

**HUBUNGAN MEDIA VISUAL DENGAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V SDN 8 KALIMBAUNG KECAMATAN BANTAENG
KABUPATEN BANTAENG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh :

IKA NURJANNAH

NIM : 10540 9369 14

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2018**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Judul : “Hubungan Media Visual dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”.

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Ika Nurjannah

NIM : 10540 9369 14

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi ini saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri,

Bukan merupakan jiplakan dan tidak dibuat oleh siapapun. Dengan perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan

Ika Nurjannah

NIM: 10540 9369 14



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

SURAT PERJANJIAN

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (Tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat dalam penyusunan skripsi saya).
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir (1), (2), dan (3) maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2018

Yang membuat perjanjian

Ika Nurjannah

NIM: 10540 9369 14

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Tugas kita bukanlah untuk berhasil
tugas kita adalah untuk mencoba,
karena di dalam mencoba itulah
kita menemukan dan membangun kesempatan untuk sukses.*

Kupersembahkan karya ini buat:

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Meujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Ika Nurjannah, 2018 *Hubungan Media Visual dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hidayah Quraisy dan Pembimbing II Muhajir.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan media visual proyektor untuk melihat hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Media Visual (Proyektor) dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

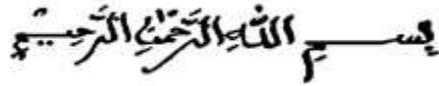
Penelitian ini adalah penelitian korelasi dengan analisis statistic inferensial koefisien korelasi produk moment. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng sebanyak 30 siswa. Data dikumpulkan melalui teknik kuesioner dan observasi.

Setelah menganalisis data penulis menemukan bahwa nilai r hitung yang diperoleh lebih besar yaitu 0,76 dari pada nilai r tabel yaitu 0,3610 atas dasar taraf signifikan 5%. Dengan demikian maka hipotesis dalam penelitian ini dinyatakan diterima.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan Hasil Belajar Siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng menggunakan media visual proyektor terdapat hubungan.

Kata Kunci : Korelasi Produk Moment Media Visual dengan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Asssalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha pengasih lagi maha penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa pada-Mu Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkahmu.

Dengan Segala usaha dan upaya yang telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai hambatan, tantangan dan berbagai kekurangan. Namun berkat izin-Nya, akhirnya semua dapat di atasi dengan ketekunan, kerja keras serta bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segalah rasa hormat, penulis mengucapkan terimah kasih kepada Ayahanda dan Ibunda yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendokan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Kakak dan Adik-adikku yang tersayang yang telah memberikan semangat, perhatian dan dukungan hingga akhir penyusunan skripsi ini serta keluarga besarku atas segala keikhlasanya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. kepada Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd dan Dr. Muhajir, M.Pd I dan pembimbing II yang sudah bersusah payah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada; Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah, guru, staf SDN 8 Kalimbaung, dan Bapak Burhanuddin, S.Pd., selaku guru kelas V di sekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga hanturkan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada Sahabat–sahabatku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan masukan selama proses hingga selesainya penelitian ini dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karna penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat member manfaat bagi diri pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis Amin.

Makassar, 01 Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR ,dan HIPOTESIS	
PENELITIAN	8
A. Kajian Pustaka.....	8
1. Belajar dan Pembelajaran	8
2. Pengertian Media Visual Proyektor.....	10
3. Hasil Belajar	11
4. Pembelajaran Pkn Sekolah Dasar	18
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Pikir.....	22
D. Hipotesis.....	23

BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis dan Desain penelitian	25
B. Tempat dan Waktu penelitian	26
C. Sumber Data.....	26
D. Subjek penelitian	26
E. Instrumen Penelitian.....	27
F. Teknik Pengumpulan Data	28
G. Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	33
A. Gambaran Umum Lokasi penelitian	33
B. Deskripsi data penelitian	34
C. Analisis data dan Hasil Penelitian	39
D. Pembahasan data penelitian	43
BAB V SIMPULAN dan SARAN	46
A. Simpulan.....	46
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN-LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

3.1 Interpretasi r_{xy}	31
4.1 penentuan skor angket Media Visual (proyektor).....	35
4.2 Respon Siswa terhadap Angket Media Visual (proyektor).....	36
4.3 Nilai Hasil Evaluasi PKn Siswa Kelas V.....	37
4.4 Interpretasi r_{xy}	42

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar kerangka pikir.....	23
3.1 Gambar Desain Penelitian.....	24

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia merupakan tanggung jawab seluruh komponen bangsa Indonesia. Sebagai negara berkembang, negara Indonesia mengalami persaingan dalam berbagai bidang. Dalam menjawab tantangan itu tentunya memberdayakan sumber daya harus diprioritaskan, terutama pemberdayaan sumber daya pada sekelompok manusia yang mampu mengadakan perubahan dalam perkembangan masyarakat. Karena pemberdayaan manusia ini perlu dipersiapkan secara optimal (Marsiyani, 2009:2). Salah satu cara mengembangkan sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Semua itu sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi : “Meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”. Oleh karena itu, harus dilakukan usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

(Marsiyani, 2009: 2) “mengemukakan bahwa kualitas pendidikan memiliki arti bahwa lulusan pendidikan memiliki kemampuan yang sesuai sehingga memberikan kontribusi yang tinggi bagi pembangunan Negara”. Kualitas pendidikan terutama ditentukan oleh pembelajaran, realitas menunjukkan pendidikan di negara kita masih sangat rendah dibandingkan negara lain. Salah

satu faktor rendahnya pendidikan di negara Indonesia adalah rendahnya penggunaan media visual dalam pembelajaran.

(Azhar, 2006:2) “proses pembelajaran yang terjadi di sekolah dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media, karena dengan penggunaan alat bantu atau media tersebut menjadikan siswa dapat lebih memahami pembelajaran”.

Adapun kata media itu sendiri menurut (Azhar, 2006:3) berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah “tengah”, “perantara”, dan “pengantar”. Jadi, media adalah alat yang berperan menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran, sedangkan media pembelajaran menurut Ilam (dalam guru pai sma al muttaqin, 2008) adalah ”segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar, yang pada akhirnya mampu mengantarkan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran”.

Selanjutnya, jenis media menurut Wiryawan dan Noor Hadi (dalam Mulyani dan Johar, 1999:183-189), adalah:

1. Media audio, yaitu jenis media yang dapat didengar, contoh rekaman suara atau radio.
2. Media visual, yaitu media yang dapat dilihat, contoh media gambar dalam (Gambar Animasi) dan media grafis, media papan, serta media dengan proyeksi.
3. Benda asli dan manusia sumber, yaitu benda yang sebenarnya, contoh di orama museum, dan dikunjungi manusia sumber.

4. Media audio visual, yaitu media yang dapat dilihat dan didengar, contohnya televisi, film dan video.

Tetapi bila dilihat dalam penggunaannya di lapangan, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya guru yang tidak kreatif dalam pembuatan media, keterbatasan bahan yang diperlukan, tidak sempatnya guru membuat media, mahalnya harga media, atau terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaan media. Sehingga, walaupun ada media yang tersedia di sekolah, hanya akan menjadi barang pajangan di kantor. Sekarang ini, semakin canggihnya media teknologi mikroelektronika membuat peran media audio visual tidak mungkin diabaikan begitu saja. Tentunya media audio visual bukan tanpa masalah untuk dapat diterima oleh masyarakat. masalah seperti buta media audio visual, kesiapan mental dan juga harga yang relatif masih cukup mahal perlu ditanggulangi. walaupun demikian, keuntungan yang dapat diperoleh dengan adanya media visual juga cukup banyak. adapun pengertian media visual secara lebih rinci seperti yang dijelaskan (Azhar, 2006:3) “media visual adalah suatu alat yang mengandung pesan dalam bentuk visualitatif (dapat dilihat), dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar”. Dalam hal ini, peran guru beralih menjadi fasilitator.

Berdasarkan observasi pada tanggal 3 Februari 2018 yang telah dilakukan di SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng, penggunaan media visual khususnya film dan video terhadap hasil belajar siswa belum terlaksana disebabkan oleh ketidaksanggupan guru mengadakan pembelajaran

dengan menggunakan media visual tersebut, sarana dan prasarana yang dibutuhkan seperti televisi dan VCD ataupun *Laptop* dan *In-focus* masih kurang, Serta dalam pembelajaran masih banyak siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran yang disebabkan karena adanya ketergantungan alat indra pendengar dan penglihatan yang membuat proses belajar mengajar tidak dapat terlaksana dengan baik. Padahal, penggunaan media dalam menyampaikan pembelajar seperti yang dikatakan Azhar diatas, dapat mencapai sasaran yang diinginkan dan menurut Ilham, dapat mengantarkan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajar, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Apalagi bila dihubungkan dengan tingkat perkembangan siswa di Sekolah Dasar yang menurut *Jemaah Piaget* (dalam Muctar, 1997:20) bahwa pada saat seorang anak berusia 7-12 tahun, mereka mengembangkan konsep dengan benda-benda konkret untuk menyelidiki hubungan dan model - model media abstrak (tahap operasional konkret). Pada tahap ini, dalam melakukan proses kegiatan pembelajar, siswa harus dilihat atau mengalami sendiri hal tersebut, agar siswa dapat memahami pelajaran dan menjadi keterampilan bagi siswa pada masa yang akan datang.

Alasannya adalah dalam mempelajari materi siswa sedapat mungkin melihat secara langsung, jelas dan nyata objek yang dipelajari, agar materi yang mereka dapatkan bisa menjadi ilmu pengetahuan bagi mereka, sehingga dapat memahami dan mengerti bila mereka mengalaminya dalam kehidupan nyata, bukan lagi hanya membayangkan materi tersebut berdasarkan apa yang disampaikan guru atau melihat gambarnya saja, yang membuat siswa dengan

kemampuan terbatas dalam menyerap pelajaran susah untuk memahami dan menghubungkan dengan kehidupan nyata. apabila dilihat lebih jauh, menonton bagi siswa, khususnya kaset CD, sudah merupakan suatu kebutuhan dan merekapun lebih mengerti, memahami dan bisa cepat menirukan apa yang disampaikan atau dilihatnya melalui CD dari pada apa yang disampaikan guru di sekolah ataupun orang tua mereka di rumah. Oleh sebab itu, guru harus jeli melihat peluang ini dengan menggunakan televisi dan VCD ataupun Laptop dan Proyektor sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dalam penelitian ini adalah :
Bagaimana Hubungan Media Visual Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng?

C. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, tujuan yang hendak dicapai adalah :
Untuk Mengetahui Hubungan Media Visual Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam rangka usaha terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Secara rinci manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan- permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Selain itu penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi dalam merancang desain pembelajaran dengan pendekatan media visual. Peneliti juga berharap rancangan dalam penelitian ini yaitu penggunaan media visual dapat memberikan manfaat yang positif dalam kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti dapat memberikan pengalaman, meningkatkan kemampuan dan memberikan pengetahuan tentang penggunaan media visual. Selain itu penelitian ini juga dapat menjadi bahan informasi pengalaman dalam penyusunan desain pembelajaran dengan pendekatan media visual.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik yang baik yaitu merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media visual.

c. Bagi Siswa

Menambah pengalaman bahwa belajar tidak hanya melalui ceramah dari guru, diskusi, maupun percobaan-percobaan, tetapi juga bisa dengan menggunakan media visual, khususnya televisi dan VCD atau *laptop* dan *in-focus*. Sehingga siswa bisa menyaksikan langsung hal yang berbahaya bila mereka melihat langsung ke lapangan, melalui film dokumentasi yang ditampilkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

Pada kelas V siswa dapat belajar dengan media visual (proyektor), Berikut ini akan dibahas mengenai media visual (proyektor).

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai aktifitas mental atau psikis yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek seperti: kognitif, psikomotorik, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah menjadi sesuatu yang baru atau penyempurnaannya/peningkatan dari hasil belajar yang telah di peroleh sebelumnya. Pengertian belajar menurut (W. Gulo, 2002:23) adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat. Sedangkan menurut (R.Gagne Djamarah, 1999:22) belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku.

Berdasarkan beberapa pengertian dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang sedemikian rupa dengan maksud supaya di samping tercipta proses belajar juga sekaligus supaya proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Itulah sebabnya (Darsono, 2000:24) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik.

Adapun pengertian pembelajaran menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

c. Tujuan Belajar dan Pembelajaran

1. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan tugas belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan tercapai oleh siswa. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah belajar.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah rumusan tentang perilaku hasil belajar (kognitif, psikomotorik, dan afektif) yang diharapkan untuk dimiliki atau dikuasai oleh si pelajar setelah si pelajar mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu.

2. Pengertian Media Visual, Proyektor

Media visual (Daryanto, 1993:27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca-indera mata.

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu Gambar representasi, Diagram, Peta, Grafik, *Overhead Projektor (OHP)*, *Slide*, dan *Filmstrip*.

Proyektor adalah perangkat yang mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan *display* dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke dinding atau layar.

Fungsi Proyektor:

1. Sebagai Alat Presentasi

Proyektor dapat membuat sebuah presentasi menjadi lebih hidup, karena dengan tampilan gambar atau tulisan itu kita dapat memberikan presentasi yang lebih dinamis dan atraktif.

2. Sebagai Pemutar Video (*Home Theater*)

Dengan Proyektor kita dapat menikmati bioskop di dalam rumah. Ini dikarenakan proses tampilan yang terjadi di bioskop bisa kita tampilkan di rumah, yaitu dengan proyeksi.

3. Sebagai Media Informasi

Karena Proyektor dapat menampilkan tampilan dengan layar besar, maka projector sangat efektif untuk dijadikan sebagai media informasi.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah sebagai dampak dari aktivitas belajar yang dilakukan, akan meningkatkan kemampuan belajar siswa sehingga akan dapat memberikan hasil yang maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar siswa, yang lazimnya dikenal dengan istilah hasil belajar.

Menurut Gagne (Agus Suprijono, 2013:5) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom (Agus Suprijono, 2013:6) hasil belajar mencakup:

Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis*, (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization*, (karakterisasi). Domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

(Menurut Aunurrahman, 2012:37) “bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku”. Perubahan tingkah laku pada kebanyakan hal merupakan sesuatu perubahan yang dapat diamati (*observable*). Akan tetapi juga tidak selalu perubahan tingkah laku yang dimaksudkan sebagai hasil belajar tersebut dapat diamati. Perubahan-perubahan yang dapat diamati kebanyakan berkenaan dengan perubahan aspek-aspek motorik. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan pada aspek afektif, termasuk perubahan aspek emosional. Perubahan-perubahan pada aspek ini umumnya tidak mudah dilihat dalam waktu yang singkat, akan tetapi seringkali dalam rentang waktu yang relatif lama.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian hasil belajar, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap siswa, baik perubahan dari segi aspek motorik, aspek afektif, dan termasuk aspek emosional, dari hasil itu mencakup bagaimana siswa berkemampuan mengungkapkan pengetahuan, kemampuan mempresentasikan, kemampuan menyalurkan, kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani, serta kemampuan menerima atau menolak objek. Artinya, hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam menentukan efektif tidaknya usaha belajar yang dilakukan. Hasil belajar yang baik akan timbul dalam diri seseorang jika seseorang itu mempunyai niat untuk melakukannya. Niat itu diwujudkan dalam perbuatan yang berulang-ulang setiap hari sehingga menjadi suatu kebiasaan. (Gie, 1995:47) “mengemukakan bahwa hasil belajar adalah segenap perilaku siswa yang ditunjukkan dari waktu ke waktu dalam cara yang sama”. Kebiasaan studi bukanlah bakat alamiah atau bawaan kelahiran yang dimiliki oleh seseorang sejak kecil, melainkan perilaku yang dipelajari secara sengaja ataupun secara tak sadar selama waktu-waktu yang lalu. Karena selalu diulang-ulang sepanjang waktu, berbagai perilaku itu begitu terbiasakan sehingga akhirnya terlaksana secara spontan tanpa memerlukan pikiran sadar sebagai tanggapan otomatis terhadap suatu situasi belajar.

Ada dua macam hasil belajar, yang pertama ialah hasil belajar baik yang membantu siswa menguasai pelajarannya, mencapai kemajuan belajar, dan akhirnya meraih sukses. Yang kedua adalah hasil belajar buruk yang mempersulit siswa memahami pengetahuan, menghambat kemajuan belajar dan akhirnya mengalami kegagalan. Untuk meningkatkan keefektifan proses belajar yang terjadi di kelas, setiap siswa harus memiliki kebiasaan yang baik dalam mengikuti pelajaran di kelas. Seorang siswa harus mengikuti pelajaran dengan tertib dan penuh perhatian, harus dapat memfungsikan dengan baik alat pendengaran dan penglihatannya. Alat pendengaran digunakan dengan sebaik mungkin untuk mendengarkan uraian dan keterangan dari guru yang sedang mengajar, serta menyeleksi keterangan yang penting. Alat penglihatan digunakan dengan sebaik-baiknya untuk melihat mimik, gerak-gerik dan gaya mengajar guru sehingga dapat menambah pemahamannya terhadap pelajaran yang diberikan. Dalam mengikuti pelajaran di kelas, siswa harus melakukannya secara aktif dan kreatif, dan dengan penuh konsentrasi. Beberapa kebiasaan yang baik dalam mengikuti pelajaran di kelas antara lain: mengikuti pelajaran dengan tertib, tidak terlambat masuk kelas, memilih tempat duduk yang strategis.

Hasil belajar di luar kelas juga memiliki peranan yang sangat penting bagi siswa. Siswa mempunyai waktu yang lebih banyak di luar kelas daripada di dalam kelas. Waktu yang banyak ini, apabila digunakan dengan efektif maka akan meningkatkan hasil belajar siswa di berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Khusus dalam bidang pendidikan, kegiatan belajar di luar kelas pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan penguasaan materi pelajaran yang

diberikan di sekolah. Salah satu faktor yang menentukan keefektifan proses belajar adalah hasil belajar yang dilakukan di luar kelas (Astuty, 1990:26).

Hasil belajar yang dilakukan di luar kelas meliputi beberapa faktor, antara lain :

1. Keteraturan dalam belajar. Keteraturan dalam belajar merupakan pangkal utama dari cara belajar yang baik. Jika keteraturan itu sudah menjadi kebiasaan siswa, maka akan memengaruhi pola jalan pikirannya. Pikiran yang teratur akan menjadi modal yang berharga, karena dengan pikiran yang teratur suatu ilmu dapat dimengerti dan dikuasai. Karena itu, keteraturan dalam belajar harus menjadi kebiasaan setiap siswa dalam kegiatan belajar sehari-hari.
2. Disiplin belajar. Disiplin belajar dapat membuat siswa memiliki kecakapan mengenai cara belajar dan juga merupakan proses kearah pembentukan watak yang baik. Watak yang baik akan menciptakan suatu pribadi yang luhur dan menjadi harapan bangsa pada umumnya.
3. Konsentrasi. Konsentrasi dalam belajar berarti pemusatan pikiran terhadap sesuatu yang sedang dipelajari dengan mengesampingkan hal-hal lain yang tidak berhubungan dengan yang sedang dipelajari (Gie, 1995). Kemampuan konsentrasi merupakan kebiasaan yang dapat dilatih dan bukan suatu bakat bawaan. Pada dasarnya konsentrasi adalah akibat dari perhatian, terutama perhatian yang bersifat spontan yang ditimbulkan oleh minat terhadap sesuatu yang dipelajari.

4. Pemantapan hasil belajar. Materi pelajaran tidak mungkin dapat dikuasai dengan hanya satu kali belajar. Suatu kemampuan belum dapat dikuasai sepenuhnya dan belum dapat diterapkan apabila belum melekat dalam pikiran. Dengan demikian, mempelajari suatu materi pelajaran hendaknya dilakukan berkali-kali dengan latihan. Cara ini disebut dengan pemantapan hasil belajar.

Penggunaan waktu belajar. Untuk memiliki keteraturan dalam belajar, maka seorang pelajar harus membuat rencana kerja belajar serta alokasi waktunya. Rencana tersebut merupakan pedoman bagi pelajar, sehingga ia akan belajar dan bekerja dengan teratur dan tak ada waktu yang terbuang sia-sia.

a. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Disamping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar yang dapat menghambat kesuksesan studi siswa. Guru perlu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar sehingga dapat dilakukan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahkan guru dapat melakukan upaya antisipasi jika terjadi kesulitan belajar atau kegagalan siswa dalam belajar di sekolah.

Menurut (Syah, 2000:132), faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu :

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan pendekatan yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh (Purwanto, 2007:102) tentang faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu :

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual.
- 2) Faktor yang ada di luar individu yang kita sebut faktor sosial. Yang termasuk faktor individual antara lain: faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan motivasi, dan faktor pribadi. Sedangkan yang termasuk faktor sosial antara lain faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia, dan motivasi belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu bersumber dari dalam diri siswa dan dari luar dirinya. Faktor dari diri siswa, berupa: faktor fisik, psikologi, dan pendekatan

belajar, sekolah, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan pergaulan siswa yang memengaruhi aktivitas belajarnya sehari-hari. Salah satu faktor dari luar diri siswa yang dapat memengaruhi hasil belajarnya adalah faktor lingkungan dan sekolah.

5. Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Pendidikan Kewarganegaraan adalah wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari siswa baik sebagai individu, masyarakat, warga negara dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Perilaku-perilaku tersebut adalah seperti yang tercantum di dalam penjelasan Undang-undang tentang Pendidikan Nasional pasal 39 ayat (2) yaitu perilaku yang memancarkan iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung persatuan bangsa dalam masyarakat yang beraneka ragam kebudayaan dan beraneka ragam kepentingan, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan perorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran, pendapat atau kepentingan di atas melalui musyawarah dan mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Di samping itu Pendidikan Kewarganegaraan juga dimaksudkan sebagai usaha untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan

kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara sesama warga negara maupun antar warga negara dengan negara. Serta pendidikan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

PKn merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan terpaan moral yang mencari jawaban atas pertanyaan apa, mengapa, dan bagaimana gejala-gejala sosial, khususnya yang berkaitan dengan moral serta perilaku manusia. Pendidikan Kewarganegaraan termasuk pelajaran bidang ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari teori-teori serta perihal sosial yang ada di sekitar lingkungan masyarakat kita.

Oleh karena itu, dalam pembelajaran PKn perlu diberikan pengarahan, mereka harus terbiasa untuk mendengar ataupun menerapkan serta mencatat hal-hal yang berkaitan dengan ilmu PKn, salah satu keberhasilan pembelajaran adalah jika siswa yang diajar merasa senang dan memerlukan materi ajar. Selain itu juga dengan diterapkannya pemberian tugas dengan bentuk portofolio akan dapat memberikan deskripsi baru mengenai pembelajaran PKn, dan hal tersebut juga sebagai penunjang agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran portofolio.

b. Tujuan Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

1. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, serta bertindak cerdas dalam kegiatan kemasyarakatan, berbangsa dan bernegara.

3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

c. Hakikat Pembelajaran PKn Sekolah Dasar

Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari para siswa baik sebagai individu, sebagai calon pendidik, anggota masyarakat dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan adalah merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

B. Penelitian yang Relevan

Sri Ratu Istana (2015) meneliti mengenai “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN Pandanwangi 3 Malang” Penerapan media audio visual dapat menjadi pertimbangan dalam upaya memperbaiki media pembelajaran di kelas untuk mengurangi verbalisme dan memudahkan siswa

dalam menerima pelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimennya quasi experimental design dengan teknik sampling jenuh, subyek yang digunakan adalah kelas VA sebagai kelompok kontrol dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan perangkat tes prestasi belajar IPA. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik kuantitatif dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian nilai rata-rata prestasi belajar siswa kelompok eksperimen adalah 74,11 dan kelompok kontrol adalah 64,46 serta hasil gain score siswa terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata skor perolehan pada kelompok eksperimen adalah 0,45 dan kelompok kontrol 0,25. Dari perhitungan gain score menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di SDN Pandanwangi 3 Malang.

Berdasarkan pengamatan peneliti, khususnya di SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng dengan menggunakan media visual (proyektor) memberikan nilai positif lebih terhadap hasil belajar siswa. Dimana dengan menggunakan media proyektor ini dianggap lebih mampu memaksimalkan ketajaman konsentrasi siswa dan siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih baik dibandingkan dengan masalah yang ada dilapangan bahwa rendahnya motivasi siswa dalam mengerjakan tugas.

Oleh karena itu, dengan penggunaan media (proyektor) dapat melatih siswa untuk terbiasa berfikir, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, serta menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan siswa.

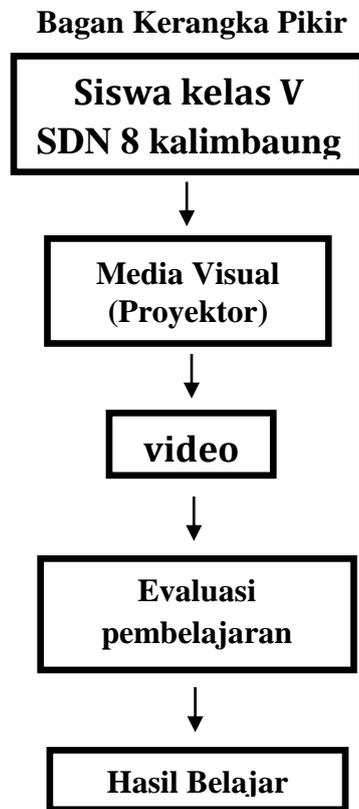
Dengan demikian, diharapkan penggunaan media visual (proyektor) dapat mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran yang berdampak terhadap kualitas pembelajaran, kualitas proses, dan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Hasil belajar siswa yang tinggi merupakan harapan semua pihak, baik pihak siswa sendiri, guru, orang tua bahkan pemerintah. Salah satu faktor yang berhubungan dengan hasil belajar siswa tersebut yaitu pemilihan atau pemanfaatan media pembelajaran yang efektif. Hasil belajar memiliki daya prediksi yang tinggi terhadap perilaku seseorang, sehingga seseorang yang mempunyai hasil belajar tinggi/memuaskan, maka dalam dirinya akan muncul dorongan psikologis yang sangat kuat untuk mempersiapkan diri untuk belajar lebih giat lagi.

Kerangka berpikir merupakan asumsi-asumsi untuk menyusun masalah atau variabel penelitian, penyelesaian masalah, dan kriteria pembuktiannya. Melalui kerangka berpikir peneliti dapat menjelaskan definisi variabel-variabel yang diteliti, dalam pembelajaran ini siswa diharapkan mampu mengembangkan pembelajaran yang maksimal dan menguasai pengetahuan secara mendalam. Dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media visual proyektor, maka guru dapat memanfaatkan media visual sebagai media pembelajaran itu lebih baik karena siswa akan melihat secara langsung, dengan harapan hasil belajar siswa akan lebih meningkat pada saat mengikuti proses pembelajaran .

Adapun yang menjadi kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 *bagan kerangka pikir*

Keterangan :

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel X dan variabel Y. Sedangkan variabel yang akan diungkapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel Independen (X) : Media visual (proyektor)
2. Variabel Dependen (Y) : Hasil belajar

D. Hipotesis

Hipotesis terbagi menjadi dua jenis, yakni hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada hubungan/tidak ada perbedaan dan hipotesis alternatif (H_a) yang menunjukkan ada hubungan/ada pengaruh/ada perbuatan. Berdasarkan pembagian tersebut, maka hipotesis Nol (H_0) penelitian ini adalah:

(H_0) = Tidak terdapat Hubungan Media Visual dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

(H_a) = Terdapat Hubungan Media Visual dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir agar penelitian tetap terarah secara jelas sesuai dengan tujuan penelitian, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Terdapat Hubungan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya Hubungan Media Visual (proyektor) terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Waktu penelitian direncanakan pada tahun ajaran 2018.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penyelidikan atau kegiatan dalam pengumpulan, pengelolaan analisis, dan pengkajian data, dilakukan secara sistematis dan objektif untuk mengembangkan prinsip-prinsip umum, baik yang bersifat teoritis maupun praktis. Penelitian ini bermaksud untuk menyelidiki (X) hubungan media visual proyektor (Y) terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 3.1 Gambar Desain Penelitian

Keterangan:

X : variabel bebas

Y : variabel terikat

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini bertempat di SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2018.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah menggunakan sumber data yaitu :

1. Data primer

Data primer adalah data yang secara langsung dari kepala sekolah, guru, siswa.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak secara langsung yang berada di sekolah seperti dokumentasi.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan dengan menggunakan teknik Purposive Sampling.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menggali data mengenai hubungan penggunaan media internet terhadap hasil belajar PKn.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah mempergunakan :

1. Observasi atau pengamatan adalah salah satu metode dalam pengumpulan data saat membuat suatu karya tulis ilmiah.
2. Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber data.
3. Dokumentasi adalah sebuah cara yang dilakukan untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat berupa lampiran foto pembagian angket.
4. Angket adalah daftar pertanyaan (quisitioner) merupakan suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk tujuan khusus yang memungkinkan seorang analis untuk mengumpulkan data dan pendapat dari para responden yang telah dipilih.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah digunakan untuk mengamati langsung fenomena aktivitas belajar siswa di sekolah yang menggunakan media visual proyektor dan tidak mempergunakan media visual proyektor. Metode ini peneliti hanya mengamati apa yang terjadi. Metode ini banyak dilakukan untuk melihat atau mengamati aktivitas belajar siswa di sekolah. Para responden ini tidak dalam kendali peneliti atau tidak dikondisikan

oleh peneliti. Mereka bebas melakukan aktivitas apa saja seperti biasa yang mereka lakukan.

2. Wawancara

(Sugiyono, 2010:194) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit.

Wawancara yang digunakan penelitian ini untuk mengumpulkan data:

a. Kepala Sekolah

Wawancara ini dilakukan untuk menggali data tentang siswa yang sudah dan tidak belajar menggunakan media visual proyektor.

b. Guru

Wawancara ini dilakukan untuk menggali data mengenai prestasi siswa yang menggunakan media visual proyektor dan yang tidak menggunakan media visual proyektor dalam pembelajaran.

c. Siswa

Wawancara ini dilakukan untuk menggali data tentang respon terhadap penggunaan media visual proyektor dalam pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menyimpan data. Data tersebut berupa nilai hasil belajar siswa, absensi siswa serta foto atau informasi dari berbagai sumber yang berkaitan erat dengan penelitian

ini. Dalam penelitian ini data yang akan diambil dengan metode dokumentasi adalah pengumpulan data berupa angket yang dibagikan dan hasil evaluasi pada mata pelajaran PKn, untuk mengumpulkan data seberapa kuat hubungan media visual dengan hasil belajar siswadi SDN 8 Kalimbaung.

4. Angket

Menurut (Arikunto, 2006:151) menjelaskan bahwa metode angket (Kuesioner) adalah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dan arti-arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui. Menurut (Arikunto, 2006:152), angket dapat dibedakan atas beberapa jenis tergantung pada sudut pandangnya, yaitu:

- a. Dipandang dari cara menjawab, maka ada:
 - 1) Kuesioner Terbuka, yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
 - 2) Kuesioner Tertutup, yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilih.
- b. Dipandang dari jawaban yang diberikan, maka ada:
 - 1) Kuesioner Langsung: responden langsung menjawab tentang dirinya.
 - 2) Kuesioner tidak langsung: responden menjawab tentang orang lain.
- c. Dipandang dari bentuknya, maka ada:
 - 1) Kuesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup.
 - 2) Kuesioner isian, yang dimaksud adalah kuesioner terbuka.

- 3) *Cheklis*, sebuah daftar dimana responden tinggal memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai.
- 4) *Rating Scale* (Skala bertingkat) yaitu sebuah pernyataan yang diikuti kolom-kolom yang menunjukkan tingkat-tingkat, misalnya mulai dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mendapat data tentang minat belajar siswa dengan memberikan daftar pernyataan yang diberikan kepada subyek penelitian atau responden secara individu guna memperoleh informasi yang dibutuhkan peneliti, kemudian menyebarkan angket dan menghimpunnya kembali setelah diisi oleh responden. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga tinggal memilih.

G. Analisis Data

Analisis data adalah suatu metode dengan cara menganalisa data yang diperoleh untuk mencari ada tidaknya Hubungan Media Visual (Proyektor) dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Penelitian ini merupakan korelasi, maka dalam menganalisa hasil penelitian berupa korelasi antara media visual dengan hasil belajar digunakan teknik Korelasi *Product Moment*.

Setelah data terkumpul kemudian data dikelompokkan dan ditabulasikan sesuai dengan variabel masing – masing yaitu :

Variabel X (variabel bebas) , yaitu media Visual (proyektor)

Variabel Y (variabel terikat), yaitu hasil belajar siswa kelas V

Untuk mengetahui kegiatan hubungan antara variabel X dan Y, digunakan rumus koefisien sebagai berikut :

Bentuk rumus *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

(Sugiono 2014:183)

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

n : Jumlah responden sebagai sampel

X : Media Visual (proyektor)

Y : Hasil Belajar

$\sum x$: Jumlah skor variabel x

$\sum y$: Jumlah skor variabel y

$\sum xy$: Jumlah perkalian variabel X dan Y

Tabel 3.1 Interpretasi r_{xy}

Koefisien Korelasi (r_{xy})	Interpretasi
0,00-0,19	Sangat rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

Sumber: (Sugiono 2016:257)

Setelah diperoleh nilai koefisien korelasi selanjutnya menjadi nilai *Degre Of Freedom* atau derajat kebebasan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$DF = N - Nr$$

N = *Number Of Cases* (subjek penelitian)

Nr = Banyaknya variabel yang dikorelasikan

Setelah itu dilakukan pengukuran tendensi sentral modus yaitu menunjukkan frekuensi terbesar pada suatu kelompok data tertentu yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar dan di bantu dengan perhitungan manual.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Sekolah ini berdiri pada tahun 1969. Letak sekolah ini berada di daerah bantaeng dengan status bangunan sekolah milik sendiri. Gedung yang dimiliki SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng terdiri dari 8 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan dan sekolah SDN 8 Kalimbaung ini dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama ibu Nurjannah S.Pd.,SD beliau mulai menjabat di SDN 8 Kalimbaung pada tahun 2014. Jumlah Siswa SDN 8 Kalimbaung berjumlah 247. SDN 8 Kalimbaung merupakan sekolah dasar yang mengedepankan pengetahuan akademik tanpa meninggalkan karakter yang sekarang ini sangat diperlukan oleh setiap orang, khususnya oleh insan pendidikan. Adapun visi misi sekolah yaitu visi “Terwujudnya insan yang cerdas dan terampil berlandaskan iman dan taqwa”. Misi 1. Meningkatkan kedisiplinan dan kemitraan bagi guru dalam mengembangkan tugas, terutama sistem pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan anak serta memberikan bekal kemampuan sikap dan keterampilan budi pekerti yang luhur, taat beribadah, sehingga tercipta lingkungan sekolah yang aman bersih dan indah. 2. Meningkatkan partisipasi dan peran orang tua (komite sekolah) masyarakat dalam pengelolaan pendidikan. Adapun kelas sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas V dengan wali kelas Burhanuddin, S.Pd.

Proses pembelajaran di kelas yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada guru saja, dimana guru memberikan pengetahuan kepada siswa dengan metode konvensional yaitu metode ceramah dan pemberian tugas media yang digunakan juga sudah biasa seperti media gambar, hasilnya adalah siswa hanya duduk, diam, dengar dan catat sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Kondisi seperti ini tidak akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran. Kemudian digunakan media visual (proyektor) sebagai salah satu alat bantu guru dalam mengajar. Media visual (proyektor) digunakan pada saat materi pembelajaran berlangsung dengan cara guru menerangkan materi menggunakan media visual (proyektor). Melihat hasil setelah menggunakan media visual (proyektor) ternyata siswa bisa lebih fokus pada materi dan menjadi aktif, hasil di dapatkan setelah membagikan angket dan soal-soal terkait dengan materi yang diajarkan dengan menggunakan media visual (proyektor).

B. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Angket Media Visual (proyektor)

Pada bagian deskripsi data penelitian akan membahas mengenai keadaan kelas yang akan diteliti yaitu kelas V dengan menggunakan angket berdasarkan indikator 15 item pertanyaan. Tujuan dari penggunaan angket berdasarkan indikator tersebut sebagai salah satu strategi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media visual (proyektor). Proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan terhadap satu kelas yang menjadi sampel dengan mengedarkan angket tersebut. Selain itu, diawal pertemuan peneliti memberikan

informasi mengenai tujuan dari pelaksanaan pembelajaran sebelum membagikan angket dan menyampaikan bahwa proses pengisian angket untuk siswa diharapkan mampu menyelesaikan pengisian angket dengan benar serta menyampaikan bahwa hasil dari angket berindikator hubungan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa kelas V. Media visual merupakan salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan hasil belajar Siswa. Untuk mempermudah perhitungan setiap butir pernyataan diberikan skor yang berbeda-beda dapat dilihat pada tabel penentuan skor angket media visual (proyektor) di bawah ini:

Table 4.1 penentuan skor angket Media Visual (proyektor)

OPTION	PILIHAN	SKOR
A	SELALU	4
B	SERING	3
C	KADANG-KADANG	2
D	TIDAK PERNAH	1

(Sugiono 2012:93)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat empat pilihan jawaban. Dimana setiap pilihan memiliki skor yang berbeda dimana apabila siswa memilih Selalu (SL) skor yang didapatkan adalah 4, apabila siswa memilih Sering (SR) maka skor yang didapatkan adalah 3, jika siswa memilih Kadang-kadang (KK) maka skor yang didapatkan adalah 2, dan jika siswa memilih Tidak Pernah (TP) maka skor

yang didapatkan adalah 1. Tabel ini kemudian digunakan sebagai acuan dalam penentuan skor atau jumlah nilai dari angket yang telah dibagikan. Berdasarkan ketentuan skor tersebut maka diperoleh data angket media visual (proyektor) siswa melalui pembagian angket dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Table 4.2 Respon Siswa terhadap Angket Media Visual (proyektor)

NO	Nama Siswa	A (4)	B (3)	C (2)	D (1)	Jumlah Aspek	Jumlah skor (X)	X ²
1.	RFS	4	1	4	6	15	55	3025
2.	MM	8	6	0	1	15	85	7225
3.	CR	5	4	3	1	15	68	4624
4.	SH	4	4	4	3	15	68	4624
5.	SF	7	1	2	4	15	68	4624
6.	RA	6	2	4	2	15	65	4225
7.	NW	8	1	1	5	15	70	4900
8.	AH	4	2	4	5	15	58	3364
9.	MJ	7	2	2	4	15	63	3969
10.	AM	5	2	4	1	15	60	3600
11.	NAS	2	4	8	0	15	60	3600
12.	ML	5	4	2	4	15	66	4356
13.	DJW	3	4	3	4	15	60	3600
14.	NAH	2	6	3	4	15	60	3600
15.	AH	4	6	3	2	15	70	4900
16.	FR	1	5	1	8	15	48	2304
17.	AS	10	5	0	0	15	91	8281
18.	MH	7	4	4	0	15	80	6400
19.	RAP	8	0	2	5	15	68	4624
20.	NNA	7	0	3	5	15	65	4225
21.	NM	5	5	3	2	15	71	5041
22.	NW	4	3	1	9	15	56	3136
23.	AAQ	8	0	3	4	15	68	4624
24.	NR	6	2	4	3	15	68	4624
25.	NQ	5	1	1	8	15	55	3025

26.	JN	5	5	1	4	15	68	4624
27.	RDR	3	2	5	5	15	53	2809
28.	NDP	2	1	8	4	15	51	2601
29.	AL	7	3	1	4	15	71	5041
NO	Nama Siswa	A (4)	B (3)	C (2)	D (1)	Jumlah Aspek	Jumlah skor	X²
30.	AF	6	1	4	4	15	65	4225
Jumlah							1.954	129820
Rata-Rata							65.13	

Sumber: Hasil angket atau kuesioner yang dibagikan

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa kelas V sebanyak 30, kemudian dibagikan angket yang berisi 15 pernyataan yang harus dijawab dengan jujur lalu jawaban siswa tersebut dimasukkan ke dalam tabel angket media visual (proyektor) untuk mempermudah perhitungan. Setelah dilakukan perhitungan didapatkan data dari angket media visual (proyektor) diperoleh hasil yaitu $\sum x = 1954$ yang didapatkan dari jumlah skor (variabel X) secara keseluruhan. Adapun nilai $\sum X^2 = 129820$ yang diperoleh dari nilai variabel X yang dikali dengan nilai variabel X itu sendiri.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah nilai hasil evaluasi yang diperoleh siswa setelah dilaksanakannya proses pembelajaran yang sedang berlangsung pada mata pelajaran PKn tahun ajaran 2018/2019. Adapun nilai yang diperoleh peneliti dari hasil evaluasi siswa dengan data sebagai berikut :

Tabel 4.3 Nilai Hasil Evaluasi PKn Siswa Kelas V

NO	NAMA SISWA	RATA – RATA NILAI EVALUASI (Y)	Y ²
1	RFS	70	4900
2	MM	87	7569

3	CR	75	5625
4	SH	75	5625
5	SF	80	6400
6	RA	80	6400
NO	NAMA SISWA	RATA – RATA NILAI EVALUASI (Y)	Y ²
7	NW	85	7225
8	AH	70	4900
9	MJ	75	5625
10	AM	70	4900
11	NAS	70	4900
12	ML	80	6400
13	DJW	75	5625
14	NAH	75	5625
15	AH	90	8100
16	FR	70	4900
17	AS	95	9025
18	MH	90	8100
19	RAP	75	5625
20	NNA	75	5625
21	NM	90	8100
22	NW	85	7225
23	AAQ	75	5625
24	NR	75	5625
25	NQ	70	4900
26	JN	75	5625
27	RDR	70	4900
28	NDP	75	5625
29	AL	90	8100
30	AF	75	5625
Jumlah		2342	184444
Rata-rata		78	

Sumber: Nilai Evaluasi Siswa Kelas V SDN 8 Kalimbaung

Berdasarkan tabel 4.3 data-data hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran PKn yang terdiri dari 30 siswa, Setelah dilakukan perhitungan didapatkan data

hasil belajar siswa yaitu $\sum Y = 2342$ yang didapatkan dari jumlah rata-rata nilai evaluasi (variabel Y) secara keseluruhan. Adapun nilai $\sum Y^2 = 184444$ yang diperoleh dari nilai variabel Y yang dikali dengan nilai variabel Y itu sendiri.

C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

Dalam menganalisis data ini penulis menggunakan analisa data kuantitatif dengan analisis rumus korelasi *product moment* secara manual. Penyelesaiannya seperti berikut ini:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

(Sugiono 2014:183)

Keterangan:

$$\sum N = 30 \qquad \qquad \qquad \sum XY = 154080$$

$$\sum X = 1954 \qquad \qquad \qquad \sum X^2 = 129820$$

$$\sum Y = 2342 \qquad \qquad \qquad \sum Y^2 = 184444$$

Untuk mengetahui apakah ada hubungan penggunaan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \times \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}} \\ &= \frac{30(154080) - (1954)(2342)}{\sqrt{30(129820) - (1954)^2} \times \sqrt{30(184444) - (2342)^2}} \\ &= \frac{4622400 - 4576268}{\sqrt{3894600 - 3818116} \times (5533320 - 5484964)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{46132}{\sqrt{(76484)(48356)}} \\
&= \frac{46132}{\sqrt{3698460304}} \\
&= \frac{46132}{60814,9678}
\end{aligned}$$

$$= 0,76$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh hasil $r_{\text{Hitung}} = 0,76$. Berdasarkan perhitungan di atas ternyata angka korelasi antara variabel X dan variabel Y bertanda positif dengan memperhatikan besarnya r_{Hitung} . Selanjutnya untuk mengetahui tingkat korelasinya maka penulis menggunakan tabel interpretasi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Interpretasi r_{xy}

Koefisien Korelasi (r_{xy})	Interpretasi
0,00-0,19	Sangat rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

Sumber: (Sugiono 2016:257)

Tabel 4.4 di atas memperlihatkan bahwa apabila nilai koefisien korelasi berada pada interval 0,00-0,19 maka nilai interpretasi berada pada tingkatan yang sangat rendah, jika koefisien korelasi berada pada interval 0,20-0,39 maka nilai interpretasi berada pada tingkatan yang rendah, jika koefisien korelasi 0,40-0,59

maka nilai interpretasi berada pada tingkatan sedang, selanjutnya koefisien korelasi dengan interval 0,60-0,79 maka interpretasinya kuat, dan jika koefisien korelasi berada pada interval 0,80-1,00 maka interpretasi berada pada tingkatan sangat kuat. Kemudian dapat dilihat bahwa koefisien korelasi yang dirujuk pada tabel interpretasi nilai r_{xy} , dengan $r_{Hitung} = 0,76$. Dengan demikian, hubungan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng berada pada interval antara 0,60 sampai dengan 0,79 dianggap hubungan kuat.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah hubungan itu signifikan atau tidak maka nilai r_{Hitung} dibandingkan nilai r_{Tabel} . Dan sebelum membandingkannya, terlebih dahulu dicari derajat kebebasannya atau *df (degrees of freedom)* dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned}df &= N-nr \\ &= 30-2 \\ &= 28\end{aligned}$$

Hasil yang didapatkan berdasarkan rumus *df* yaitu dengan cara mengurangi jumlah siswa sebanyak 30 dengan 2 dan mendapatkan hasil yaitu 28. Kemudian hasil yang didapatkan akan digunakan untuk mencari nilai r_{Tabel} yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Tabel r untuk df 1-50

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, df sebesar 28 jika dibandingkan dengan tabel r, dengan taraf signifikan 5% maka nilai $r_{Tabel} = 0,3610$.

Jika $r_{hit} > r_{tab} = H_a$ diterima

Jika $r_{hit} < r_{tab} = H_o$ ditolak

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai r_{Hitung} sebesar $0,76 >$ dari pada nilai r_{Tabel} sebesar $0,3610$. Dengan demikian (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, artinya “terdapat korelasi yang signifikan antara hubungan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng”.

D. Pembahasan Data Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan media visual dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. Dari uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa tingkat penggunaan media visual (proyektor) memiliki kontribusi dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Semakin tinggi tingkat penggunaan media visual (proyektor), maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah tingkat penggunaan media visual (proyektor), maka semakin rendah pula hasil belajar siswa.

Menurut (Azhar Arsyad 2005:15), mengemukakan “bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperlancar atau mempermudah kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang

ditata dan diciptakan oleh guru.” Sesuai pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah segala sesuatu yang terletak ditengah yang berfungsi untuk memperlancar dan mempermudah kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Selain itu media secara mendasar berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian.

Hasil analisis korelasi penggunaan media visual (proyektor) sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment* menunjukkan bahwa nilai r_{Hitung} sebesar 0,76. Nilai r_{Tabel} dengan taraf signifikan 5% pada tabel $r = 0,3610$, hasil ini menunjukkan bahwa r_{Hitung} lebih besar dari nilai r_{Tabel} yaitu $0,76 > 0,3610$. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.

Koefisien korelasi hitung 0,76 dianggap hubungan kuat, menunjukkan adanya korelasi positif antara variabel media visual (proyektor) dengan hasil belajar. Temuan penelitian ini mengindikasikan semakin baik penggunaan media visual (proyektor) maka akan semakin meningkat pula hasil belajar. Baik tidaknya penggunaan media visual (proyektor) sangat ditentukan oleh sejauh mana siswa dapat mencari dan mengumpulkan informasi yang bermanfaat.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Ratu Istana (2015) meneliti mengenai “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN Pandanwangi 3 Malang” Hasil penelitian nilai rata-rata prestasi belajar siswa kelompok eksperimen adalah 74,11 dan kelompok kontrol adalah 64,46 serta hasil gain score siswa terhadap pembelajaran diperoleh rata-rata skor perolehan pada kelompok eksperimen adalah 0,45 dan kelompok kontrol 0,25. Dari perhitungan gain score menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio visual terhadap prestasi belajar siswa di SDN Pandanwangi 3 Malang.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa penggunaan media visual sebagai media pembelajaran berkorelasi dengan hasil belajar. Pemanfaatan mediavisual (proyektor) secara intensif dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat dan mendapat informasi serta pengetahuan yang lebih dalam. Karena dari media visual (proyektor) yang dimanfaatkan secara optimal, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang didapat dikelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bahwa ada hubungan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng, hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa $r_{xy} \geq r_t$ ($0,76 \geq 0,3610$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara media visual dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng.
2. Hubungan media visual (proyektor) dengan hasil belajar siswa sebesar 57,76% dan nilai $r_{xy} = 0,76$ apabila hasil tersebut diinterpretasikan secara sederhana dengan mencocokkan hasil perhitungan dengan angka indeks korelasi r *product moment*, dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa salah satu pengaruhnya adalah penggunaan media visual. Maka semakin tinggi tingkat penggunaan anak maka semakin tinggi pula pencapaian tingkat hasil belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($0,76 > 0,3610$) maka H_a diterima H_0 ditolak.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru Media visual (proyektor) perlu digunakan dalam kelas secara maksimal dan dipertahankan agar dengan belajar menggunakan Media visual (proyektor) dapat meningkatkan prestasi siswa di masa akan datang.
2. Bagi siswa, agar lebih membiasakan diri menjadi lebih aktif, objektif dan lebih serius mengerjakan tugas baik tugas di rumah ataupun di sekolah yang diberikan oleh guru.
3. Bagi guru di SDN 8 Kalimbaung Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng menjadikan pengalaman dalam peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media visual (proyektor) yang diterapkan guru kepada siswa.
4. Kepada peneliti lain agar penelitian ini bisa menjadi rujukan ilmu untuk perkembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismi. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Aunurrahman. 2012. *Convergentive Design Kurikulum Pendidikan Pesantren (Konsepsi dan Aplikasinya)*. Bandung: Alfabeta
- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: CV Maulana.
- Lami Fitria. 2006. *Penggunaan Media Sederhana dalam Pembelajaran Penjumlahan Pecahan di Sekolah Dasar*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Mulyani Sumantri dan Johar Pramana. 1999. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Nana, Ahmad. 2005. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya).
- Surakhmad. 1982. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Syah. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rusdakarya.
- Sugiono. 2011. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

SusantoAhmad, 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.

The Liang Gie. 1995. *Cara Belajar Efisien II*. Jogjagarta: PUBIB

Thobroni Muhammad dan Arif Mustofa, 2011. *Belajardan Pembelajaran*,Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Tim penyusun Fkip Unismuh Makassar, 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi Edisi Revisi I*. Unismuh Makassar. Panrita Pres.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem

Pendidikan Nasional. 2003. Jakarta: Depdiknas.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

GERBANG SEKOLAH



KELAS SAMPEL



EVALUASI



PEMBELAJARAN DI KELAS MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL PROYEKTOR



PEMBAGIAN ANGKET



PENGAMBILAN TTD GURU KELAS



PENGAMBILAN TTD KEPALA SEKOLAH



RIWAYAT HIDUP



Ika Nurjannah. Dilahirkan di Bantaeng pada tanggal 23 September 1996, dari pasangan Ayahanda Muchtar P dengan Nurbaeti. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2002 di SDN 7 Letta Bantaeng dan tamat tahun 2008, tamat SMP Negeri 2 Bantaeng tahun 2011, dan tamat SMA Negeri 2 Bantaeng tahun 2014. Pada tahun yang sama (2014), penulis melanjutkan pendidikan pada program Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar dan selesai tahun 2018.

Akhirnya, penulis merampungkan study S1 dengan meraih Sarjana Pendidikan (S.Pd). sebuah gelar sarjana penulis dicita-citakan sejak awal masuk di kampus ini. Semoga dengan mendapat gelar sarjana ini, penulis bisa mengembangkan ilmu yang sudah penulis dapatkan dan tidak hanya selembar ijazah yang dihiasi nilai. Selain itu, dengan amanah ini, penulis didedikasikan mengabdikan dan menerangi masyarakat dengan sedikit ilmu yang penulis miliki.