyeksi sehingga tidak perlu repot menyiapkan layar
- h. Mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, film dan lain-lain.

2. Kekurangan Media LCD Proyektor

- a. Penggantian light bulb yang cukup mahal
- b. Listrik pada ruangan atau lokasi penyajian harus ada
- c. Lebih mudah panas, membutuhkan ekstra pendingin untuk menghindari gangguan pada projector akibat panas.
- d. Warna jadi kekuningan setelah 1000 jam pemakaian
- e. Perlu keterampilan khusus dalam penggunaannya
- f. Membutuhkan perawatan khusus
- g. Membutuhkan media lain dalam pengoperasiannya

Menurut Daryanto (2013:32) adapun kelebihan dan kekurangan media

LCD proyektor :

1. Kelebihan Media LCD Proyektor

- a. Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas
- b. Mememberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan

- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- d. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- e. Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain
- f. Dapat dipergunakan berulang-ulang
- g. Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator
- h. Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis

2. Kekurangan Media LCD Proyektor

- a. Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya
- b. Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- c. Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik penyajian (animasi) yang kompleks
- d. Diperlukan kemampuan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
- e. Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- f. Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak ada difungsikan

Menurut Sanaky (2013:156) adapun kelebihan dan kekurangan media LCD Proyektor ialah :

1. Kelebihan Media LCD Proyektor

- a. Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, baik kelas atas maupun kelas atas
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dan penerima pesan
- c. Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat
- d. Memiliki varias penyajian yang menarik sehingga tidak membosankan peserta didik
- e. Dapat digunakan berulang-ulang
- f. Lebih sehat jika dibandingkan dengan papan tulis
- g. Warna yang dihasilkan lebih baik sehingga menarik perhatian siswa dan dapat menghasilkan gambar yang lebih tajam

2. Kekurangan Media LCD Proyektor

- a. Pengadaannya mahal dan tidak semua sekolah memilikinya
- b. Memerlukan perangkat keras yaitu komputer/laptop, kabel data dan LCD untuk memproyeksikan pesan yang akan disampaikan
- c. Memerlukan keterampilan yang khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya
- d. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator khusus untuk membantu dalam menggunakan LCD proyektor dan perangkat lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media LCD proyektor memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media LCD proyektor adalah Memerikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan, Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan peserta didik dalam proses belajar mengajar, penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain, dan dapat digunakan berulang-ulang. Sedangkan kekurangan media LCD proyektor adalah Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan, Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya, Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak ada difungsikan.

2.2.5 Pembelajaran Tematik

1. Pengertian pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, kegiatan pembelajaran peserta didik kelas IV SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

Adanya penerapan pembelajaran tematik berlandaskan konsep realitas sosial dapat memberikan kontribusi untuk menemukan bagaimana seharusnya belajar bermakna yang tidak hanya menekankan pada kecerdasan kognitif, namun untuk menemukan kecerdasan sosial. Sehingga pembelajaran ini mampu memberikan “nilai-nilai” yang mendorong terwujudnya generasi bangsa yang mempunyai rasa empati, simpati, rasa tolong menolong dan berbudi luhur.

Sutirjo dan Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema. Dari pernyataan tersebut dapat ditegaskan bahwa pembelajaran tematik dilakukan dengan maksud sebagai upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk mengimbangi padatnya materi kurikulum. Disamping itu pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi/keterlibatan peserta didik dalam belajar. Keterpaduan dalam pembelajaran ini dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek kurikulum, dan aspek belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan

pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu: 1) bersifat terintegrasi dengan lingkungan, 2) bentuk belajar dirancang agar peserta didik menemukan tema, 3) efisien.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik di SD

Sutirjo dan Mamik (2004: 6) Sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik karakteristik sebagai berikut:

- a. Berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- b. Memberikan pengalaman langsung, pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas. Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Bersifat fleksibel. Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa. Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran tematik berpusat pada siswa lebih menempatkan siswa sebagai objek belajar, memberikan pengalaman langsung kepada siswa dengan sesuatu yang nyata (konkrit), menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran agar siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh, bersifat fleksibel dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

a. Tujuan Pembelajaran Tematik

Sutirjo dan Mamik (2004: 6) Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, diharapkan siswa juga dapat :

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna.
- 2) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi.
- 3) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan.
- 4) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain.
- 5) Meningkatkan gairah dalam belajar
- 6) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah dapat mengembangkan keterampilan dan menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, keterampilan sosial dan meningkatkan gairah dalam belajar serta memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

b. Manfaat Pembelajaran Tematik

Sutirjo dan Mamik (2004: 6) menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah :

- 1) Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualitasnya.
- 2) Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratan hubungan antar peserta didik
- 4) Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya
- 5) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
- 6) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena berkesan dan bermakna
- 7) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi
- 8) Menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan pembelajaran tematik yaitu, Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan dan mengembangkan keterampilan berfikir melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan keeratan hubungan antar

peserta didik serta menumbuhkan keterampilan sosial dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

2.2.5 Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan mahasiswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sebagaimana yang dikemukakan Hamalik (2007: 48) hasil belajar adalah "Perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam situasi tertentu berkat pengalamannya berulang-ulang".

Sudjana (2009: 22), mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dan hasil belajar itu sendiri menurut Horward Kingsley (Sudjana, 2009: 22) terbagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, dan (c) sikap dan cita-cita. Sudjana (2017: 22), menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah proses pemberian nilai terhadap akhir belajar yang dicapai peserta didik dengan kriterial tertentu. Oleh karena itu hasil belajar yang dicapai dari siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya, dan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki ssiwa setelah ia menerima pengalam belajarnya. Susanto (2014:1) menambahkan hasil

belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Artinya perubahan perilaku pada setiap individu di landasi dengan pengetahuan, pemahaman serta keterampilan yang terjadi pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan Perubahan tingkah laku subjek meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dan menambahkan hasil belajar yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya, peserta didik dapat mencapai tujuan- tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan agar menimbulkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap dan tahan lama.

2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar terbagi dalam tiga jenis antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

Menurut Purwanto (2016:44) tercapainya tujuan pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat dan diketahui melalui hasil belajar siswa dalam suatu kelas. Hasil belajar sering kali

digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Artinya bahwa bahan yang diajarkan oleh seseorang akan menentukan pula capaian hasil belajar seseorang.

Jufri (2017:81) mengungkapkan bahwa hasil belajar kognitif kategori pengetahuan dan pemahaman termasuk aspek keterampilan berpikir tingkat rendah, sedangkan hasil belajar kognitif kategori penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi termasuk kedalam aspek keterampilan berpikir tingkat tinggi. Sesungguhnya aspek keterampilan berpikir tingkat rendah berperan sebagai pondasi bagi perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Artinya bahwa proses awal dalam belajar yang dilalui seseorang akan mempengaruhi juga proses belajar yang berikutnya yang akan dilalui.

Dari beberapa pendapat di atas diketahui bahwa setiap proses belajar akan mempengaruhi hasil belajar, baik itu terletak pada perubahan pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan tingkah laku (afektif), maupun perubahan keterampilan (psikomotorik). Perubahan yang dialami itu baik atau buruk tergantung dari bagaimana seseorang dalam melewati proses pembelajaran. Tolak ukur hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar yang dilewati.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dimana ranah kognitif ini mencakup tingkah laku dan pengetahuan peserta didik, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap dan nilai pada diri peserta didik, dan psikomotorik adalah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. (Ahmadi, 1991: 130)

Menurut Muhibbin, (2001: 130) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain, yakni.

a. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

1) Faktor fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang akan berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah dan kelainan-kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga.

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2) Faktor psikologis (yang bersifat rohaniah)

Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya adalah intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan.

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan, tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh, tidak dapat melakukan sesuatu dengan

semestinya seperti kurangnya motivasi dan minat belajar dalam diri seseorang serta timbul kecendrungan untuk membaringkan tubuh, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan atau melakukan sesuatu hilang.

Adapun kesimpulan dari faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu dalam kecerdasan, bakat, kemampuan dan minat, motif, kesehatan, kepribadian, cita-cita dan tujuan dalam bekerja.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, perhatian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi belajar di sekolah yang mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena

keberadaannya siswa dalam masyarakat. Faktor masyarakat Antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat yang semuanya mempengaruhi hasil belajar.

Adapun kesimpulan dari eksternal faktor adalah Faktor eksternal adalah faktor yang berdiri dari aspek keluarga, aspek sekolah, dan aspek masyarakat ditemukan hasil bahwa aspek keluarga lebih dominan mempengaruhi hasil belajar siswa dengan presentasi 43,3%.

2.2.6 Materi Pembelajaran Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1

1. Pengertian Gaya

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang terjadi terhadap suatu benda. Gaya bisa menyebabkan perubahan posisi, gerak atau perubahan bentuk pada benda.

2. Sifat-sifat gaya

- a. Gaya dapat merubah arah gerak benda
- b. Gaya dapat mengubah posisi benda
- c. Gaya dapat mengubah posisi benda dengan cara menggerakkan atau memindahkannya.

3. Macam-macam gaya

a. Gaya Sentuh

Gaya sentuh adalah gaya yang bekerja dengan sentuhan. Artinya suatu gaya akan menghasilkan efek jika terjadi sentuhan dengan benda yang

akan diberikan gaya tersebut, jika tidak terjadi sentuhan maka gaya tidak akan bekerja pada benda. Gaya ini akan muncul ketika benda bersentuhan dengan benda lain yang menjadi sumber gaya.

Contohnya: Ketika seseorang hendak memindahkan meja, maka ia harus menyentuh meja tersebut kemudian mendorongnya ke tempat tujuan, pada kasus ini terjadi sentuhan antara manusia sebagai sumber gaya, dan meja sebagai target yang hendak diberikan gaya. Jika tidak terjadi sentuhan antara keduanya maka meja tidak akan berpindah sesuai keinginan

b. Gaya tak sentuh

Gaya tak sentuh ialah suatu gaya yang akan bekerja tanpa terjadinya sentuhan. Artinya efek dari gaya yang dikeluarkan oleh sumber gaya tetap bisa dirasakan oleh benda meskipun mereka tidak bersentuhan.

Contohnya: yaitu gaya magnet dan gaya gravitasi, pada gaya magnet, ketika kita meletakkan besi didekat magnet (tanpa bersentuhan), maka besi tersebut akan tertarik kearah magnet karena merasakan sebuah efek dari gaya yang dikeluarkan oleh magnet tersebut.

4. Jenis-jenis gaya

a. Gaya Otot

Gaya otot adalah jenis gaya yang dilakukan oleh makhluk hidup yang mempunyai otot. Contohnya, yaitu seseorang yang mengangkat batu.

Untuk mengangkat batu tersebut, otot didalam tubuhnya berkoordinasi sehingga mampu menggerakkan tangan untuk mengangkat batu.

b. Gaya Pegas

Gaya pegas ialah jenis gaya yang dihasilkan oleh sebuah pegas. Gaya pegas disebut juga gaya lenting pulih yang terjadi karena adanya sifat keelastisan suatu benda. Contohnya, ketika seseorang pemanah menarik maka panah kebelakang, maka busur pada panah tersebut akan mengikuti arah busur yang ditarik.

c. Gaya Gesek

Gaya gesek yaitu jenis gaya yang muncul karena terjadinya persentuhan langsung antara dua permukaan benda. Gaya gesek adalah gaya yang arahnya selalu berlawanan dengan arah gerak benda atau arah gaya luar. Contohnya, jika batu yang sama dengan jumlah gaya luar yang sama digerakan pada 2 permukaan, satu di lantai keramik (Halus), satu lagi dilantai semen (kasar), maka pergerakan batu dilantai keramik akan lebih cepat dan mudah dibandingkan pergerakan batu pada lantai semen.

d. Gaya Mesin

Gaya mesin yaitu jenis gaya yang dihasilkan oleh kerja mesin, seiring berkembangnya teknologi, mesin yang dibuatpun semakin canggih. Gaya mesin sangat membantu dalam meringankan aktivitas manusia. Contohnya, kerja mobil dan motor.

e. Gaya Gravitasi Bumi

Gaya gravitasi bumi yaitu jenis gaya tarik bumi terhadap seluruh benda bermassa yang terdapat pada permukaannya.

f. Gaya Magnet

Gaya magnet yaitu gaya pada magnet yang mampu menarik benda-benda tertentu. Benda yang mampu ditarik oleh magnet disebut benda magnetis, umumnya terbuat dari besi atau baja, ataupun logam lainnya. Semakin dekat magnet dengan benda magnetis, maka gaya tarik magnet tersebut semakin besar. Contohnya, paku jika didekatkan ke sebuah magnet, maka ia akan tertarik ke arah magnet tersebut, maka paku merupakan benda magnetis.

g. Gaya Listrik

Gaya listrik yaitu jenis gaya yang dihasilkan oleh benda-benda bermuatan listrik dalam medan listrik. Contohnya, yaitu kipas angin bekerja dengan mengubah energi listrik menjadi energi gerak.

2.3 Kerangka Berfikir

Pembelajaran Tematik pada dasarnya adalah suatu pembelajaran terpadu yang memiliki cakupan luas yang berhubungan dengan berbagai mata pelajaran dalam suatu tema dan proses pembelajarannya perlu didesain semenarik mungkin dan efektif agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Tematik diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat, salah satunya media visual LCD proyektor sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga proses dan hasil belajar siswa lebih optimal.

Pengaruh Media LCD Proyektor menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien, karena dengan menggunakan Media LCD Proyektor tujuan proses belajar mengajar yang direncanakan dapat tercapai dengan baik, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran lebih mudah, situasi kelas sangat kondusif karena perhatian siswa tertuju pada materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, disamping itu Media LCD Proyektor juga dapat digunakan berulang-ulang, sehingga memudahkan guru apabila ingin mengulang kembali pelajarannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2012:107). Hipotesis Penelitian : Diduga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pengaruh media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV Tema 7 Sub tema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri Poja.

Hipotesis statistik :

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri Poja.

H_a = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa kelas IV Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 di SD Negeri Poja.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Sugiyono (2016:107) mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* penelitian, Menurut Hadi, dkk (2005:151) eksperimen adalah penelitian dengan melakukan percobaan terhadap kelompok-kelompok eksperimen yang dikenakan perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dikontrol.

3.1.2 Desain Penelitian

Menurut Anurrahman (2018:27) *quasi experimental* atau eksperimen semu pada dasarnya sama dengan *true experimental* tetapi bedanya dalam pengontrolan variabel hanya variabel yang dipandang dominan tidak mengontrol semua variabel. Penelitian ini menggunakan *desigh nonequivalent control group design*. Penelitian dilakukan terhadap dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *liquid crystal display*, sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran biasa. Secara prosedural

penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian *quasi experimental tipe nonequivalent control group design*. Pada tabel 3.1 berikut

Tabel 3.1. Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	—	O4

(Sugiyono, 2016:161)

Keterangan:

O_1 : Pemberian tes awal pada kelas Eksperimen yang diajar dengan menerapkan media LCD (sebelum diberikan perlakuan)

O_2 : Pemberian tes akhir pada kelas eksperimen yang diajar dengan menerapkan media LCD (setelah diberikan perlakuan)

O_3 : Pemberian tes awal pada kelas kontrol yang diajar tanpa menerapkan media LCD (sebelum diberikan perlakuan)

O_4 : Pemberian tes akhir pada kelas kontrol yang diajar tanpa menerapkan media LCD (setelah diberikan perlakuan)

X : Penerapan media LCD pada pembelajaran dikelas Eksperimen.

Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan tes awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui hasil belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu penerapan media *Liquid Crystal Display (LCD)* dalam pembelajaran tematik, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa penerapan media *Liquid Crystal Display (LCD)*, akan tetapi diberikan metode konvensional lainnya seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab.

Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh media *Liquid Crystal Display (LCD)* terhadap hasil belajar kognitif. Dan pembelajaran kelas kontrol terdapat 4 (Empat) kali pertemuan

Di dalam pembelajaran kelas eksperimen terdapat 2 (dua) kali pertemuan dan pembelajaran kelas kontrol terdapat 2 (dua) kali pertemuan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Negeri Poja yang beralamat di Jalan Lintas Sape Wera Kecamatan Sape.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II Genap tahun pelajaran 2019/2020, selama 1 (satu) minggu dimulai pada bulan juni 2020.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi merupakan sumber asal sampel diambil. Beberapa memahami populasi sebagai sebuah keseluruhan. Menurut Sugiyono, (2012) populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

Mengacu pada pendapat di atas, dapat disintesis bahwa populasi adalah keseluruhan jumlah objek dalam penelitian tersebut. Adapun jumlah populasi di SDN Poja yaitu berjumlah 56 siswa.

3.3.2 Sampel Penelitian

Mengingat pada kondisi populasi penelitian yang relatif kecil dan sebaran populasinya berada dalam keterjangkauan, maka keseluruhan populasi menjadi sampel atau populasi total. Arikunto (1998 : 120) yang menyarankan sebagai berikut : “Apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua hingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Menurut Sugiyono (2016 : 124) teknik sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel dengan menjadikan bagian dari anggota populasi sebagai sampel. Maka sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 15 siswa dan kelas IVB sebagai kelas kontrol yang berjumlah 15 siswa, sehingga jumlah sampel keseluruhan adalah 30 siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang yang terdiri dari siswa kelas IV SD Negeri Poja.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian, yaitu teknik tes dan Observasi.

1. Teknik tes

Menurut Sudijono (2015:139) tes merupakan cara yang dipergunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang

harus dijawab atau perintah-perintah yang harus dikerjakan, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi.

Dalam konteks dunia pendidikan, pengertian tes yang dikemukakan oleh peneliti adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa yang berkaitan dengan sejauh mana siswa memahami materi pembelajaran.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar kognitif siswa. Tes dilakukan terhadap semua siswa yang menjadi sampel. Dalam penelitian ini bentuk tes digunakan adalah tes hasil belajar, sedangkan untuk bentuk soal tes menggunakan pilihan ganda (*multiple choice*).

Tabel 3.2. Kisi-kisi instrument soal tes pemahaman konsep ranah kognitif

KD	INDIKATOR	BUTIR SOAL	JUMLAH
BAHASA INDONESIA 2.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks	2.7.1 Menyebutkan macam-macam gaya dari teks bacaan 2.7.2 Mengidentifikasi kata-kata sulit yang berkaitan dengan gaya	28,29,30 21,22	10 Soal
4.7 Menyampaikan pengetahuan baru dari gaya kedalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 mampu menyampaikan informasi terkait gaya 4.7.2 mengkomunikasikan informasi terkait gaya dalam bacaan	23,24, 25,26,27	

IPA	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, anatra lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	3.3.1 Membedakan gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya grvitasi, dan gaya gesekan	1,2,3,5,6,8,9	20 Soal
		3.3.2 Menyebutkan contoh dari gaya otot, gaya listrik, gaya gravitasi dan gaya gesekan	7,11,13,18	
	4.3 Mendemostrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, baya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan	4.3.1 Melakukan percobaan untuk mengetahui manfaat gaya magnet	4,12,14,15,19,20	
		4.3.2 Melakukan percobaan untuk mengetahui gaya gravitasi	16,17,10	
Jumlah Soal = 30				

2. Observasi

Obersvasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan media belajar *LCD* dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan oleh 2 orang observer untuk melihat keaktifan siswa dalam proses belajar. Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
$80 < k < 90$	Baik
$70 < k < 80$	Cukup
$60 < k < 70$	Kurang

Sudjana (2008:118)

3.5 Variabel Penelitian

Berhubung penelitian ini adalah penelitian korelasi, maka dalam penelitian ini terdapat 2 (dua) variabel, sebagai berikut:

1. Variabel bebas atau independent variables (X) adalah variabel yang nilainya mempengaruhi variabel lainnya, yaitu variabel terikat, yakni :

Media pembelajaran *liquid crystal display* (LCD) proyektor yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran visual berupa alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya yang digunakan guru untuk media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar pada dirinya.

2. Variabel terikat atau dependent variabel (Y) merupakan variabel yang nilainya tergantung dari nilai variabel lainnya, yakni :

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif.

3.6 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsaputra (2014:148) mengemukakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk menjembatani antara subjek atau objek dan mengetahui sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur tergantung pada instrumen yang substansinya disusun berdasarkan penjabaran konsep/penentuan indikator yang dipergunakan untuk mengumpulkan data.

Pengertian instrumen penelitian menurut peneliti adalah alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Jumlah instrumen yang digunakan tergantung pada jumlah yang diteliti. bentuk instrument penelitian yaitu soal pilihan ganda.

3.7 Uji coba Instrument Penelitian

3.7.1 Validitas Instrumen

Sugiyono (2012:267), menjelaskan validitas adalah derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pada penelitian ini uji validitas terhadap hasil belajar dilakukan validitas isi dan butir soal. Validitas isi berkenaan dengan isi dan format dari instrumen (Alfira, 2016:53), Validitas isi dibantu oleh ahli. Dalam hal ini setelah instrument dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrument yang telah disusun. kemudian diujicobakan dan dianalisis. Validitas butir soal dianalisis menggunakan rumus korelasi product moment. Terdapat rumus korelasi product moment sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x
- x = Item butir soal
- y = Skor Soal
- n = Jumlah Siswa
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
- $(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui disesuaikan dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

3.7.2 Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan.

Menurut Arikunto (2010:221), menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS.15.0 for windows*.

Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi
0,81 – 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3.8 Prosedur Penelitian

Adapun penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran bahasa Indonesia, IPA, yang akan diajarkan
- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi scenario pembelajaran menggunakan media *Liquid Crystal Display (LCD)*
- c. Menyusun instrument tes
- d. Menyiapkan media dan sumber pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol .
- b. Memberikan soal kepada siswa
- c. Memberikan perlakuan dengan media *Liquid Crystal Display (LCD)* pada kelas eksperimen
- d. Dan pembelajaran biasa pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
- e. Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap Akhir

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji kolmogorov-smirnov yang menggunakan program analisis statistik SPSS 15.0 for windows. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

3.9.2 Uji Homogenitas

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan uji-t, sebelum dilakukan uji-t tersebut dilakukan uji prasyarat yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua sampel tersebut homogen atau tidak.

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.15.0 for windows teknik *Levene Test*. *Levene Test*, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai sig ≥ 0.05 , maka data homogen, dan jika nilai sig ≤ 0.05 , maka data tidak homogen.

3.9.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Terdapat beberapa rumus uji t serta pedoman penggunaannya.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

(Sugiyono, 2017:273)

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

s_1^2 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

s_2^2 : Standar deviasi *nilai* kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%.

Selain itu, untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan mengetahui pengaruh media liquid crystal display (LCD) proyektor terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7 subtema 1 pembelajaran 1, maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program

aplikasi SPSS.15.0 for windows, dengan teknik uji *Independent Sample T-Test*. Uji *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan

Kriteria pengujian dalam uji *Independent Sample T-Test*, yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 di tolak. Berdasarkan probalitasnya nilai $sig \leq 0.05$, maka H_a diterima, dan jika nilai $sig \geq 0.05$, maka H_0 ditolak.

