

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL  
BELAJAR TEMA 6 CITA- CITAKU KELAS IV DI  
SDN 1 PANDEDE TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Strata Satu (S1) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**YUNUS**  
**116180034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL  
BELAJAR TEMA 6 CITA- CITAKU KELAS IV DI  
SDN 1 PANDEDE TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Tanggal, 10 November 2020

**Dosen Pembimbing I**

  
**Agus Herianto, M.Pd.**  
NIDN 0831128220

**Dosen Pembimbing II**

  
**Sukron Fujiaturrahman, M.Pd.**  
NIDN 0827079002

**Menyetujui:**

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

**Ketua Program Studi,**

  
**Hafjaturrahmah, M.Pd.**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP  
HASIL BELAJAR TEMA 6 CITA CITAKU KELAS IV DI  
SDN 1 PANDEDE TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Skripsi atas nama YUNUS telah dipertahankan didepan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Senin, 30 November 2020

**Dosen penguji :**

1. Agus Herianto, M.Pd.  
NIDN 0831128220

(Ketua)

(.....)

2. Haifaturrahmah, M.Pd.  
NIDN 0804048501

(Anggota)

(.....)

3. Yuni Mariyati, M.Pd.  
NIDN 0806068802

(Anggota)

(.....)

**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 bahawa:

Nama : Yunus

NIM : 116180034

Alamat : Rasa Bou, Bima

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Di SDN 1 Pandede Tahun Pelajaran 2020/2021

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh institut batal saya terima.

Mataram, 19 November 2020

Yang membuat pernyataan,



Yunus  
116180034



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](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

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

Nama : Yunus.....  
NIM : 116180024.....  
Tempat/Tgl Lahir : Dasabau, 08-01-1996.....  
Program Studi : P6SD.....  
Fakultas : FKIP.....  
No. Hp/Email : 082-341-941-709 / [cany85613@gmail.com](mailto:cany85613@gmail.com)  
Judul Penelitian : - Efektivitas penggunaan media Gambar terhadap Hasil Belajar Tema 6 cita-citaku kelas IV di SDN 1 Pandede Tahun pelajaran 2020/2021.....  
.....  
.....

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari karya ilmiah dari hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarisme, saya **bersedia menerima sanksi** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 10 Maret 2021

Penulis



Yunus  
NIM. 116180024

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



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



# 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](mailto:upt.perpusummat@gmail.com)

### SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : YUNUS  
NIM : 116180034  
Tempat/Tgl Lahir : Rasabou, 08-01-1996  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082341941754 / cangy88613@gmail.com  
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:

Efektifitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar  
Tema G-cita-Citaku Kelas IV Di SDN 1 Pandede Tahun Pelajaran  
2020/2021

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 : 10 Maret

Penulis

  
Yunus  
NIM: 116180034

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

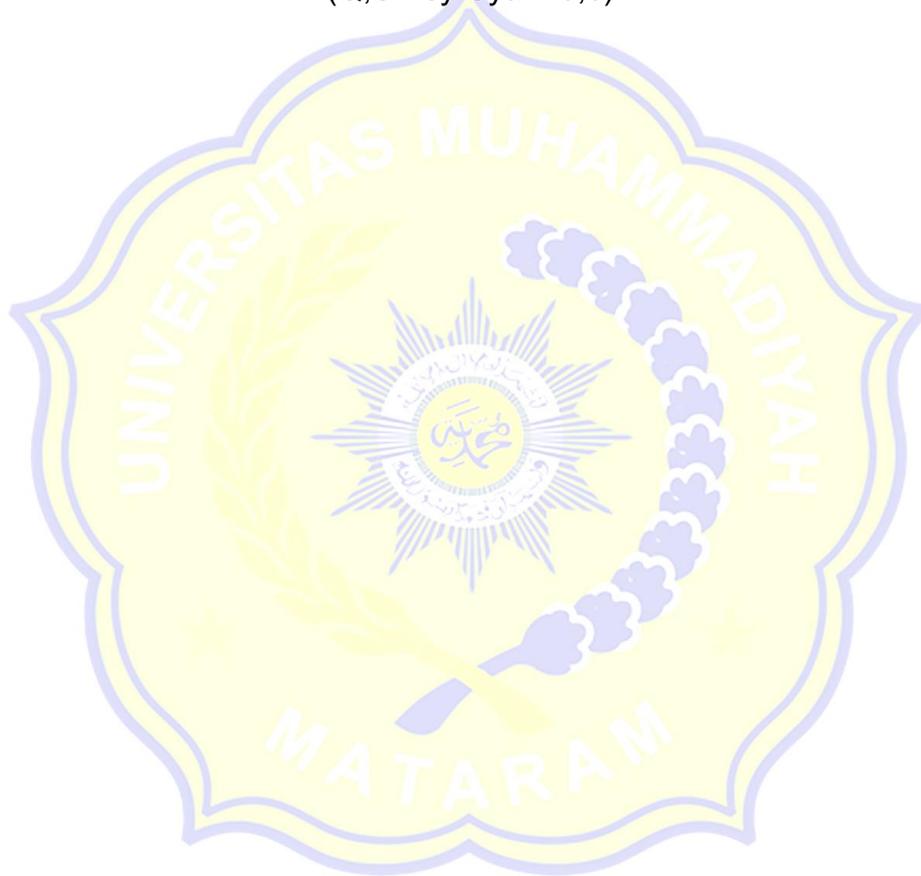
  
Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto**

Jangan Takut Akan Kegagalan Karna Usaha Tidak Akan Pernah  
Mengkhianati Hasil, Sebab "Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada  
Kemudahan"

(Q,S Asy-Syarh:5,6)



## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah SWT, memujinya, meminta pertolongannya, pengampunan, serta petunjuk kepadanya. Kita berlindung kepada Allah dari kejahatan diri kita dan keburukan amal kita. Barang siapa mendapat dari petunjuk Allah, maka tidak akan ada yang menyesatkannya dan barang siapa yang sesat maka tidak ada pemberi petunjuk banginya. Aku bersaksi bahwa tidak ada tuhan selain Allah dan bahwa Muhammad adalah hamba dan rasulnya. Semoga do'a, salawat tercurah pada junjungan dari suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, dan sahabat serta siapa saja yang mendapat petunjuk hingga hari kiamat, Aamiin.

Persembahan tugas akhir ini dan darasa terimakasih saya ucapkan untuk:

1. Keluargaku tercinta, kedua orang tuaku serta kakak-kakakku yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan serta motivasi baik secara moril maupun materi untuk selalu terikat dengan hukum syariat dan menjadi orang yang bahagia di dunia maupun di akhirat.
2. Teman-teman kelasku PGSD kelas A yang senantiasa selalu membantu dan memberikan semangat dalam menjalani hidup ini.
3. Terima kasih kepada teman-teman satu kos saya yang senantiasa selalu membantu saya.
4. Kepada dosen-dosen PGSD terimakasih telah memberikan ilmunya selama ini semoga apa yang telah bapak dan ibu berikan menjadi amal jahria untuk bapak dan ibu kelak di akhirat.

## 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 skripsi dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Tema 6 Cita Citaku Kelas IV Di SDN 1 Pandede Tahun Pelajaran 2020/2021**

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. Arsyad Abd Gani, M.Pd, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd, M.H selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Agus Herianto, M.Pd selaku pembimbing I
5. Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing II
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

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

Mataram, 3 Agustus 2020

Penulis,

Yunus  
NIM116180034



Yunus, 116180034. **Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Di SDN 1 Pandede Tahun Pelajaran 2020/2021**, Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Agus Harianto, M.Pd

Pembimbing 2 : Sukron Fujiaturrahma, M.Pd

### **ABSTRAK**

Adapun tujuan dari pada penelitian ini adalah untuk mengetahui Eektivitas dari penggunaan media gambar terhadap hasil belajar Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV Di SDN 1. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen denga desain *one group pretest-posttes*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluru siswa kelas IV SDN 1 Pandede yang berjumlah 30 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah 20 siswa yang dijadikan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan yang sudah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji t yang dilakukan  $t_{hitung}$  7,350 dan  $t_{tabel}$  2,101, Dapat dikatakan bahwa  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media gambar pada kelas IV.

**Kata kunci: Media Gambar, Hasil Belajar Kognitif**

**Yunus, 116180034. The Effectiveness of Using Picture Media on Learning Outcomes of Class IV Themes of Cita-Citaku at SDN 1 Pandede Academic Year 2020/2021, Thesis. Muhammadiyah University of Mataram**

**Supervisor 1: Agus Harianto, M.Pd**

**Supervisor 2: Sukron Fujiaturrahma, M.Pd**

### **ABSTRACT**

This study aimed to determine the effectiveness of picture media's use on learning outcomes on theme 6 Aspects of Class IV at SDN 1. This study was an experimental study with a one-group pretest-posttest design. The population in this study were all students of grade IV SDN 1 Pandede 30 students. The sample in this study was 20 students as the experimental class.

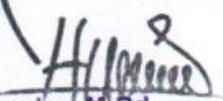
Based on the results of the calculations, it can be concluded that the results of the t-test performed on t-count 7.350 and t-table 2.101, it can be said that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, it means that there is a significant effect on the use of picture media in class IV.

**Keywords:** Picture Media, Cognitive Learning Outcomes

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA



KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

  
Humaira, M.Pd  
NIDN. 0803048601

## DAFTAR ISI

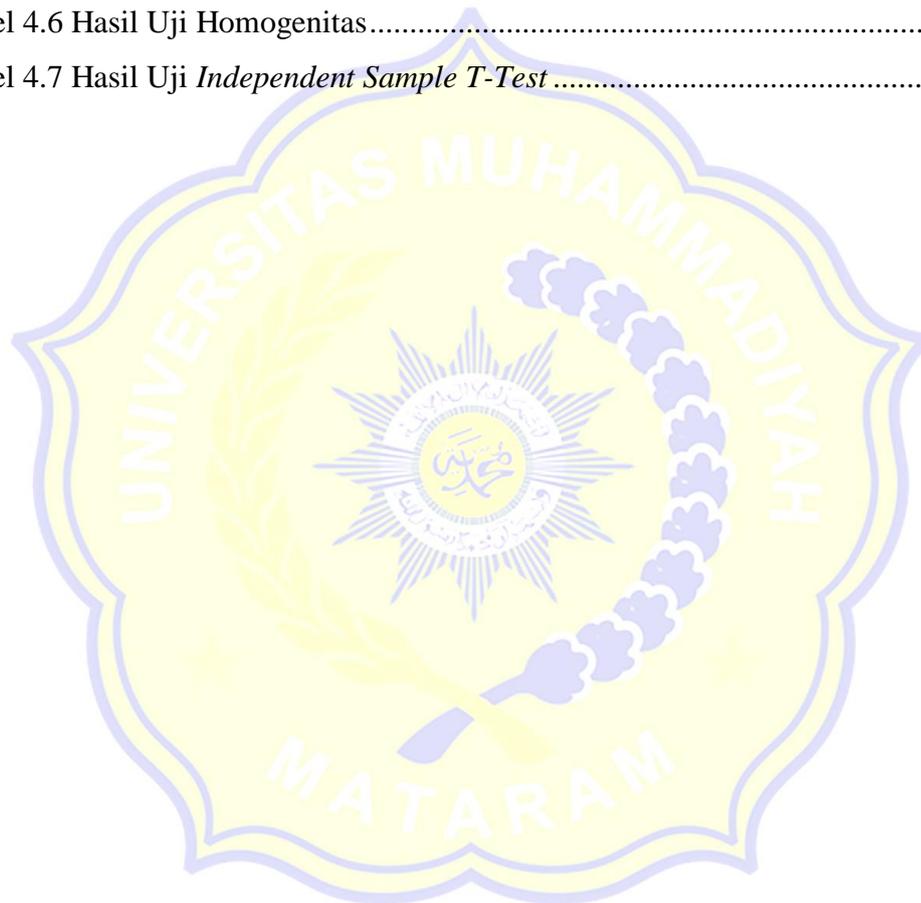
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERYATAAN KEASLIAN SIKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Yang Relevan.....	7
2.2 Kajian Teori .....	9
2.3 Kerangka Berpikir .....	28
2.4 Hipotesis .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Rancangan Penelitian .....	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.2 Penentuan Subjek Penelitian .....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.5 Variabel Penelitian .....	34
3.6 Instrumen Penelitian.....	35
3.7. Prosedur Penelitian.....	36
3.8. Teknik Analisis Data .....	37
3.9. Uji Prasyarat Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.2. Deskripsi Data Penelitian .....	43
4.3. Pembahasan .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan.....	53
5.2. Saran .....	53

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>56</b>



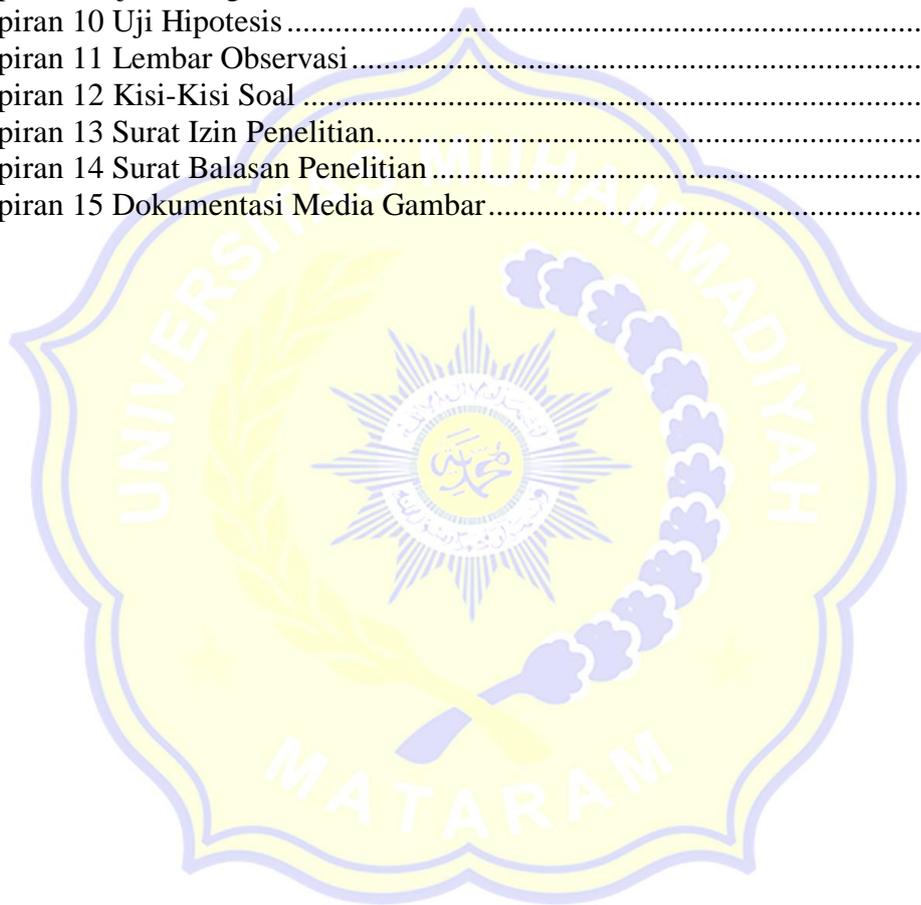
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain penelitian.....	32
Tabel 4.1 Deskripsi Subjek Penelitian di SD Negeri 1 pandede.....	42
Tabel 4.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	43
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Butir Soal .....	45
Tabel 4.4 Hasil Uji Reabilitas .....	46
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	47
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	48
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> .....	49



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	58
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	63
Lampiran 3 Lembar kerja Siswa (LKS) .....	72
Lampiran 4 Soal .....	75
Lampiran 5 Analisis Butiran Soal .....	80
Lampiran 6 Uji Validitas.....	81
Lampiran 7 Uji Reabilitas .....	84
Lampiran 8 Uji Normalitas .....	85
Lampiran 9 Uji Homogenitas.....	87
Lampiran 10 Uji Hipotesis .....	89
Lampiran 11 Lembar Observasi .....	90
Lampiran 12 Kisi-Kisi Soal .....	94
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	96
Lampiran 14 Surat Balasan Penelitian .....	97
Lampiran 15 Dokumentasi Media Gambar .....	98



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sudah tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan pula kita dapat mengetahui apa yang tidak tahu. Pendidikan merupakan sarana untuk tematik yang nantinya dapat bermanfaat dalam hidup dan kehidupan manusia.

Pendidikan juga dapat mempengaruhi dan merubah tingkah kedewasaan, mengembangkan kecerdasan, serta memiliki keterampilan untuk menjadikan dirinya berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa 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.

Keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan dengan profesional.

peran guru sangat menunjang dalam upaya meningkatkan Proses dan hasil belajar siswa secara optimal. Untuk memperbaiki strategi belajar, guru

perlu menentukan dan membuat perencanaan pengajaran secara sesama. Dan hal tersebut menuntut adanya perubahan dalam pengorganisasian kelas. Strategi belajar mengajar, penggunaan metode pelajaran maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelolah proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pelajaran.

Masih banyak guru yang kurang menyadari bahwa siswa SD pola berpikirnya masih bersifat konkrit atau nyata. Masih banyak siswa yang menganggap remeh pembelajaran tematik, karena mereka menganggap bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang mudah. Berdasarkan penelitian dan observasi yang dilakukan guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tugas kelompok, dan tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kebiasaan guru yang hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan memberikan tugas saja sehingga siswa lebih pasif karena hanya menerima penjelasan dari guru dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tersebut. Guru kelas IV belum menggunakan atau memanfaatkan media yang tepat dalam pembelajaran tematik sehingga siswa hanya pasif dalam mengukur proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 1 Pandede Peneliti menemukan beberapa diantaranya dalam melaksanakan proses Pembelajaran. permasalahan lain yang terjadi diantaranya guru masih menggunakan metode cerama. Hal ini dikarenakan menurut guru pembelajaran

menggunakan metode ceramah lebih mudah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah atau di bawah kriteria.

Kelas	Jumlah siswa	KKM > (75)		Persentase	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
IV	20	5	15	25%	75%

(Sumber 1.1: Guru Kelas lv SDN pandede)

Bedasarkan tabel 1.1 di atas yang berjumlah siswa di kelas eskperimen adalah 20 siswa, jumlah siswa yang tuntas yaitu 5 siswa (25%), sedangkan siswa yang belum tuntas 15 siswa (75%). Maka nilai keseluruhan siswa yang belum tuntas di bawah KKM.

Sebagian besar siswa kurang memperhatikan guru ketika mejelaskan, maka pembelajaran hal ini mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Tidak hanya itu pembelajaran juga kurang beragam sehingga siswa cepat jenuh dan bosan serta pembelajaran kurang menyenangkan, sehingga siswa mudah lupa dengan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Melihat kenyataan tersebut dibutuhkan suatu usaha untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Oleh sebab itu salah satu upaya yang harus dilakukan adalah menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran tematik. Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk mengaktifkan siswa adalah media gambar.

Dengan bantuan media gambar diharapkan siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran tematik sehingga, siswa tersebut menjadi aktif bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapatnya dalam

proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. selain menggunakan hal-hal di atas, siswa juga diharapkan untuk lebih aktif dalam proses belajar, dengan bantuan media gambar akan lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran karena siswa dapat melihat secara langsung hal-hal yang sedang mereka pelajari.

Berdasarkan latar belakang atau masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai “Efektivitas penggunaan media gambar terhadap hasil belajar tematik tema 6 pada kelas IV di SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB).

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar tematik Pada Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB). Tahun Pelajaran 2020/2021.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat penelitian ini adalah Untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan media Gambar terhadap Hasil Belajar tematik Pada Tema 6 Cita-Citaku Kelas IV SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB). Tahun Pelajaran 2020/2021.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a. Memberikan sumbangan pikiran bagi pembaharuan kurikulum di SD yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan anak usia dini, yaitu membuat inovasi penggunaan metode eksperimen dalam peningkatan kemampuan sains anak.
- c. Sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan sains pada anak usia dini serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi guru SDN 1 Pandede desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB). untuk menggunakan atau menerapkan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran.

#### b. Bagi Siswa

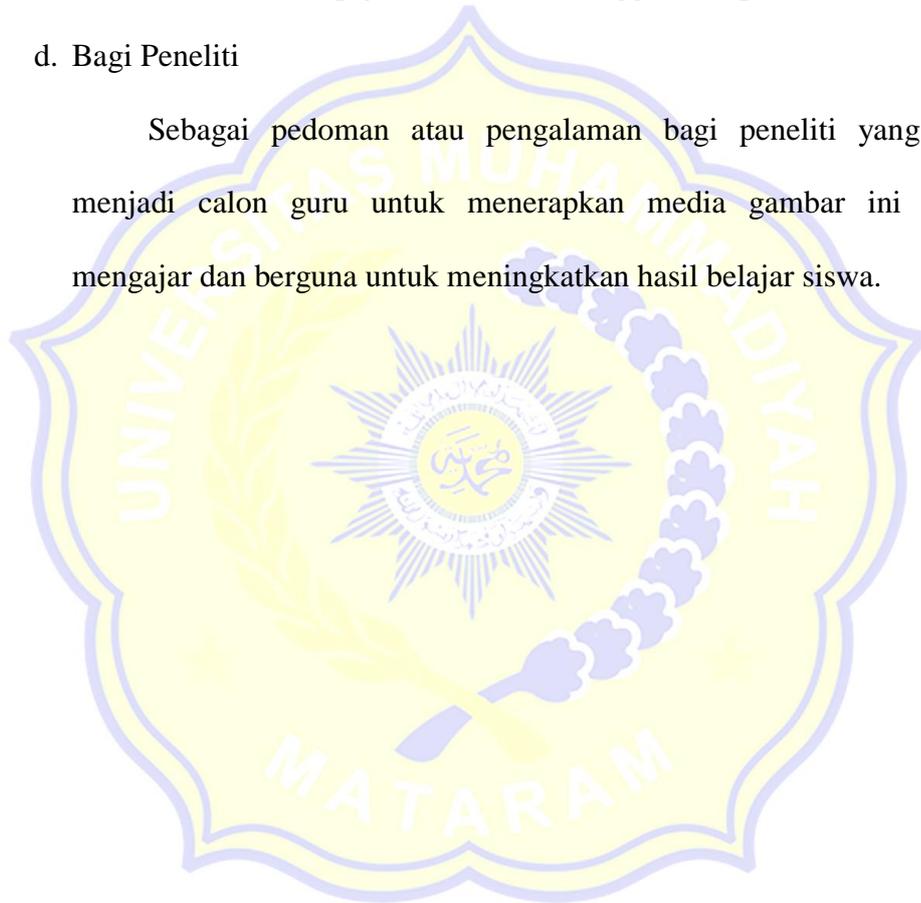
Penerapan Media gambar dapat membantu siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan media ini siswa dapat berperan aktif dan mudah memahami pembelajaran yang dipelajarinya.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai masukan untuk proses pembelajaran khususnya dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan semoga penelitian ini dapat memberikan bermanfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar di SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB).

d. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman atau pengalaman bagi peneliti yang akan menjadi calon guru untuk menerapkan media gambar ini dalam mengajar dan berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Yang Relevan**

1. Sumarni “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas II SD Impres Bontomanai No. 37 kota Makassar” berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh diskripsi mengenai hasil belajar yang berupa tes dan praktek yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar sangat efektif dalam mata pelajaran PAI materi wudhu dan sholat di kelas II SD Impres Bontomanai No. 37 kota makassar terhadap kategori sangat baik sebanyak 14 orang atau 32,5% kategori baik sebanyak 20 orang atau 46,5%, kategori cukup sebanyak 9 orang 20,9% kategori kurang baik 0 orang atau dilambangkan dengan 0%.
2. Teguh Zainudin “Efektivitas penggunaan media gambar dalam pembelajaran Mengarang Deskripsi Di Sekolah Dasar” Perubahan nilai tes awal ke tes akhir siswa kelompok eksperimen sebesar 8,51 poin Nilai rata-rata tes awal siswa kelompok eksperimen adalah 65,67. Nilai rata rata tes akhir siswa kelompok eksperimen adalah 74,18 Namun perubahan nilai dari tes awal ke tes akhir siswa kelompok kontrol hanya sebesar 5,07 poin nilai rata-rata tes akhir siswa kelompok adalah 59,57 dari data tersebut jelaslah bahwa perumbahan nilai siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada siswa kelompok kontrol ( $8,51 > 5,07$ ). Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa media gambar efektif dipergunakan dalam pembelajaran mengarang deskripsi.

3. Yuswanti “penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas 4 SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) kabupaten Donggala” Hasil analisis tes kemampuan siswa pada siklus 1 yang hanya mencapai 72,90% menunjukkan peningkatan pada siklus 2 menjadi 95,42% untuk ketuntasan klasikalnya. Adanya peningkatan hasil analisis tes yang signifikan didukung dengan hasil observasi aktivitas siswa dan guru, dimana pada siklus 1 aktivitas siswa dan guru masih berada pada kategori baik, dimana tertinggi aktivitas siswa siklus 1 adalah 100% yang mengerjakan soal evaluasi, tetapi masih banyak yang belum tuntas yaitu 15 siswa dan yang tuntas 9 siswa nilai rata-rata aktivitas guru 72,90%. Kemudian terdapat peningkatan pada data hasil observasi siswa dan guru pada siklus 2 yang mengerjakan soal evaluasi juga 100% tetapi mengalami peningkatan yaitu 24 siswa yang tuntas, sedangkan yang tidak tuntas 0 siswa dari 24 siswa dan nilai rata-rata aktivitas guru 100% atau pada kategori Sangat baik.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media gambar dalam melakukan penelitian. Sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian sebelumnya menggunakan KTSP dari mata pembelajaran. Sedangkan, penilaian yang

akan dilakukan menggunakan kurikulum K-13 dan mata pembelajaran tematik.

## **2.2 Kajian Teori**

### **2.2.1 Belajar dan Pembelajaran**

#### **2.2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. (Dimiyati & Mudjiono, 2015: 7). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu tindakan atau perilaku yang dialami oleh siswa untuk mendapatkan sesuatu yang dialami oleh siswa dilingkungan sekitar. Dari lingkungan sekitar siswa juga dapat belajar dari kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan dilingkungan sekitar.

Menurut Slameto, (2013:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut (Hamalik, 2002:45). Belajar tidak hanya mempelajari mata pelajaran, tetapi juga penyusunan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, atau minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan lainnya, dan cita-cita (Hamdani, 2011:20).

Dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dialami secara

langsung sebagai akibat adanya latihan dan pengalaman itu sendiri. Tidak hanya dari mata pelajaran saja akan tetapi juga harus belajar dari lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Belajar hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, tingkah laku, percakapan, keterampilan, dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu.

Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.

Pengertian belajar menurut beberapa ahli (Dimiyati, dkk, 2015 : 13) di antaranya:

1. Belajar Menurut pandangan Skinner

Skinner berpandangan bahwa belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun.

2. Belajar menurut Gagne

Menurut Gagne belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

### 3. Belajar menurut pandangan Piaget

Piaget berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan.

#### 2.2.1.2 Pembelajaran

##### 1. Pengertian pembelajaran

Menurut Hamdani (2011:23), pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan mengedikan lingkungan atau stimulus. Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan interaksi siswa dengan lingkungan, peristiwa dan informasi dari sekitarnya. Pada dasarnya, semua siswa memiliki gagasan atau pengetahuan awal yang sudah terbangun dalam wujud skema. Dari pengetahuan awal dan pengalaman yang ada, siswa menggunakan informasi yang berasal dari lingkungannya dalam rangka mengkonstruksi interpretasi pribadi serta makna-maknanya.

Menurut dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang membentuk tingkah laku siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat mengkaitkan pengetahuan yang baru dengan yang lama melalui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi induktif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogi pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui

tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan proses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah di harapkan.

## 2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk memilih dan mengurutkan kejadian dan aktivitas dalam pembelajaran (Seels and Richey, 2013:15). Strategi pembelajaran mengarahkan kearah peta pembelajaran dan pengembangan. Pengembangan pembelajaran biasanya dinyatakan dalam bentuk model-model pembelajaran, dengan alasan:

- a.) Agar mudah dimengerti oleh pembelajaran dan guru,
- b.) Disesuaikan dengan situasi lingkungan sekolah dan masyarakat,
- c.) Mampu menghasilkan pembelajaran yang baik sesuai dengan model yang akan di implementasikan.

## 3. Faktor Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, diantaranya siswa, pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana, tenaga pendidik, dan lingkungan.

- a.) Siswa sering diistilahkan sebagai peserta didik, murid, belajar, anak didik, pembelajaran dan sebagainya (Suprihatiningrum, 2016: 85).

b.) Pendidik adalah seorang yang karena kemampuannya atau kelebihanannya diberikan pada orang lain melalui proses yang disebut pendidikan, kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik meliputi kompetensi pribadi, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Suprihatiningrum, 2016: 90).

c.) Tenaga nonpendidik tenaga nonpendidik meliputi tiga kelompok, yaitu pimpinan (pengelola, staf administrasi dan tenaga bantu. Pimpinan bertugas mengelola dan mengedalikan lembaga pendidikan. Semakin besar lembaga pendidikan, pengelolaannya (pimpinannya) akan berjejak dan semakin kompleks.

d.) Lingkungan merupakan situasi dan kondisi tempat lembaga pendidikan itu berada. Situasi akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran meliputi keadaan masyarakat (Suprihatiningrum, 2016: 92).

e.) Faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran

Ada beberapa hal yang lebih komponen pendukung keberhasilan proses pembelajaran dan perlu diperhatikan oleh calon guru, sebagai berikut (Suprihatiningrum, 2016: 93) yaitu:

a) Sikap guru dalam pembelajaran. Di dalam proses pembelajaran, seorang guru dikatakan baik apabila hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan (Suprihatiningrum, 2016: 93).

b) Ketepatan bahasa. Melalui bahasa, apa yang dipikirkan seorang guru dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Dari bahasa

dapat tercermin pikiran seseorang. Bahasa sebagai alat komunikasi, bahasa sebagai pengajar yang salah satu tugasnya adalah sebagai fasilitator, menyediakan informasi yang dibutuhkan siswa, informasi tersebut akan diterima dengan baik jika benar, jelas dan mudah dimengerti (Suprihatiningrum, 2016: 98).

c) Pengelolaan kelas. Suatu kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa dalam sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suprihatiningrum, 2016: 98).

## **2.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran**

### **2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

*Association Of Education Communication Technology (AECT)* (1977) Sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan Robert Hanick, Dkk (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi (Sanjaya, 2012:57).

Dari beberapa pengertian di atas dapat kita garis bawahi bahwa media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya.

Rossi dan Breidle (1966) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu yang dapat digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat melihat secara langsung apa yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran.

#### **2.2.2.2 Pentingnya Media dalam Proses Pembelajaran**

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa melalui bahasa verbal sebagai media utama penyampaian materi pelajaran. Proses pelajaran sangat tergantung pada guru sebagai sumber belajar (Sanjaya, 2012:61-62).

Memperhatikan kerangka pengetahuan ini, maka kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang kongkrit dan tepat serta mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan pendapat Olsen bahwa prosedur belajar dapat ditempuh dalam tiga tahap, yaitu: (1) pengajaran langsung melalui pengalaman langsung. Pengajaran ini diperoleh dengan teknik *karyawisata*, wawancara, *resource visitor*. (2) pengajaran tidak langsung, dapat melalui alat peraga. Pengalaman ini diperoleh melalui

gambar, peta, berbagai objek, model slide, film, TV, dramatisasi dan lain-lain. (3) pengajaran tidak langsung melalui lambang kata, misalnya melalui kata-kata dan rumus-rumus (Sanjaya 2012: 69).

### **2.2.2.3 Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

1. Manfaat media pembelajaran untuk :

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

2. Menurut Kemp dan Dayton terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni:

- a) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar.
- b) Pembelajaran lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memerhatikan pembelajaran.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikomotorik yang di terima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- g) Sikap kognitif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

3. Peran guru berubah ke arah yang positif
4. Dalam penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:
  - 1) *Fungsi komunikasi.* Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.
  - 2) *Fungsi motivasi.* Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
  - 3) *Fungsi kebermaknaan.* Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan menciptakan sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
  - 4) *Fungsi penyaman persepsi,* walaupun pembelajaran di *setting* secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual.
  - 5) *Fungki individualitas,* siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar

belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.

#### **2.2.2.4 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran**

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut diuraikan di bawah ini.

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 5) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya (Sajaya, 2012:75-76).

#### **2.2.2.5 Macam-Macam Media Gambar**

Adapun macam-macam jenis gambar diantaranya:

- 1) Realitas yakni benda-benda yang nyata, digunakan sebagai bahan belajar. Contohnya: pemandangan dari alam dan lain sebagainya
- 2) model yakni benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda yang sebenarnya. Contohnya: rumah-rumahan dan lain sebagainya.
- 3) Benda grafik yakni gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan
- 4) Display bahan dari preman dipasang ditempat tertentu.

## **2.2.2.6 Media Gambar**

### **1. Pengertian Media Gambar**

Gambar atau foto merupakan media yang umum dipakai untuk berbagai macam kegiatan pembelajaran. Gambar yang baik bukan hanya dapat menyampaikan saja tetapi dapat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa (Sanjaya, 2012:166).

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain. Menurut Hamalik (2009) dalam jurnal tematik, sains, dan humaniora.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah media yang dapat di gunakan sebagai media yang dapat membantu mendorong siswa serta dapat membangkitkan minat siswa pada saat pelajaran.

### **2. Langkah-langkah penggunaan media gambar dalam pembelajaran**

Secara umum langkah-langkah penggunaan media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- b. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas.
- c. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.

- d. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil menunjukkan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
- e. Guru memberikan tugas kepada siswa

### **3. Kelebihan media gambar dan foto sebagai media pembelajaran**

- a. Gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme. Dengan menggunakan gambar dan foto dalam pembelajaran, maka persoalan yang dibicarakan akan lebih kongkrit dibandingkan dengan hanya menggunakan bahasa verbal.
- b. Gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Artinya dengan menggunakan media gambar dan foto dapat mengatasi objek yang tidak mungkin dapat dibawah keruang kelas, kerana terlalu besar seperti membawa gajah ke dalam kelas; atau terlalu kecil seperti membawa kuman atau mungkin juga karena letaknya terlalu jauh.
- c. Gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh, harganya murah serta penggunaanya tidak perlu menggunakan peralatan secara khusus (Sanjaya, 2012:166-167).

### **4. Kelemahan media gambar dan fotosebagai media pembelajaran**

- a. Foto dan gambar merupakan media visual yang hanya mengendalikan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak dapat memberikan informasi yang mendalam tentang sesuatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra penglihatan yang normal dan sehat.

b. Tidak seluruh bahan pelajaran dapat disajikan dengan media ini. Bahan pelajaran mengenai proses yang mengandung gerakan-gerakan tertentu kurang efektif disajikan melalui gambar dan foto (Sanjaya, 2012:167)

Agar gambar dan foto dapat berfungsi sebagai media pembelajaran, maka dalam pengembangannya ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan, di antaranya :

- a. Gambar dan foto sebagai media pembelajaran sebagaimana disusun atau dibuat tidak hanya mempertimbangkan unsur seni akan tetapi yang lebih penting adalah kesesuaian dengan tujuan yang hendak dicapai.
- b. Gambar yang dibuat harus menggambarkan benda aslinya jangan ditambah atau dikurangi, walaupun dipandang dari sudut seni dianggap kurang artistik.
- c. Gambar atau foto harus mampu menunjukkan bagian-bagian yang dianggap penting. Gambar yang tidak jelas dapat mengakibatkan kesalahan persepsi siswa.
- d. Gambar yang dibuat hendaknya gambar yang hidup, yaitu gambar yang sedang menunjukkan aktivitas.
- e. Hendaklah gambar dibuat dengan sederhana, jangan terlalu kompleks, sehingga membingungkan siswa.

## 2.2.2.7 Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Benyamin S. Bloom, 2013:21) Hasil belajar dapat di kelompokkan dalam 3 domain, yaitu kognitif, efektif, dan psikomotorik. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai hal yang mudah sampai hal yang sukar dan mulai dari hal konkrit sampai dengan hal yang abstrak.

Menurut Suprijono (2012:5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tematik dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik.

Menurut Anni, dkk (2016: 15) hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktifitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada yang dipelajari oleh siswa. Jika siswa mempelajari tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang diperoleh sehingga ada perubahan perilaku siswa baik dalam

pengetahuan, sikap dan prilakunya, untuk melihat sejauh mana tujuan intrusional yang telah dicapai atau dikuasai siswa dalam bentuk-bentuk hasil belajar yang telah diperlihatkannya setelah menempuh pengalaman belajarnya.

a. Hasil belajar dapat timbul dalam berbagai jenis perbuatan atau pembentukan tingkah laku peserta didik. Jenis tingkah laku itu di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Kebiasaan, yaitu cara bertindak yang dimiliki peserta didik dan diperoleh melalui belajar.
- 2) Keterampilan, yaitu perbuatan atau tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot dan digerakan serta dikoordinasikan oleh sistem saraf.
- 3) Akumulasi persepsi, yaitu berbagai persepsi yang diperoleh peserta didik melalui belajar, seperti pengenalan simbol, angka, dan pengertian.
- 4) Asosiasi dan hafalan, yaitu seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dari penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi yang disengaja atau wajar maupun asosiasi tiruan.
- 5) Pemahaman dan konsep, yaitu jenis hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan belajar secara rasional.
- 6) Sikap, yaitu pemahaman, perasaan dan kecenderungan berperilaku peserta didik terhadap sesuatu.

7) Nilai, yaitu tolak ukur untuk membedakan antara yang baik dengan yang kurang baik.

8) Moral dan agama. Moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan sesama manusia, sedangkan agama merupakan nilai-nilai yang bersifat transedental dan gaib (Arifin, 2015:299).

b. Guru juga harus memahami beberapan faktor yang dapat memengaruhi secara langsung maupun tidak langsung terhadap hasil belajar, antara lain:

1) Faktor peserta didik yang meliputi kapasitas dasar, bakat khusus, motivasi, minat, kematangan dan keseimbangan, sikap dan kebiasaan dan lain-lain.

2) Faktor sarana dan prasarana, baik yang terkait dengan kualitas, kelengkapan maupun penggunaannya, seperti guru, metode dan teknik, media, bahan dan sumber belajar, program belajar dan lain-lain.

3) Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

4) Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatik harus menjadi milik peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran (Arifin, 2015: 300).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga macam yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan

pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Hasil belajar juga dapat dibagi dalam beberapa kategori yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikulum maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Sudjana, 2009: 22).

a. *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

1) Pengetahuan atau ingatan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *Knowledge* dalam *taskomomi Bloom*. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan *factual* di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep.

2) Pemahaman

Hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan adalah pemahaman. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya

sendiri sesuai yang dibaca atau didengarnya, memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi kongkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis yang menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Sistesis

Berpikir sistesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan, metode, materi dan lain-lain.

- b. *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkah laku.

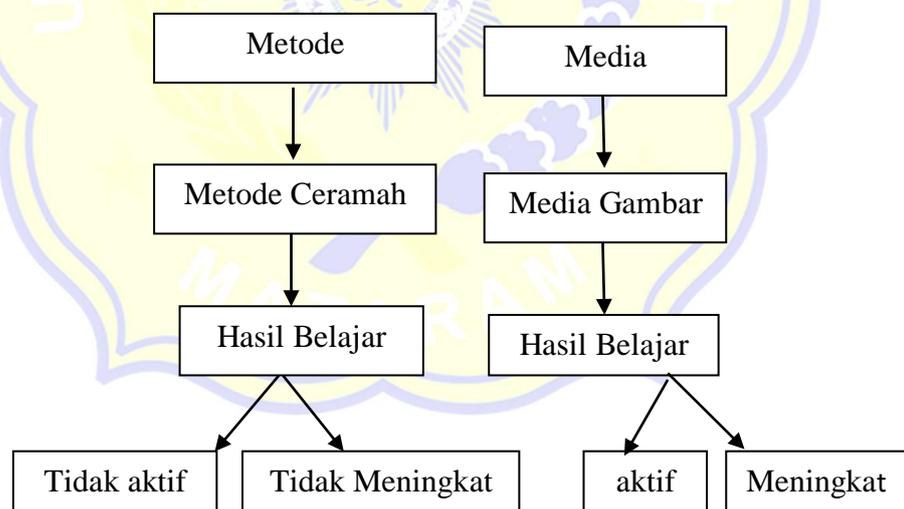
Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- 1) *Receiving/attebding*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termaksud di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesempatan terhadap nilai tersebut.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam suatu sistem organisasi, tertermaksud hubungan suatu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) Karakteristik nilai dan internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

c. *Ranah psikomotoris* berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkat keterampilan,, yakni:

- 1) Gerakan refresik (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar);
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- 3) Kemampuan perceptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain;
- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;

### 2.3 Kerangka Berpikir



Pembelajaran tematik dilakukan di SDN 1 Pandede masih menggunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, karena berbagai macam penyebabnya salah satunya adalah

waktu yang kurang lama untuk melakukan proses pembelajaran dengan siswa sementara itu materi pembelajaran tematik adalah salah satu variasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Materi pembelajaran tematik yang banyak tidak dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat sedangkan waktu yang diberikan untuk mata pelajaran tematik hanya dilakukan selama empat puluh lima menit (45) saja.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu variasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran beranekaragam, dapat berupa media visual, yang dapat digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan media gambar diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran tematik. Serta siswa diharapkan dapat mudah mengingat materi yang sudah disampaikan di pertemuan sebelumnya.

Selain itu media gambar yang diterapkan, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil satu kelas yaitu kelas eksperimen dan dapat dilakukan dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran tematik.

Langkah awal sebelum melihat hasil penggunaan media gambar efektif atau tidak efektif. Diberikan tes awal (*pre-test*), pada pembelajaran dilakukan dengan metode (ceramah) tetapi tanpa menggunakan media gambar. Apabila nilai tes akhir (*post-test*) dari kelas eksperimen lebih tinggi, berarti penggunaan media gambar mempunyai pengaruh efektif terhadap prestasi belajar siswa dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media gambar.

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian adalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

$H_0$  = Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Tidak Efektif Pada Tema 6 Kelas IV Di SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB). Tahun Pelajaran 2020/2021.

$H_a$  = Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Efektif Pada Tema 6 Kelas IV Di SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB). Tahun Pelajaran 2020/2021.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Secara sederhana penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencari pengaruh dari suatu perlakuan yang diberikan. Menurut Sanjaya (2014:85) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perilaku tertentu yang sengaja yang dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Variabel penelitian ini adalah penggunaan media gambar dilambangkan dengan (X), hasil belajar siswa dilambangkan dengan (Y). Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Yang dimana data kualitatif adalah merupakan suatu metode berganda dalam fokus, yang melibatkan suatu pendekatan interpretatif dan wajar terhadap setiap pokok permasalahannya. Lebih mementikan proses dari pada hasil, artinya dalam pengumpulan data sering memperhatikan hasil dan akibat dari berbagai variabel yang saling memmpengaruhi. Sedangkan data kuantitatif adalah untuk mendapatkan data yang valid reliabel dan objektif, maka penelitian yang dilakukan dengan menggunakan instrumen yang valid reliabel, dilakukan pada sampel yang mendekati jumlah populasi dan pengumpulan data serta analisis data yang dilakukan dengan benar.

Bentuk desain eksperimen yang dikembangkan dalam penelitian adalah *One-Group Pretest-Potesgn*. Sugiyono (2014:74). menyatakan Kalau pada desain no. a, tidak ada *pretest*, maka pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain penelitian**

O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
----------------	---	----------------

Keterangan :

O<sub>1</sub> = *Pre test*

O<sub>2</sub> = *Post test*

X = Ada pengaruh dalam menggunakan media gambar.

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB). Kegiatan ini dilakukan pada semester II Tahun Pelajaran 2020/2021.

### 3.3 Penentuan Subjek Penelitian

#### 3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi kualitas dan karakteristik yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh penelitian ini dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas 1

sampai kelas 6 SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB).

### **3.3.2 Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki atau oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017:118). Sampel adalah sebagian dari populasi (Sudjana, 2000:6). Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2017:124-125).

Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian atau keseluruhan populasi yang digunakan sebagai bahan penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi sampel penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Pandede Desa bumi pajo Kecamatan Donggo Kabupaten Bima (NTB) sebanyak 20 orang.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan tes untuk mengetahui hasil belajar dan dokumentasi.

#### **3.4.1 Observasi**

Sebenarnya observasi merupakan suatu proses yang alami, bahkan mungkin kita sering melakukannya, baik secara sadar maupun tidak sadar di dalam kehidupan sehari-hari. Di dalam kelas, guru sering melihat, mengamati, dan melakukan interpretasi. Dalam kehidupan sehari-hari sering mengamati orang lain. Lembar observasi ini digunakan untuk memperoleh

informasi atau data tentang aspek kognitif, afektif dan psikomotori siswa. Lembar observasi ini digunakan aktifitas yang dilakukan oleh guru dan siswa.

### 3.4.2 Tes

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengukuran yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan-pernyataan atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik. Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah berupa butiran-butiran soal pilihan ganda sebanyak 25 nomor untuk *pretest* (tes awal) dan 25 nomor untuk *post-test* (kemampuan akhir)

### 3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data tersebut seperti daftar nama peserta didik profil sekolah dan lain-lain.

## 3.5 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel independen dan variabel dependen

### 3.5.1 Variabel Independen

Variabel independen : variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *predictor*, *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel independen (terikat). Dalam penelitian ini variabel independennya dalam media gambar.

### 3.5.2 Variabel dependen

Variabel dependen: sering disebut Variabel *output*, *Kriterial*, *konsekuensi*, Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai Variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel- variabel yang dipengaruhi atau menjadi Akibat, Karena adanya Variabel Bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependennya adalah hasil belajar.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan ini menjadi sistimatis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan, tes pilihan ganda.

#### 3.6.1 Tes

Tes adalah alat ukur atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian (Sudijono dalam sudaryono, 2016:89). Menurut Purwanto (2016:63) tes merupakan instrumen alat ukur untuk mengumpulkan data di mana dalam memberikan respons atau pertanyaan dalam instrumen, peserta didorong untuk menunjukkan penampilan maksimalnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tes adalah serangkaian pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang sifat atau atribut yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes dalam penelitian ini adalah menggunakan tes obyektif yang diberikan kepada semua siswa kelas IV SDN 1 Pandede untuk mengukur hasil belajar, khususnya aspek pengetahuan. Adapun pengertian tes obyektif

adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia (Purwanto, 2016:72). Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obyektif bentuk pilihan ganda. Tes tersebut berupa *pre-test* yang diberikan kepada siswa sebelum melakukan perlakuan dan *post-test* sesudah perlakuan dengan tujuan untuk memperoleh data hasil belajar siswa tematik tema 6 cita citaku.

### **Dokumentasi**

Digunakan untuk mengambil data hasil belajar siswa dan gambar saat proses pembelajaran.

## **3.7 Prosedur Penelitian**

Dalam penelitian ini ada 3 tahap yang dilakukan yaitu tahap pertama, tahap kedua dan tahap akhir. Adapun diantaranya sebagai berikut:

### **3.7.1 Tahap Pertama**

Tahap pertama dilakukan sebelum melakukan penelitian antara lain:

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti.
- b. Melakukan seminar proposal.
- c. Meminta perijinan untuk melakukan penelitian.

### **3.7.2 Tahap kedua**

Langkah-langkah yang akan dilakukan diantaranya sebagai berikut:

- a. Memberikan soal tes awal.
- b. Penerapan media gambar pada *posttest* dan metode ceramah pada *pretest*.
- c. Memberikan soal akhir.

### 3.7.3 Tahap terakhir

- a. Menghitung data kuantitatif terhadap hasil tes awal dan akhir.
- b. Menarik kesimpulan.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus diuji cobakan dulu untuk mengetahui kevaliditas dan reliabilitas agar dapat digunakan.

#### 3.8.1 Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016:121). Validitas adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan apa yang seharusnya diukur. Jadi instrumen soal yang akan digunakan akan dikatakan validitas apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang harus diukur. Rumus yang digunakan untuk mengukur validitas adalah 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 korelasi antara x dan y

N = Jumlah siswa

$\sum X$  = jumlah nilai variabel x

$\sum Y$  = Jumlah nilai variabel y

$\sum XY$  = Jumlah nilai perkalian variabel x dan y

Kriteria pengujian apa bila  $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,05$ , maka alat ukur dinyatakan valid, dan sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid.

### 3.8.2 Uji Reliabilitas

Suatu tes dikatakan reliabilitas apa bila instrumen yang diuji coba dilakukan berulang-ulang kali pada subjek yang sama dan hasilnya tetap sama atau hampir sama.

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \times 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma^2}$$

keterangan :

$r_{11}$  : reliabilitas tes secara keseluruhan

$n$  : banyaknya ite

$\sum \sigma_i^2$  : jumlah variabel skor tiap-tiap ite

$\sum \sigma^2$  : variasi total

Kriteria pengujian apa bila  $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,05$ , maka alat ukur dinyatakan valid, dan sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak reliabel.

## 3.9 Uji Prasyarat Analisis Data

### 3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kenormalan variabel dalam penelitian. Uji normalitas dapat dilakukan dengan uji *chi kuadrat*.

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right]$$

Keterangan:

$X^2$  = harga *chi kuadrat*

$f_h$  = frekuensi yang ada (frekuensi obserfasi)

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh atau diamati.

Kaidah keputusan apabila  $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$  maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila  $x^2_{hitung} > x^2_{tabel}$  maka populasi tidak distribusi normal.

### 3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data yang digunakan dalam populasi dan sampel yang memiliki variasi yang sama.

- a. Mencari nilai variasi terbesar dan variasi terkecil dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{\text{variasi terbesar}}{\text{variasi terkecil}}$$

- b. Harga  $F_{hitung}$  tersebut kemudian dikonsultasikan yaitu 0,05. Keputusan uji jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka variabel pada tiap kelompok sama (homogen), sedangkan jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka varians pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen).

### 3.9.3 Uji Hipotesis

Jika sudah diuji dengan uji normalitas dan uji homogenitas, selanjutnya Uji hipotesis digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan adalah  $H_a$  :Terdapat pengaruh Efektivitas Penggunaan Media Gambar

Terhadap Hasil Belajar tematik Tema 6 Cita Citaku Kelas IV di SDN 1 Pandede Tahun Pelajaran 2020/2021. Pengujian hipotesis ini menggunakan rumus uji t (t- test). Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik sebagai berikut:

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

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan:

- $\overline{x}_1$  : Rata-rata nilai posttest
- $\overline{x}_2$  : Rata-rata nilai pretest
- $s_1^2$  : Standar deviasi nilai posttest
- $s_2^2$  : Standar deviasi nilai pretest
- $n_1$  : Jumlah siswa dalam posttest
- $n_2$  : Jumlah siswa dalam pretest

Berdasarkan rumus diatas 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 Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar tematik Tema 6 Cita Citaku maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program aplikasi SPSS 16.0 *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  $H_0$  di tolak.

