

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR
TERHADAP HASIL BELAJAR PKn MURID KELAS Va MIN 1 LUWU
TIMUR KECAMATAN BURAU KABUPATEN LUWU TIMUR**



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

**HASRIMAYANTI
10540928714**

14/02/2022

1 cap
Smb. Alumnus

P/00GG/PGSD/2200
HAS

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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **HASRIMAYANTI**
NIM : 10540928714
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar PPKN Murid Kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur**

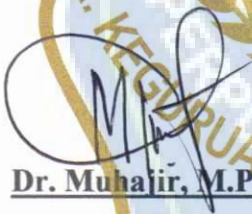
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

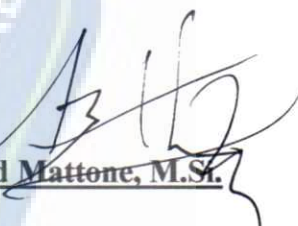
Makassar, 30 Juli 2021

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

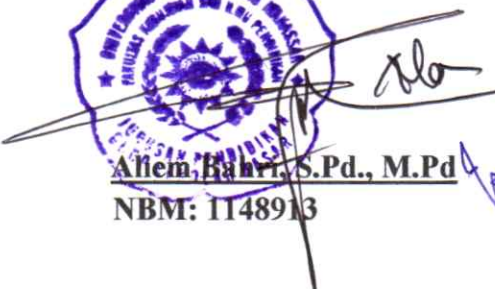
Pembimbing II


Dr. Muhajir, M.Pd.


Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.St.

Mengetahui :


Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM : 860 934


Ketua Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
NBM: 1148913



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

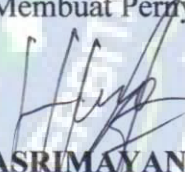
Nama : **HASRIMAYANTI**
NIM : 10540928714
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar PPKN Murid Kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciplakan atau dibuatkan orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 30 Juli 2021

Yang Membuat Pernyataan,


HASRIMAYANTI
NIM : 10540928714



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **HASRIMAYANTI**
NIM : 10540928714
Jurusan : Pendidikan Guru sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

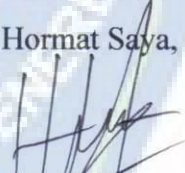
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 30 Juli 2021

Hormat Saya,


HASRIMAYANTI
NIM : 10540928714

ABSTRAK

HASRIMAYANTI. 2020. *Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Dr. Muhajir, M.Pd, dan pembimbing II Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab-akibat. Penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat). Penelitian ini terdapat dua variable X dan Y. variable X mempengaruhi dan dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar sedangkan variable Y dipengaruhi adalah peningkatan hasil belajar. Penelitian ini dilakukan dengan satu kelompok eksperimen diukur variable dependennya (pre-test), kemudian diberi stimulus, dan diukur, dan diukur kembali dependennya (post-test), tanpa ada kelompok pembanding.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dengan nilai rata-rata hasil pre-test adalah 55,90 dan nilai rata-rata posr-test adalah 83,40 dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5.59. dengan frekuensi (dk) sebesar $20-1=19$, pada taraf signifikansi 0.05% diperoleh $t_{tabel}=2,093$. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media gambar efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pkn di kelas V MIN 1 Luwu Timur.

Kata kunci: Media, Gambar, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmatNya maka penulis dapat menyelesaikan karya tulis berupa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Tahun Pelajaran 2019/2020”, yang merupakan salah satu syarat menyelesaikan studi Program Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar. Skripsi ini berhasil disusun berkat bantuan dari berbagai pihak. Karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tuaku ayahanda Muh. Kasim, dan ibunda Dalima atas segala pengorbanan, kasih sayang dan jerih payahnya yang selama membesarkan, mendidik, memberi motivasi, serta doa yang takhenti-hentinya demi keberhasilan mencapai cita-cita. Dan tak lupa juga penulis berterima kasih kepada Muh. Ikhwail selaku suami yang telah membantu kedua orang tua saya dalam membiayai selama proses perkuliahan hingga selesai, dan juga kepada ananda Muh. Rikwal Al Farisqi yang selalu menemani penulis untuk berjuang menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada Dr. Muhajir, M.Pd., pembimbing I dan Drs. H. Abdul Hamid Mattone, M.Si., pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk bimbingan, arahan, motivasi serta memberikan semangat dan saran-saran dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis juga haturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse. M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Drs H. Hamsa M.Hum, penasehat akademik yang senantiasa memberikan bimbingan dan masukan selama proses perkuliahan, bapak-bapak dan ibu-ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmu kepada penulis, serta seluruh staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi serta kemudahan dalam setiap langkah menuju kesuksesan.

Ucapan terima kasih yang juga penulis sampaikan kepada kepala sekolah MIN 1 Luwu Timur Drs. Bancong disekolah tersebut yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis mengucapkan terima kasih kepada sahabat , seluruh teman-teman kelas 14.H dan rekan-rekan seperjuangan angkatan 2014, yang telah memberikan persaudaraan, semangat, dukungan, saran maupun kritikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan baik dalam bentuk penyajian lain maupun dalam bentuk penggunaan bahasa karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena itu dengan rendah hati penulis mengharapkan kritik, saran ataupun masukan yang bersifat membangun dari berbagai pihak guna menyempurnakan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Media Pembelajaran	9
B. Hasil Belajar	23
C. Pendidikan Kewarganegaraan	26
D. Penelitian yang Relevan	29
E. Kerangka Pikir	30
F. Hipotesis Penelitian	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2007)11

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir.....32



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia yang berkualitas merupakan suatu ujung tombak kemajuan dari suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan produktif. Hal tersebut mendorong suatu negara menjadi negara yang maju dan pesat dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seperti yang tertuang di dalam UUD Sitem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Nasional yaitu;

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Sanjaya, 2006:162). Keberhasilan dari pendidikan tidaklah luput dari peran serta kepala sekolah, guru, murid dan semua anggota sekolah. Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam pembangunan suatu bangsa, keberhasilan pembangunan suatu bangsa sangatlah ditentukan oleh faktor sumber daya manusia (SDM) itu sendiri. Masalah

pendidikan adalah suatu hal yang sangat berkaitan dengan hal tersebut yaitu tentang peran guru.

Peran guru akan sangat berpengaruh dalam membantu dan menentukan keberhasilan anak didiknya. Guru merupakan pelaku utama sebagai fasilitator penyelenggaraan proses pembelajaran. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada murid melalui komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah. Oleh karena itu, keberhasilan dari seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada murid juga tergantung dari media pembelajaran yang digunakannya. Karena ketidaklancaran dari penggunaan media pembelajaran dapat membawa akibat yang tidak baik bagi pesan yang akan disampaikan oleh guru.

Pengertian media pembelajaran sendiri menurut Suryani dan Agung(2012:136), "Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar(murid)." Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan, atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran, Djamarah (2005:47-48) mengemukakan bahwa "Guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan dalam berbagai bentuk dan jenisnya, baik media nonmaterial maupun materiil. Terlebih media berfungsi sebagai alat komunikasi

guna mengefektifkan proses interaksi edukatif. Keterampilan menggunakan semua media itu diharapkan dari guru yang disesuaikan dengan pencapaian tujuan pengajaran.”

Peneliti ketahui sekarang bahwa proses teknologi dan pengetahuan sekarang ini sudah mengalami perubahan dan juga perkembangan setiap tahun. Kemajuan teknologi dan pengetahuan sangat berpengaruh terhadap proses pendidikan dan juga pengajaran. Berkaitan dengan hal tersebut Dale (1969) memberikan konsep bahwa salah satu yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *dale's cone of experience* (kerucut pengalaman dale) yaitu hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak) semakin ke atas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu (Arsyad, 2011:10).

Proses belajar mengajar yang peneliti ketahui murid tidak hanya belajar hal-hal yang ada pada zaman sekarang ini saja, akan tetapi juga belajar tentang peristiwa-peristiwa masa lampau. Adanya media maka, murid akan dapat lebih mudah dalam mencari pengetahuan baru dan masa lampau dan hal itu dirasa akan membantu murid untuk belajar mandiri.

Adanya media seperti itu maka anak akan lebih mudah mengakses informasi dan akan membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang diinginkan. Perlu diketahui belajar dengan menggunakan berbagai indra seperti indra pandang dan juga indra pendengaran akan jauh lebih menguntungkan jika dibanding dengan hanya menggunakan satu indra saja. Baugh (dalam Arsyad

1997: 9) mengatakan bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indra dengar dan 5% lagi dengan indra lainnya”.

Melihat pernyataan itu, maka penggunaan variasi media dalam pembelajaran dirasa sangat penting digunakan guru untuk meningkatkan prestasi belajar murid. Arsyad (2011:21-23) menuliskan ada beberapa hasil dari penelitian menunjukan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap murid yang melihat atau mendengar melalui media menerima pesan yang sama
2. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Banyaknya penggunaan media dalam pembelajaran membantu guru mempersingkat waktu dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran
5. Kualitas hasil belajar dapat meningkat jika media yang digunakan dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan baik
6. Dapat meningkatkan sikap positif murid
7. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Urgensitas media pembelajaran seperti yang telah diuraikan di atas sepertinya belum sepenuhnya dipahami dengan baik oleh semua guru di MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur. Hal ini terbukti dari pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti saat berkunjung ke sekolah

tersebut. Peneliti menemukan adanya beberapa guru yang mengajar tanpa menggunakan media-media inovatif khususnya dalam pembelajaran PPKn di kelas Va. Kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah, baca-tulis, dan pemberian tugas. Sedangkan kita ketahui kegunaan media dalam pembelajaran itu sangat penting, media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada murid sehingga otak para murid dapat berfungsi secara optimal, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi untuk belajar, serta dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri.

Selain mengamati proses pembelajaran, peneliti juga melakukan kegiatan wawancara (tanya jawab) terhadap beberapa orang murid. Hasilnya, diketahui bahwa gaya mengajar guru tanpa menggunakan media pembelajaran memang telah terjadi dalam waktu yang cukup lama. Murid mengungkapkan bahwa gaya mengajar tersebut menyulitkan mereka memahami isi materi pelajaran saat pembelajaran berlangsung. Kebanyakan materi tersebut hanya dihafalkan pada saat ulangan akan dilaksanakan. Fakta yang lebih mengejutkan peneliti adalah ketika dilakukan wawancara terhadap guru untuk mengkonfirmasi kebenaran informasi yang disampaikan oleh murid. Guru mengungkapkan bahwa hal tersebut memang sudah biasa terjadi. Tetapi, sesekali juga digunakan media pembelajaran, itu pun sangat terbatas dan jarang. Kemudian guru kembali mengungkapkan terjadinya keadaan seperti itu karena sekolah tidak memberikan

fasilitas media pembelajaran serta tidak adanya inisiatif untuk bertindak mandiri menciptakan media pembelajarannya sendiri.

Kasus di atas tidak dapat dibiarkan berlangsung begitu saja dan menjadi budaya sekolah. Harus ada upaya untuk menyadarkan guru tentang manfaat dan pentingnya media pembelajaran seperti yang dikemukakan sebelumnya. Sebab, jika tidak, murid yang akan terkena imbasnya, seperti rendahnya hasil belajar. Hal ini tentu benar adanya, seperti yang diungkapkan oleh guru pada saat wawancara dilakukan.

Berdasarkan uraian konseptual pentingnya penggunaan media pembelajaran serta fenomena permasalahan penerapan media pembelajaran di MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur, maka peneliti melihat adanya celah atau peluang untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dengan Hasil Belajar PPKn Murid Kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini yaitu: “apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar PPKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar PPKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan masukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas, khususnya yang berpengaruh langsung dengan hasil belajar PPKn di Sekolah Dasar dengan menggunakan media gambar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi murid, guru, masyarakat, sekolah, dan peneliti lainnya, dan bagi instansi terkait. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Bagi murid

Diharapkan dengan penerapan media pembelajaran, murid dapat termotivasi dan antusias untuk belajar, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

b. Bagi guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan yang lebih maksimal agar murid menjadi lebih termotivasi dan antusias untuk belajar lebih giat.

c. Bagi sekolah

Diharapkan sekolah mendapatkan sumbangan pemikiran dalam upaya peningkatan motivasi belajar murid dan memberikan masukan bagi sekolah untuk melakukan perbaikan terhadap pembelajaran, sehingga sekolah dapat menjadi lembaga yang dapat mencetak lulusan yang berkualitas.

d. Bagi peneliti lain

Diharapkan untuk menggali potensi variabel atau objek kajian lainnya yang potensial untuk dijadikan dasar perbaikan mutu pendidikan pada umumnya dan pembelajaran di sekolah pada khususnya.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6). Sejalan dengan pendapat Sadiman, Usman dan Asnawir (2002:11) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Dalam dunia pelajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru sedangkan sebagai penerima informasinya adalah siswa. Djamarah (1996:136) memberikan pengertian bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai Tujuan pembelajaran. Selanjutnya ditegaskan oleh Munadi (2008:5) bahwa media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang diciptakan atau direncanakan oleh guru yang berisi pesan ajar.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, batasan konseptual media pembelajaran dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang kondusif, bertujuan, dan terkendali.

2. Hakikat Media Pembelajaran

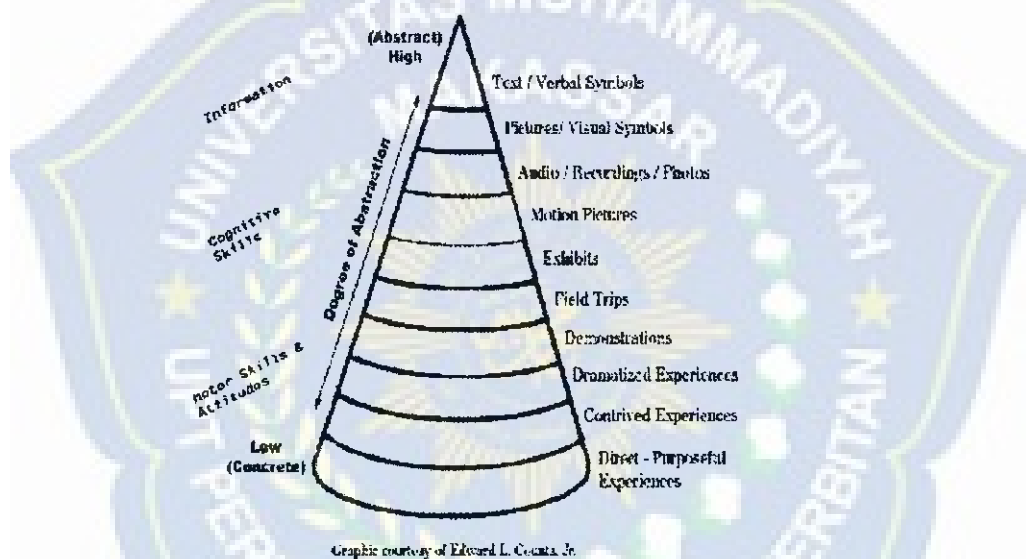
Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sadiman (2002:6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, batasan konseptual hakikat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Media yang digunakan sebagai alat bantu belajar ada bermacam-macam jenis dari media grafis hingga media yang berbasis komputer. Dalam pengembangan media sebagai alat bantu Edgar Dale yang diadopsi dari Arsyad (2007:11), mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), sebagai berikut.

Edgar Dale's Cone of Experiences



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2007)

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale dapat dijelaskan bahwa pengalaman yang paling langsung adalah yang lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena siswa akan lebih mudah menyerap suatu bahan ajar melalui pengalaman yang dialaminya. Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi, maka pesan yang dikomunikasikan dalam bentuk

materi pelajaran yang harus mudah dipahami oleh siswa, untuk itu pesan tersebut haruslah disampaikan melalui suatu media pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media itu sendiri.

Miarso (2004:458-460), menyimpulkan bahwa ada berbagai kajian teoretik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran yaitu: mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada kita sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, dapat membatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, dapat melampaui batas ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan keseragaman pengamatan, membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi untuk belajar, memberikan pengalaman integral atau menyeluruh dari sesuatu konkrit maupun abstrak, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri, meningkatkan keterbacaan baru, meningkatkan efek sosialisasi, serta dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2009:17-18), media pembelajaran mempunyai fungsi antara lain, 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya : a) objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, dan model, b) objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, dan gambar, c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*, d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto

maupun secara verbal, e) objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, f) konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain. 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: a) menimbulkan kegairahan belajar, b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam: a) memberikan perangsang yang sama, b) mempersamakan pengalaman, c) menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Sudjana (2007:2) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain sebagai berikut.

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain lain (Sudjana, 2007:2).

Dari pandangan beberapa ahli mengenai manfaat dan fungsi dari media pembelajaran, maka batasan konseptual manfaat media pembelajaran dalam penelitian ini antara lain, 1) meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, 2) memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa, 3) meningkatkan pengetahuan siswa, 4) meringankan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan, batasan konseptual fungsi dari media pembelajaran adalah: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, 3) mengatasi sikap pasif siswa, 4) menyamakan rangsangan, 5) mempersamakan pengalaman, 6) menimbulkan persepsi yang sama.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, peraba, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Jadi, klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Untuk tujuan-tujuan praktis, ada beberapa karakteristik media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu: media grafis, media audio, media proyeksi diam.

Menurut Winataputra (2008:5-8), pengelompokan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang paling banyak digunakan oleh guruguru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran. Media visual ini terdiri atas media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*) dan media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*). Media yang dapat diproyeksikan bisa berupa gambar diam (*still pictures*) atau bergerak (*motion pictures*).

1) Media visual tidak dapat diproyeksikan

a) Gambar diam/mati (*still pictures*)

Gambar diam adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografik misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan isi atau bahan pelajaran yang akan disajikan kepada siswa. Gambar diam ini ada yang tunggal dan ada pula yang berseri, yaitu sekumpulan gambar diam yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Keuntungan yang didapatkan dari gambar diam ini adalah : (1) media ini dapat menerjemahkan ide atau gagasan yang sifatnya abstrak menjadi lebih realistik, (2) banyak tersedia dalam buku-buku (termasuk buku teks), majalah, surat kabar, kalender dan sebagainya, (3) mudah menggunakannya dan tidak memerlukan peralatan lain, (4) Tidak mahal bahkan mungkin tanpa mengeluarkan biaya untuk pengadaannya, dan (5) dapat digunakan

pada setiap tahap pembelajaran dan semua pelajaran/disiplin ilmu. Selain beberapa keuntungan tersebut terdapat juga keterbatasan dari media gambar diam ini, yaitu : (1) terkadang ukuran gambar-gambarnya terlalu kecil jika digunakan pada suatu kelas, (2) gambar diam merupakan media dua dimensi, (3) tidak bisa menimbulkan kesan gerak.

b) Media Grafis

Media grafis merupakan media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk memperjelas pesan pembelajaran. Unsur-unsur yang terdapat pada media grafis adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan melalui penggunaan kata-kata, angka serta bentuk simbol atau lambang. Jika kita menggunakan media grafis ini, kita harus mempelajari serta memahami arti simbol-simbolnya sehingga media ini lebih efektif untuk menyajikan isi pelajaran kepada siswa. Karakteristik dari media ini sederhana, yaitu dapat menarik perhatian, murah, dan mudah disimpan atau dibawa.

Cukup banyak jenis media grafis namun yang sering dipergunakan di antaranya grafik, bagan, diagram, poster, kartun/ karikatur, dan komik. Grafik merupakan gambar yang sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan mudah dimengerti. Pada umumnya grafik ini singkat dan jelas dengan menggunakan data statistik. Pada grafik ini banyak digunakan bentuk-bentuk simbol. Grafik juga memberikan ilustrasi mengenai hubungan antara satu unit

data dengan kecenderungan-kecenderungan dalam data tersebut. Data dapat diinterpretasikan secara cepat. Secara visual grafik ini dapat menarik. Secara umum ada empat jenis grafik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yaitu grafik batang, grafik piktorial, grafik lingkaran, dan grafik garis. Jenis grafik yang dipilih bergantung dari kompleksitas informasi yang akan disajikan dan bergantung pula pada kemampuan kita dalam menyajikan bagan tersebut.

Bagan biasanya dirancang untuk menggambarkan atau menunjukkan suatu ide atau gagasan melalui garis, simbol, kata-kata singkat atau gambar. Fungsi utama dari bagan ini adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, perkembangan, klasifikasi, dan organisasi. Bagan ini terdiri atas bagan pohon, bagan arus, bagan tabel, bagan organisasi, bagan klasifikasi, dan bagan waktu. Diagram merupakan suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan tentang tata kerja dari suatu benda. Sebuah diagram yang baik adalah yang sederhana, yaitu yang berisi bagian-bagian penting saja yang diperlihatkan misalnya garis besar dari suatu objek nyata atau sketsa penampang memotong dari suatu objek misalnya bagian organ tubuh manusia, pegunungan, bumi dan sebagainya.

Poster merupakan suatu kombinasi visual yang terdiri atas gambar dan pesan/tulisan dengan menggunakan warna yang mencolok. Poster dapat digunakan sebagai pemberitahuan atau informasi, peringatan, penggugah selera, memotivasi, peringatan atau

menangkap perhatian siswa yang walaupun dilihat sekilas namun mampu menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

Kartun merupakan penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dirancang untuk membentuk opini siswa. Kartun mempunyai manfaat dalam kegiatan pembelajaran untuk menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan yang logis yang mengandung makna secara mudah, menarik, dan cepat dibaca oleh siswa.

c) Realia atau Model

Media realia merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya. Model adalah media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek yang terlalu besar, objek yang terlalu jauh, objek yang terlalu kecil, objek yang terlalu mahal, objek yang jarang ditemukan atau objek yang ruwet untuk dibawa ke dalam kelas, dan sulit dipelajari siswa wujud aslinya. Model terdiri atas beberapa jenis yaitu model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock-up*, dan diorama. Masing-masing jenis model tersebut ukurannya mungkin sama, mungkin juga lebih kecil atau lebih besar dengan objek sesungguhnya.

2) Media visual yang dapat diproyeksikan

Media yang diproyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan nampak pada layar. Media proyeksi ini bisa berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Alat proyeksi yang digunakan tentu membutuhkan aliran listrik dan juga membutuhkan ruangan tertentu yang cukup memadai. Jenis yang biasa digunakan diantaranya proyeksi opak, proyeksi lintas kepala (overhead projection/OHP), slide dan filmstrips.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk audiktif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, prasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Program kaset suara dan program radio adalah bentuk dari media audio. Penggunaan media audio dalam pembelajaran pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lainnya. Adapun pertimbangan apabila akan menggunakan media ini di antaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang telah memiliki kemampuan berpikir secara abstrak.
- 2) Media ini memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibanding media lainnya sehingga dibutuhkan teknik-teknik tertentu dalam belajar melalui media ini.

- 3) Bersifat auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan juga pengalaman-pengalaman secara visual sedangkan kontrol belajar bias dilakukan melalui penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa dan susunan kalimat.

c. Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual. Apabila menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal penyajian bahan ajar kepada para siswa. Selain dari itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat pula menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak harus selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa diganti oleh media maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Contoh dari media audio visual di antaranya program video atau televisi pendidikan, video atau televise instruksional, dan program slide suara.

5. Prinsip-prinsip Pengembangan Media

Pemberian materi, informasi, motivasi, konsep, penanaman nilai-nilai tertentu, dan evaluasi pembelajaran untuk siswa salah satunya dapat dikembangkan dalam bentuk VCD interaktif yang juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media VCD interaktif termasuk dalam kategori media audiovisual, sehingga dalam pengembangannya harus memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu.

Menurut Arsyad (2011:94) salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audiovisual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan banyak, rancangan, dan penelitian. Narasi merupakan

tuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagian-bagian video menggambarkan atau visualisasi materi pembelajaran. Arsyad (2011:94-95) dalam bukunya “Media Pembelajaran” menjabarkan beberapa prinsip untuk menulis naskah narasi adalah sebagai berikut.

- a. Tulis singkat, padat, dan sederhana.
- b. Tulis seperti menulis judul berita, pendek, tepat, berirama, dan mudah diingat.
- c. Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap. Pikiran frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal-hal yang penting.
- d. Hindari isitlah teknis, kecuali jika istilah itu diberi batasan atau digambarkan.
- e. Usahakan setiap kalimat aktif.
- f. Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari 15 kata. Diperkirakan setiap kalimat memakan waktu satu tayangan visual kurang lebih satu detik (Arsyad, 2011:94-95).

Arsyad (2011:95) juga menjabarkan beberapa prinsip mengembangkan *storyboard* adalah sebagai berikut.

- a. Menetapkan jenis visual apa yang akan digunakan untuk mendukung isi pelajaran dan memulai membuat sketsanya.
- b. Pikirkan bagian yang akan dipernkan audio dalam paket program. Audio bisa dalam bentuk diam, *sound effect* khusus, suara latar belakang, musik, dan narasi. Kombinasi suara dapat memperkaya paket program ini.
- c. *Review storyboard* sambil mengecek hal-hal berikut: 1) semua audio dan grafik cocok dengan teks, (2) pengantar dan pendahuluan menampilkan

penarik perhatian, 3) informasi penting telah dicakup, (4) urutan interaktif telah digabungkan, (5) strategi dan teknik belajar telah digabungkan, (6) narasi singkat dan padat, (7) program mendukung latihan-latihan, dan (8) alur dan organisasi program mudah diikuti dan dimengerti.

Berdasarkan uraian di atas media VCD interaktif termasuk dalam kategori media audiovisual sehingga untuk mendapatkan kualitas media yang maksimal harus memperhatikan prinsip-prinsip pengembangan media audiovisual. Hal-hal yang perlu diperhatikan secara garis besar adalah mengenai naskah yang akan dimasukkan ke dalam media, jenis visual yang akan digunakan, dan audio yang akan disertakan.

6. Pemilihan Media

Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain: (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media mudah diperoleh, (4) keterampilan dalam menggunakan, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa. Sedangkan Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

B. Hasil Belajar

Setelah mengetahui pengertian belajar dan faktor yang mempengaruhinya, maka akan dikemukakan apa itu hasil belajar. Sudjana (2010:5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku dan sebagai umpan balik dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Tirtonegoro (2001:43) mengemukakan hasil belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu. Djamarah (1996:23) mengungkapkan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Widoyoko (2009:1), mengemukakan bahwa hasil belajar terkait dengan pengukuran, kemudian akan terjadi suatu penilaian dan menuju evaluasi baik menggunakan tes maupun non-tes. Pengukuran, penilaian dan evaluasi bersifat hierarki. Evaluasi didahului dengan penilaian (*assessment*), sedangkan penilaian didahului dengan pengukuran.

Bloom (dalam Sudjana, 2010:22-31) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang

dimaksud adalah (a) pengetahuan, (b) pemahaman, (c) pemahaman, (d) aplikasi, (e) analisis, (f) sintesis, dan (g) evaluasi:

2. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks sebagai berikut.

- a. Penerimaan (*Receiving*)
- b. Jawaban (*Responding*)
- c. Penilaian (*Valuing*)
- d. Organisasi (*Organization*)
- e. Karakteristik nilai

3. Ranah Psikomotor

Hasil belajar psikomotoris (keterampilan) tampak dalam berbagai bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a. gerakan refleks yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar;
- b. keterampilan pada gerakan-gerakan dasar;
- c. kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain;
- d. kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan;
- e. gerakan-gerakan keterampilan (*skill*), mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks;
- f. kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Tohirin (2006:155) mengungkapkan seseorang yang berubah tingkat kognitifnya sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya. Arikunto (2007:121) mengungkapkan ranah kognitif pada siswa SD/MI yang cocok diterapkan adalah ingatan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan untuk analisis, sintesis, baru dapat dilatih di SLTP dan SMU dan Perguruan Tinggi secara bertahap sesuai urutan yang ada. Pengetahuan atau ingatan merupakan proses berfikir yang paling rendah, misalnya mengingat rumus, istilah, nama-nama tokoh atau nama-nama kota. Kemudian, pemahaman adalah tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan, misalnya memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Sedangkan aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus.

Menerapkan abstraksi yaitu ide, teori atau petunjuk teknis ke dalam situasi baru disebut aplikasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, model atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian, aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Sintesis dari beberapa pendapat tersebut bahwa hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar

dan dinilai dalam periode tertentu. Di antara ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran (Sudjana, 2010:23). Dalam pembatasan hasil pembelajaran yang akan diukur, peneliti mengambil ranah kognitif pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).

C. Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarga negaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. PPKn merupakan pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Melalui mata pelajaran PPKn, warga negara Indonesia diharapkan mampu “memahami” menganalisa dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negaranya secara konsisten dan berkesinambungan dalam cita-cita dan tujuan nasional seperti yang digariskan dalam pembukaan UUD 1945 (Muchji, 2007:03).

Pendidikan kewarganegaraan menurut Zamroni (Tim ICCE, 2005:7) adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktifitas menanamkan kesadaran pada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Menurut Depdiknas (2006:49), pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara

Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. Sedangkan menurut Lasmawan (2002:24) pendidikan kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu pengetahuan yang bisa dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa.

Dari pendapat beberapa ahli, maka dapat disimpulkan bahwa PPKn adalah mata pelajaran yang merupakan gabungan dari sejarah, sosiologi dan Pancasila yang dimana bahasan dari PPKn adalah manusia, lingkungan, warga negara dan aturan-aturan di sekitarnya sehingga dapat membekali siswa dalam menghadapi kehidupan dalam bermasyarakat dan bernegara.

Tujuan PPKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik warga negara yang baik. Sedangkan tujuan pembelajaran mata pelajaran PPKn, menurut Mulya (2007) adalah untuk menjadikan siswa:

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya
2. Mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. IPS memiliki tujuan mendidik kewarganegaraan yang baik.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan di atur dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan berbegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan dari PPKn adalah untuk membentuk watak atau karakteristik siswa agar menjadi masyarakat dan warga negara yang baik.

Berdasarkan tujuan tersebut diatas, maka materi dalam pembelajaran PPKn perlu diperjelas. Oleh karena itu, ruang lingkup PPKn secara umum pada kurikulum 2006 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan
2. Norma hukum dan peraturan
3. Hak asasi manusia
4. Kebutuhan warga negara
5. Konstitusi negara
6. Kekuasaan politik
7. Kedudukan pancasila
8. Globalisasi.

Ruang lingkup PPKn secara umum pada kurikulum 2013 meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa
2. UUD 1945 sebagai hukum dasar yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat berbangsa dan bernegara
3. Bhineka Tunggal Ika, sebagai wujud keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara dalam keberagaman yang kohesif dan utuh
4. Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) sebagai bentuk negara Indonesia.

D. Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, seperti;

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Harpani Matnuh, Diah Triani, dengan judul "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKN pada Siswa Kelas X dan XI Di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki hubungan yang signifikan dengan hasil belajar siswa. Terlihat pada hasil tes Korelasi Product Moment adalah sebesar 0,510 yang kemudian disesuaikan dengan nilai r tabel interpretasi maka nilai 0,510 ini termasuk koefisien interval antara 0,41 hingga 0,599 yang termasuk dalam kategori hubungan tingkat menengah.
2. Tria Arwanda (2013) dalam penelitiannya yang berjudul "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Padang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat

- hubungan yang signifikan dan positif antara kesesuaian media terhadap hasil belajar, kekuatan hubungan termasuk rendah 0,350 dan kontribusi yang diberikan yaitu 11,2%.(2) Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara kemampuan media dalam menimbulkan minat belajar terhadap hasil belajar, kekuatan hubungan termasuk rendah 0,359 yang dan kontribusi yang diberikan yaitu 12,9%.(3) Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara kelengkapan unsur-unsur media terhadap hasil belajar, kekuatan hubungan termasuk rendah 0,357 dan kontribusi yang diberikan yaitu 12,8%.(4) Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara variasi media pembelajaran, kekuatan hubungan termasuk sedang 0,485 yang dan kontribusi yang diberikan yaitu 23,5%.(5) Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar, kekuatan hubungan sedang 0,575 dan besarnya kontribusi yang diberikan yaitu 33,1%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Hariyati dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa $r_{hitung} (0,797) > r_{tabel} (0,235)$. Hal itu berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP 12 Palu dengan tingkat hubungan kuat.

E. Kerangka Pikir

Secara konseptual, pernyataan pengaruh antara variabel dibangun berdasarkan teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan. Ulasan teoretik dan

temuan empirik dijadikan sebagai landasan untuk merumuskan hipotesis penelitian.

Variabel media pembelajaran dapat dikonseptualisasikan dengan teori kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Arsyad, 2007) bahwa untuk menyukseskan pembelajaran, media merupakan perangkat terpenting yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi kepada murid. Sedangkan, untuk variabel hasil belajar dapat dikonseptualisasikan dengan teori Bloom (Sudjana, 2010) bahwa hasil belajar terkait dengan tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

pengaruh antara variabel media pembelajaran terhadap hasil belajar sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Oleh karena itu, hasil penelitian tersebut dijadikan sebagai landasan penelitian ini. Perbedaan metode, sampel, dan segala hal terkait penelitian ini akan dijadikan dasar untuk mengukur kesamaan dan perbedaan dari hasil penelitian terdahulu.

Penelitian ini, akan diukur pengaruh antara variabel media pembelajaran dengan variabel hasil belajar. Oleh karena itu, akan dilakukan eksperimen untuk mengetahui pengaruh kedua variabel tersebut dengan melibatkan dua kelompok belajar yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol adalah kelompok belajar yang tidak memperoleh perlakuan, sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang memperoleh perlakuan. Uraian kerangka pikir penelitian ini seperti pada gambar berikut;



Gambar 2.2 Kerangka Pikir Penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu;

- H₀:** Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar PPKn siswa kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur.;
- H₁:** Terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar PPKn siswa kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat (Bambang Prasetyo, 2005:156).

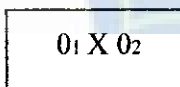
Menurut Gay (dalam emzir, 2007:63) penelitian eksperimen merupakan satu-satunya metode penelitian yang menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab-akibat).

B. Desain dan Variabel Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain dari penelitian ini adalah penelitian *pre-experimental design*, jenis *one group pre-test post-test design*. Jenis penelitian eksperimen ini yaitu digunakan karena keterbatasan jumlah subjek yang akan diteliti. Jenis *one group pre-test post-test design* yaitu satu kelompok eksperimen diukur fariabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberi stimulus, dan diukur, dan diukur kembali dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembanding (bambang prasetyo, 2005;195)

Desain penelitian :



Sumber: Emzir, 2009

Keterangan:

01 = tes awal (pretest)

02 =tes akhir (posttest)

X = perlakuan dengan menggunakan media gambar.

Model experiment ini melalui tiga langkah yaitu

- a. Memberikan *pre-test* untuk mengukur variable terkait (hasil belajar) sebelum perlakuan diberikan.
- b. Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media gambar.
- c. Memberikan *post-test* untuk mengukur variable terikat setelah perlakuan dilakukan.

2. Variabel Penelitian

Kata variable berasal dari bahasa inggris variabel dengan arti ubahan atau tak tetap/gejala yang dapat diubah-ubah (anas sudijono, 2011:36). Menurut suryabrata (2014:25) variable diartikan sebagai gejala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Hadi (dalam ernawati. 2012) menyatakan variable adalah yang menjadi sasaran penyelidikan dan dapat juga disebut gejala. Gejala-gejala yang menunjukkan variasi, baik dalam jenisnya maupun dalam tingkatannya disebut variabel.

Penelitian ini terdapat dua variabel yang di amati yaitu variable X dan variable Y. Variabel X (mempengaruhi) dan dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar, sedangkan variable Y (dipengaruhi) adalah peningkatan hasil belajar PKn murid kelas Va dengan penggunaan media gambar.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi

Selatan. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 20 orang yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. seperti tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Daftar Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Va	7	13	20
		Jumlah		20

(Sumber data: Papan potensi MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur. 2019)

2. Sampel

Menurut arikunto (dalam ernawati, 2012) sampel merupakan bagian dari keseluruhan yang menjadi objek sesungguhnya dari suatu penelitian sedangkan metode yang digunakan menyeleksi disebut sampling. Apabila populasi terlalu banyak, jalan yang ditempuh adalah mengambil sampel sebagai wakil dari populasi yang ditetapkan.

Penentuan sampel dalam penelitian digunakan teknik “total sampling” artinya peneliti mengambil seluruh jumlah populasi sebagai anggota sampel. Dengan pertimbangan bahwa jumlah murid hanya 20 orang.

Menurut arikunto (dalam saruneng 2010;26) menyatakan bahwa “apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 15%-25% atau lebih

D. Defenisi operasional variable

Devenisi operasional digunakan untuk menyamakan persepsi antar peneliti dengan pembaca terhadap variable yang digunakan dalam penelitian, sehingga diharapkan dapat menghindari kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai.

1. Media gambar (X)

Media gambar merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam pembelajaran yang dibuat kelihatan menarik untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar murid guna mencapai tujuan pengajaran yang efektif dan efesien pada mata pelajaran PPKn.

2. Hasil Belajar (Y) di MIN 1 Luwu Timur kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu murid dan guru. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar (Dimyanti dan Mudjiono 2013: 250)

E. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan

Tahap ini merupakan suatu tahap persiapan untuk melakukan suatu perlakuan, pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing serta pihak sekolah mengenai rencana teknis penelitian
- b. Menentukan bahan dan media pembelajaran yang digunakan.

- c. Menyusun rambu-rambu instrument data keberhasilan guru maupun instrument data keberhasilan murid berupa format observasi dan tes

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yaitu tahap mengimplementasikan rencana yang telah disusun secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas Va. Pada tahap ini langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Terjun langsung ke lapangan dalam hal ini lokasi penelitian MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur
- b. Melakukan observasi kepada setiap murid dan guru
- c. Mengecek hasil/nilai mata pelajaran PPKn yang berkaitan dengan lambang pancasila
- d. Menyimpulkan hasil penelitian.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Lembar Observasi

Lembar pengamatan untuk melihat aktifitas murid kelas Va selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Tes

Tes menunjukkan gambar sesuai dengan sila yang disebutkan peneliti.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat, pemilihan teknik pengumpulan data harus dilakukan secara cermat. Sebab, data yang akurat menjamin hasil penelitian yang akurat pula. Oleh karena itu, memperhatikan karakteristik data yang

dibutuhkan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap guru dan murid dalam kaitannya dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar PPKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur yang bertujuan sebagai pedoman untuk menentukan tindakan berikutnya

2. Tes

Metode ini diterapkan pada kelas eksperimen, dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dikumpulkan berupa hasil belajar murid dan rencana pelaksanaan pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penggunaan media gambar di MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

H. Teknik Analisis Data

Data mentah yang dikumpulkan oleh para petugas lapangan akan ada gunanya setelah dianalisis. Analisis dalam penelitian merupakan bagian dalam proses penelitian yang sangat penting, karena dengan analisis inilah data yang akan nampak manfaatnya terutama dalam memecahkan masalah penelitian dan mencapai tujuan akhir penelitian.

Dalam analisis dipisahkan antara data terkait (relevan) dan data kurang terkait atau sama sekali tidak ada kaitannya. Bagi pencari data lapangan sangat ditentukan nilainya setelah masuk dalam kegiatan analisis data.

Klasifikasi data sebagai awal mengadakan perubahan dari data mentah menuju pada pemanfaatan data sehingga dapat terlihat kaitan satu dengan yang lainnya, juga tindakan ini sebagai awal penafsiran untuk analisis.

Dalam penelitian ini ada dua teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif.

Teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Statistik deskriptif akan menyajikan data melalui tabel, grafik yang umumnya menggunakan histogram, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan nilai sentral untuk melihat sebaran data dengan menghitung modus, median, mean, perhitungan desil, presentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standart deviasi, perhitungan presentasi (sugiyono, 2014 dalam lijan poltak sinambela, 2014:189)

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut :

Persentase (%) nilai rata-rata

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \text{ (Arif Tiro, 2008: 120 dalam (Heriati, 2013: 37)}$$

Keterangan :

P = angka persentase

f= frekuensi yang dicari persentasenya

N= Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh depdikbud 2003 yaitu:

Tabel 3.2 tingkat penguasaan materi

Tingkat penguasaan	Kategori hasil belajar
0-34	Sangat rendah
35-74	Rendah
75-80	Sedang
81-88	Tinggi
89-100	Sangat tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Adalah teknik statistic yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Statistic ini cocok digunakan bila sampel diambil dari populasi yang jelas, dan teknik pengambilan sampel dari populasi itu dilakukan secara random. Statistic ini juga disebut statistic probabilitas karena kesimpulan diberlakukan untuk populasi berdasarkan data sampel itu kebenarannya bersifat peluang (sugiyono, 2014) (dalam lijan polak sinambela, 2014:189).

Dalam penggunaan statistic inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistic t (uji t). dengan tahapan sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \text{ (dalam heriati, 2013 :38)}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest

X1 = hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X2 = hasil belajar setelah perlakuan (posttest)

d = deviasi masing-masing subjek

$\sum \chi^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Lokasi Penelitian

1. Alamat Lokasi Sekolah

MIN 1 Luwu Timur lokasinya terletak di Rt.001 Dusun Lambara Harapan Desa Laro Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Sekolah ini adalah naungan Kementrian Agama.

2. Visi dan Misi Sekolah

Visi : Membangun generasi islam yang beriman. Terdidik berahlak mulia.

Misi :

1. Mewujudkan pelayanan prima dilembaga pendidikan agama.
2. Meningkatkan metode pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.
3. meningkatkan kompetensi peserta didik menuju pendidikan yang islami.
4. Meningkatkan mutu Dan sarana orasarana yang menunjang proses pembelajaran.
5. Mewujutkan hubungan harmonisasi dilingkungan masyarakat

3. Biodata kepala sekolah

Nama : Drs. Bancong M. S.Pd

Nip : 196709062005011005

Jabatan : Kepala Sekolah MIN 01 Luwu Timur

Alamat : Dsn. Marannu. Desa. Lambara Harapan. Kec. Burau

Golongan : 3 (Tiga)

4. Data Guru

Jumlah guru di MIN 1 Luwu Timur sebanyak 26 orang. Guru PNS Sebanyak 9 orang dan guru non PNS sebanyak 17 orang

5. Data Murid

Jumlah murid MIN 01 Luwu Timur untuk keseluruhan murid dari kelas 1 hingga kelas 6 adalah 374 yang terdiri dari murid laki-laki 197 dan murid perempuan 177 orang.

B. Hasil Penelitian

Setelah data-data yang peneliti kumpulkan lengkap, selanjutnya mengadakan analisis kuantitatif atau yang sering disebut dengan analisis dan statistik. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar PKn kelas Va MIN 1 Luwu Timur.

Penelitian ini dilakukan di kelas Va atau kelas eksperimen yang berjumlah 20 murid dengan jumlah 7 laki-laki 13 perempuan. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan pada saat belajar mengajar berlangsung menggunakan media gambar pada pembelajaran PKn.

1. Analisis statistic deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan deskripsi tentang karekteristik distribusi skor hasil belajar murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur yang diuraikan sebagai berikut

- a. Deskripsi hasil belajar PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur sebelum perlakuan (*pre-test*)

Dari hasil analisis statistika deskriptif sebagaimana terlampir pada lampiran, maka statistik skor hasil belajar Pkn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur sebelum perlakuan (*pretest*).

Tabel 4.1 deskripsi skor hasil belajar Pkn sebelum perlakuan (*pretest*)

Statistik	Nilai statistic
Ukuran sampel	20
Skor idcal	100
Skor maksimum	70
Skor minimum	20
Skor rata-rata	55,90

(Sumber, MIN 1 Luwu Timur)

Jika skor variable hasil belajar PKn mired kelas Va MIN 1 Luwu Timur sebelum perlakuan dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2:

Tabel 4.2 distribusi dan persentase skor hasil belajar PKn sebelum perlakuan (*pretest*)

No.	skor	Kategori	frekuensi	Persentase
1.	92-100	Sangat tinggi	0	0%
2.	83-91	Tinggi	3	15%
3.	70-82	Sedang	2	10%
4.	66-74	Rendah	2	10%
5.	≤65	Sangat rendah	13	65%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dan tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 20 orang murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur yang dijadikan sampel penelitian, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar PKn dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 55,90 dari skor ideal 100. Jika dikaitkan dengan criteria ketuntasan minimal, maka maka hasil blajar PKn murid sebelum perlakuan (*pretest*) dikelompokkan kedalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 distribusi dan persentase kriteria ketuntasan hasil belajar PKn murid sebelum perlakuan (*pretest*)

Skor	Kategori	frekuensi	Persentase
$0 \leq \chi < 69$	Tidak tuntas	13	65%
$70 \leq \chi \leq 100$	Tuntas	7	35%
Jumlah		20	100%

(Sumber MIN 1 Luwu Timur)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat digambarkan bahwa dar 20 orang murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur yang dijadikan sampel penelitian mencapai ketuntasan 35%.

- b. Deskripsi hasil belajar PKn murid kelas Va MIN 1 luwu timur setelah perlakuan (*post-test*)

Dari hasuil analisis statistika deskriptif sebagaimana terlampir pada lampiran, makaa statistik skor hasil belajar PKn murid setelah perlakuan (*post-test*).

Tabel 4.4 deskripsi skor hasil belajar PKn murid setelah perlakuan

Satistik	Nilai statistik
Ukuran sampel	20
Skor ideal	100
Skor maksimum	100
Skor minimum	50
Skor rata-rata	55,90

Jika skor variable hasil belajar Pkn murid setelah perlakuan (*post-test*) dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.5 pada halaman berikutnya.

Tabel 4.5 distribusi dan persentase skor hasil belajar Pkn murid setelah perlakuan (*post-test*)

No	Skor	kategori	frekuensi	persentase
1.	92-100	Sangat tinggi	4	20%
2.	83-91	Tinggi	6	30%
3.	75-82	Sedang	8	40%
4.	66-74	Rendah	0	0%
5.	≤65	Sangat rendah	2	10%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 4.4 dan tabel 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 20 orang murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur yang dijadikan sampel penelitian, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar PKn dalam kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 83,40 dari skor ideal 100. Jika dikaitkan dengan kriteria ketuntasan minimal, maka hasil belajar PKn murid setelah perlakuan (*post-test*)

dikelompokkan dalam dua kategori sehingga diperoleh skor frekuensi dan persentase seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 distribusi dan persentase kriteria ketuntasan hasil belajar

PKn setelah perlakuan (*post-test*)

skor	Kategori	frekuensi	persentase
$0 \leq \chi < 69$	Tidak Tuntas	2	10%
$70 \leq \chi \leq 100$	Tuntas	18	90%
Jumlah		20	100%

(Sumber. MIN 1 Luwu Timur)

Berdasarkan tabel 4.6 dapat digambarkan bahwa dari 20 murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur kecamatan burau yang dijadikan sampel penelitian mencapai ketuntasan 90% artinya murid yang diajar dengan menggunakan media gambar ketuntasan belajarnya cukup tinggi.

2. Analisis statistic inferensial

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar PKn kelas Va MIN 1 Luwu Timur.” Maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistic inferensial dengan menggunakan uji-t.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{470}{20} \\
 &= 23,5
 \end{aligned}$$

2. Menghitung nilai dari test untuk mengetahui perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{23,5}{\sqrt{\frac{17800 - \frac{470^2}{20}}{20(20-1)}}$$

$$t = \frac{23,5}{\sqrt{\frac{17800 - \frac{220900}{20}}{20(19)}}$$

$$t = \frac{23,5}{\sqrt{\frac{17800 - 11045}{380}}}$$

$$t = \frac{23,5}{\sqrt{17,7}}$$

$$t = \frac{23,5}{4,20}$$

$$t = 5,59$$

3. Menghitung nilai db, dengan persamaan:

$$\text{Untuk derajat kebebasan (db)} = N-1$$

$$= 20-1$$

$$= 19$$

4. Menentukan harga t_{tabel}

Untuk mencari harga t_{tabel} penelitian menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db = 19 maka diperoleh $t_{0.05} = 2,093$. Setelah diperoleh $t_{\text{hitung}} = 5,59$ dan $t_{\text{tabel}} 2,093$ maka diperoleh $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau $5,59 > 2,093$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar

terhadap hasil belajar PKn siswa kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan padaa hasil belajar murid. Hal ini dapat dilihat dari *pre-test*, nilai rata-rata hasil blajar PKn murid sebesar 55,90 dengan kategori yakni sangat rendah 65%, rendah 10%, sedang 10%, tinggi 15%, sangat tinggi 0%. Jumlah murid yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya 7 orang atau sekitar 35%. Melihat dari hasil persentase yang ada, maka dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu timur sebelum menggunakan media gambar tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 83,40. Hasil belajar PKn setelah menggunakan media gambar mempunyai hasil yang lebih baik disbanding dengan sebelum menggu nakan media gambar. Persentase kategori standar hasil belajar PKn meningkat tinggi dengan kategori sangat rendah 10%, rendah 0%, sedang 40% tinggi 30% dan sangat tinggi 20%. Melihat dari persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar setelah menggunakan media gambar tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan hasil alisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 5,59. Dengan frekuensi (dk) sebesar $20-1=19$, pada taraf signifikan 0,05% diperoleh $t_{tabel}=2.093$. oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima yang berarti bahwa penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur.

Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil analisis statistic deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan pada hasil belajar murid. Hal ini dapat dilihat dari pretest, nilai rata-rata hasil belajar PKn murid sebesar 55,90 dengan kategori yakni sangat rendah 65%, rendah 10%, sedang 10%, tinggi 15% dan sangat tinggi 0%. Jumlah murid yang memenuhi kriteria ketuntasan hanya 7 orang atau sekitar 35% melihat dari hasil persentase yang ada, maka dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum menggunakan media gambar tergolong sangat rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil belajar posttest adalah 83,40. Hasil belajara PKn setelah diterapkan media gambar mempunyai hasil yang lebih baik disbanding seblum penerapan media gambar. Persentase kategori standar hasil belajar PKn murid meningkat dengan kategori sangat rendah 10%, rendah 0%, sedang 40%, tinggi 30%, dan sangat tinggi 20%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid setelah menggunakan media gambar tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,59 dengan frekuensi (dk) sebesar $20 - 1 = 19$, pada taraf signifikansi 0.05% diperoleh $t_{tabel} = 2,093$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf singnifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa metode penggunaan media gambar efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid berkonsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung dan tidak lagi merasa bosan ataupun tertekan ketika mengikuti proses pembelajaran dikelas. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode penggunaan media gambar efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur dengan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn murid, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan menggunakan media gambar terhadap hasil belajar PKn murid kelas Va MIN 1 Luwu Timur Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur.

B. Saran

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain

1. disarankan kepada guru khususnya pada mata pelajaran PKn agar lebih antusias dalam menggunakan media gambar dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat lebih bermakna.
2. Untuk mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan buku-buku dan sumber-sumber bacaan yang ada di sekolah.
3. Bagi peneliti yang berminat mengembangkan lebih lanjut penelitian ini diharapkan mencermati keterbatasan peneliti ini, sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- AR, Syamsuddin. & Vismaia s. Damaianti. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakaya.
- Arikunto, suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi*. Jakarta : PT.Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arwanda, Tria. (2013). "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Padang". *Skripsi*. Universitas Negeri Padang.
- Asnawirdan M. Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- BSNP. (2006). Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Damyanti dan Mudjino. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Djamarah, Bahri. (2006). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Emzir. (2009). *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ernawati, Andi. 2012 *hubungan kemampuan membaca cerita dengan kemampuan menulis siswa kelas VI SD 180 sikkojang kabupaten soppeng*. Skripsi. Universitas muhammadiyah Makassar.
- Emzir. 2009. *Metodologi penelitian pendidikan*. Jakarta: raja grafindo persada.
- Hariyati. (2014). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Terpadu di SMP Negeri 12 Palu". *Jurnal Elektronik Geo-Tadulako Palu*.
- Heriati .2013. *peningkatan keterampilan pemahaman murid dengan metode penggunaan media gambar animasi di SDN 123 Pepuro Kecamatan Wotu Kabupaten Luwu Timur*. Skripsi. Universitas IAIN Palopo.

- Lasmawan. (2002). *Inovasi pendidikan IPS*. Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.
- Miarso. 2004. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Munadi, Yudi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Prasetyo bambang. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Riduwan. (2014). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S. dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadiman, Arief. (2003). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. (2007). *Media Pengajaran*. Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sudjono, Anas. 2011. *pengantar statistic pendidikan*. PT Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2008). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.
- _____. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, sumadi. 2014. *Metodologi penelitian*. Jakarta: rajawali pers.
- Suryani dan Agung. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Tirtonegoro, Sutratinah. (2001). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tohirin. (2006). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.

- Wahyu, Dkk. (2014). "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas X dan XI Di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* Volume 4, Nomor 7, Mei 2014.
- Widoyoko, S. Eka Putra. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winataputra,Udin S.dkk. (2008). *Materi dan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.



RIWAYAT HIDUP



Hasrimayanti, lahir pada tanggal 18 November tahun 1996 di Lambara Harapan, Desa Laro, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur. Penulis adalah anak ke empat dari lima bersaudara, hasil dari buah kasih pasangan ayahanda Muhammad Kasim dengan ibunda Dalima. Penulis mulai memasuki pendidikan Formal ke MIN 1 Luwu Timur pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2008. Penulis melanjutkan

pendidikan ke MTs Lambara Harapan pada tahun 2008 dan tamat pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke SMA NEGERI 2 LUWU TIMUR pada tahun 2012 dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Makassar, dengan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Berkat karunia Allah Swt, serta kerja keras, dan dukungan orang-orang tercinta, khususnya kedua orang tua, suami dan anak tercinta, pada tahun 2020 penulis dapat menyelesaikan studi pada perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar setelah mempertahankan dihadapan tim penguji, skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Kelas Va MIN 1 Luwu Timur, Kecamatan Burau, Kabupaten Luwu Timur.