

**Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa
Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota
Makassar**



SKRIPSI

*Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

NURMILA SARI

10540900314

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Kampus: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)

LEMBAR PENGESAHAN

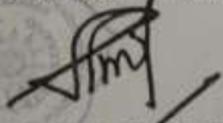
Skripsi atas nama **NURMILA SARI**, NIM 10540900314 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar No. 029 Tahun 1440 H/2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin tanggal 11 Februari 2019.

Makassar, 07 Jumadil Akhir 1440 H
11 Februari 2019 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abd. Rahman-Rahim, S.H., MM (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. H. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Drs. H. Nasruddin Husein, M.Pd. (.....)
 2. Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Hj. Andi Nuraeni Aksa, S.H., M.H (.....)
 4. Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **NURMILA SARI**
NIM : 10540 9003 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar PKn
Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan
Tamalate Kota Makassar**

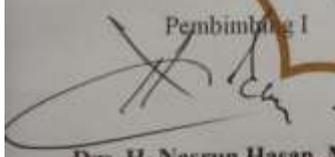
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

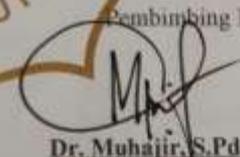
Makassar, Februari 2019

Ditetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd.

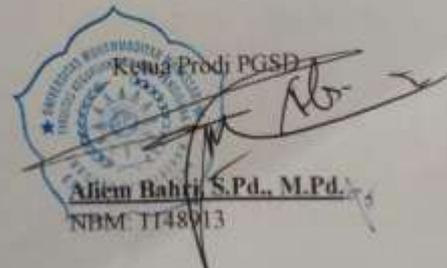

Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148113

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Kita terkadang melewati kegagalan dalam perjalanan
Menuju kesuksesan, namun jangan pernah putus
asa. Sukses bukan tujuan akhir tetapi sukses
adalah bagian dari perjalanan.

Dengan mempermudah seseorang niscaya
Allah SWT akan mempermudah kita pula
Didunia dan Akhirat.

Karya ini kupesembahkan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah
mencurahkan kasih sayang yang tulus, yang selalu berdoa untuk keselamatan,
yang mencintai dan menyangiku dengan sepenuh hati sehingga menjadi
tumpuan bagiku untuk meraih kesuksesan.
Serta kakak dan adikku, dan sahabat-sahabatku yang telah dengan
Ikhlas mendoakan dan mendukung penulis mewujudkan
harapan dan mimpi menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Nurmila Sari. 2019. *Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nasrun Hasan. dan pembimbing II Muhajir.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas pembanding (kelas kontrol) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Inpres Bontomanai tahun ajaran 2019/2019. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V sebanyak 27 orang, 13 orang laki-laki 14 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari aspek, yaitu: ketercapaian ketuntasan hasil belajar murid secara klasikal, respon siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika aspek di atas terpenuhi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data hasil belajar siswa yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar, data tentang respon siswa dalam pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan lembar angket siswa.

Hasil analisis statistik komparasional pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa, pemahaman materi Pendidikan Kewarganegaraan dengan media gambar ini menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dari pada sebelum menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kemampuan awal siswa sebelum penggunaan *media gambar* menunjukkan bahwa 17 siswa (62,97%) tidak memenuhi nilai KKM 75,00 dan hanya 10 siswa (37,03%) yang memenuhi nilai KKM 75,00. Sedangkan hasil belajar PKn siswa setelah diterapkan penggunaan *media gambar* menunjukkan 21 siswa (77,77%) memenuhi nilai KKM dan 6 siswa (23,23%) tidak memenuhi nilai KKM. (2) respon siswa terhadap pembelajaran PKn setelah diterapkan penggunaan *media gambar* menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon siswa adalah 78,39%. Berdasarkan hasil analisis statistik komparasional dengan menggunakan rumus uji t , dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,16. Dengan frekuensi (dk) sebesar $27 - 1 = 26$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,70$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan hipotesis diterima yang berarti bahwa penggunaan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V.

Kata kunci: Media Gambar, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikianlah kata untuk mewakili segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan berhenti bertahmid atas anugrah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang ketika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala upaya dan daya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermamfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rasa terima kasih sedalam-dalamnya penulis hanturkan kepada ayahanda terkasih **Wardin** dan Ibunda tersayang **Juniati** yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula Penulis haturkan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, kepada Ayahanda **Drs. H. Nasrun Hasan, M.Pd** dan Ayahanda **Dr. Muhajir, S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang tiada pernah bosan memberikan bimbingan dan pengarahan dalam pembuatan skripsi ini.

Tidak lupa juga Penulis mengucapkan terima kasih kepada; **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE, MM.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar,

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, **Aliem Bahri, S.Pd., M. Pd.**, Ketua 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 bermamfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga Penulis ucapkan kepada **Alimuddin., S.Pd.** Kepala Sekolah SD Inpres Bontomanai, dan **Dra. Nurniati.** selaku wali kelas V di sekolah tersebut yang telah memberi izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. **Muh. Fadli, Sri Wulan, Novita Sari, Nurul Fadlia, Nurul Inzani, Lisa bela, Tari Abar, Dwi Anggraeni, Sri Novitasari Nur, Irfi Resky**, serta seluruh teman-teman dari kelas A PGSD 2014 yang selalu membanjiri dukungan, motivasi, saran dan bantuannya kepada Penulis yang telah memberi pelangi dalam hidupku.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut bersifat membangun karena Penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberikan mamfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi Penulis.

Makassar, Juni 2019

Nurmila Sari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Masalah Penelitian	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka.....	6
B. Kerangka pikir.....	22
C. Hipotesis Penelitian	23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan dan Desain Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
C. Sumber Data.....	27
D. Populasi dan Sampel	28
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	30
G. Teknik Analisis Data.....	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan.....	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA	54
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Keadaan Populasi SD Inpres Bontomanai	28
3.2 Keadaan Sampel SD Inpres Bontomanai	29
3.3 Persiapan Menghitung T_{hitung}	31
4.1 Data Keadaan Guru dan Pegawai SD Inpres Bontomanai	37
4.2 Data Keadaan Prasarana SD Inpres Bontomanai	38
4.3 Skor Perolehan <i>Pre Test</i>	39
4.4 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pre Test</i>	41
4.5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Pre Test</i>	41
4.6 Skor Perolehan <i>Post Test</i>	42
4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post Test</i>	44
4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar <i>Post Test</i>	44
4.9 Deskripsi Hasil ResponSiswa Penggunaan Media Gambar.....	45
4.10 Perhitungan Untuk Mencari Selisih <i>Post Test</i> Dan <i>Pre Test</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan kerangka pikir	23
3.1 Desain Penelitian.....	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

- A. 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- A.2. Daftar Hadir Siswa Kelas V
- A. 3. Angket Penelitian
- A.4. Soal Evaluasi Pretest dan Postest

Lampiran B

- B. 1. Daftar Nilai Pretest dan Postest Siswa Kelas V
- B. 2. Hasil analisis T_{hitung}
- B. 3. Hasil Persentase angket Penelitian
- B.4. Titik Persentase Distribusi t. ($df = 1-40$)

Lampiran C

- 1. Persuratan
- 2. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat menyampaikan pesan yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikongkritkan dengan kehadiran media.

Gagne (dalam Azhar, Arsyad (2003:4) mengatakan bahwa : media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, foto, gambar, grafik, televis, dan komputer”. Disamping itu menurut Hamidjojo (dalam Azhar, Arsyad (2003:4) menjelaskan bahwa “media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima dengan baik”.

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dengan penggunaan media tersebut akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materipelajaran oleh guru pada saat itu. Mengingat pentingnya media pembelajaran di atas, maka

dituntut seorang guru agar mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Dalam Depdiknas (2006:271) menyatakan bahwa “Bidang studi PKn juga merupakan bidang studi yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Untuk mencapai sasaran dan target di atas guru harus mampu melaksanakan penataan alat, bahan, dan media atau sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran PKn SD adalah media gambar, media ini termasuk salah satu jenis media visual yang bermanfaat untuk mengkonkritkan hal-hal yang bersifat abstrak ke dalam bentuk gambar atau foto, yang bisa menggambarkan perilaku yang baik dan kurang baik, sebagai sarana pembentukan moral siswa.

Baugh (dalam Azhar, Arsyad (2003:9) “memperkirakan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya”. Jadi dapat kita ketahui betapa besarnya pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn di SD. Namun dalam kenyataan yang ada sekarang ini berdasarkan observasi di lapangan, media gambar jarang digunakan sebagai media pembelajaran PKn, guru lebih sering menyajikan materi dengan

metode ceramah. Padahal setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi.

Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh siswa, apalagi bagi peserta yang mempunyai tipe belajar visual. Siswa akan cepat merasa bosan dan kelelahan disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Jadi guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan media gambar. Dilihat dari hasil observasi yang penulis lakukan di Sekolah Dasar Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Bahwa guru belum memanfaatkan media yang sesuai dalam menyajikan suatu materi pembelajaran PKn, sehingga hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan kurang memahami konsep pembelajaran yang disajikan, hal ini tergambar dari hasil belajar peserta didik pada saat evaluasi setelah pembelajaran berakhir.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk membahas “ Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar ”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dirumuskan masalah penelitiannya, “Apakah ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makasar?”.

C. Tujuan Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perluditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian inibertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makasar Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak baik terhadap berbagai unsur serta mamfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Bagi akademisi Universitas Muhammadiyah Makassar (UNISMUH Makassar), sebagai bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), khususnya di bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- b. Bagi peneliti, menjadi masukan dan acuan dalam mengembangkan penelitian dimasa mendatang serta menjadi referensi yang berharga sebagai calon pembimbing.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media gambardiharapkan dapatsaling membantu memecahkan masalah serta saling mendorong satu samalain untuk berprestasi dan melatih untuk bersosialisasi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan media gambar dan diharapkan nantinya guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran bagi siswanya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Maupun Sekolah Dasar di sekitar yang menggunakan media gambar tersebut.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang pembelajaran PKn khususnya dalam penggunaan media gambar dan peneliti akan lebih memahami masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru di sekolah yang akan sangat membantu peneliti di masa mendatang sebagai calon pendidik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi guru kepada siswa, sedangkan media merupakan bahasa guru dalam menyampaikan isi dari pembelajaran. Secara garis besar menurut Onong (dalam Munadi, 2013:8) proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap yaitu sebagai berikut :

1) Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambing atau simbol sebagai media. Lambangnya sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kias, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya yang secara langsung maupun tidak langsung menerjemahkan pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. 2) Proses komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Alat penyampaian pesan pada proses komunikasi sekunder yaitu seperti telepon, surat, majalah, radio, televisi dan banyak media lagi. Media kedua yang sering digunakan oleh orang dalam melakukan komunikasi.

Media dalam konteks pembelajaran merupakan bahasanya seorang guru untuk menyampaikan pesan atau pikiran dimana guru sebagai mediator (penyampai pesan atau pikiran) dan siswa sebagai komunikan (penerima pesan). Bahasa guru dalam proses pembelajaran tersebut dapat berupa verbal maupun non-verbal. Proses pembelajaran tatap muka antara guru dengan siswa biasanya dilakukan di dalam kelas (ruangan), guru dalam proses pembelajaran itu lebih

berfungsi sebagai sumber pesan dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai penerima pesannya.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Rusman (2011:151),“Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber pesan atau penyalurnya atau penerima pesan”. Proses belajar mengajar hakikatnya adalah proses komunikasi, di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan peserta didik sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi/ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal (gambar).

Sadiman, dkk (2010:7), mengatakan bahwa :Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya”. Media hendaknya dimanipulasi , dapat dilihat, dapat di dengar, dan di baca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga prose belajar terjadi.

Arsyad (2013:3), mengatakan bahwa :Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik. Dalam melakukan pembelajaran seorang guru harus mampu memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola

proses dan sumber belajar”. Dari pengertian media menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa, Media adalah suatu benda atau alat peraga yang dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi oleh penyaji pesan dimana media yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pesan atau informasi yang akan di sampaikan.

Media dalam dalam pendidikan artinya alat atau benda yang digunakan oleh mediator atau guru ntuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik untuk memudahkan peserta didik menerima bahan ajaran yang di sampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Tentunya, dalam menggunakan media guru harus pintar atau memiliki keterampilan dalam pemilihan media yang menarik sehingga peserta didik tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti atau ke dalam kubur. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang terjadi didalam dunia pendidikan formal maupun nonformal dimana perangkat pembelajaran yang telah dirancang sebaik mungkin sehingga guru sebagai orang yang mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya dapat berjalan atau dapat diterima dengan baik pula.

Asyhar (2012:8),mengatakan bahwa : “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efesien dan

efektif⁹. Pembelajaran akan aktif bila peserta didik berinteraksi dengan temannya unruk perihal membahas pokok bahasan yang sedang dibahas atau sedang dihadapi dan mengembangkan pengetahuan. Dalam proses pembelajaran ini dimana lebih dipusatkan kepada peserta didik untuk dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai motivator dan inovator. Sesuai dengan peraturan pemerintah RI No. 19/2005, pasal 19 menjelaskan bahwa proses pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

3. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran banyak hal atau bagian yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Perlu seorang guru untuk memahami jenis-jenis dan prinsip media pembelajaran agar penggunaan media dapat di sesuaikan dengan situasi dan kondisi yang akan guru hadapi saat melakukan pembelajaran di kelas.

Munadi (2013:187-194) mengatakan bahwa dalam pemilihan media hendak memperhatikan kriteria media pembelajaran yang akan digunakan. Kriteria-kriteria media pembelajaran tersebut adalah:

a) Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa merupakan semua pola perlakuan dan kemampuan siswa yang terjadi didalam kelas pada saat pembelajaran. Sehingga pentingnya seorang guru untuk memahami karakteristik siswa agar guru senantiasa memilih dan menentukan metode, model dan media pembelajaran. Hal ini menantang atau menjadi tuntutan bagi seorang guru untuk selalu kreatif dan terampil dalam menciptakan pembelajaran yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan dalam pembelajaran tersebut.

b) Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar mencakup tiga hal, yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Artinya guru haruslah pandai dalam memilih dan memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

c) Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman. Sesuai dengan kegiatan inti pembelajaran yang di cantumkan dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Setiap pembelajaran yang dilakukan menuntut siswa agar dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang sesuai dan telah ditentukan oleh guru seperti membaca, memperhatikan gambar, mendengar, melakukan percakapan, menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran dan lain sebagainya. Dengan demikian,

jika pembelajaran dilakukan dan digunakan media yang tepat sesuai dengan bahan ajar lingkungan belajar pun akan menjadi dinamis.

d) Pengadaan Media

Pengadaan atau pembuatan media pembelajaran merupakan sudah menjadi tanggung jawab seorang guru. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki keterampilan dan wawasan agar dapat mengembangkan dan membuat media pembelajaran sebaik mungkin. Aspek teknis yang butuh perhatian dan menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media yaitu kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas, dan peralatan yang mendukung untuk melakukan pengadaan media pembelajaran.

e) Sifat Pemanfaatan Media

Dalam pemilihan media untuk pembelajaran perlu juga mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Tentu tidak hanya memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa, tujuan, materi saja, akan tetapi memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman guru yang profesional. Guru pun hendaknya mengetahui potensi media, maka dengan demikian ia juga harus terlebih dahulu mengetahui karakteristik jenis media yang akan digunakan.

4. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Sudjana (2007:68), mengatakan bahwa :“Media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui

suatu kombinasi pengungkapankata-kata dan gambar-gambar”. Sedangkan menurut Munadi (2013:81),“Mediavisual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesanyang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbalvisualterdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan; pesan nonverbalvisualyakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka bisa disebut bahasa visual.Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual (gambar) terdiri atas garis, bentuk, warna, dan terktur”.

Sesuai menurut para ahli diatas pengertian media gambar adalah suatumedia yang bentuknya grafis yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secarajelas dimana media ini hanya melibatkan alat indera penglihatan. Media gambarini menyampaikan pesan yang nyata dimana pemilihan media ini sebagai untukmengatasi keterbatasan waktu, ruang atau benda yang tidak mungkin dibawakedalam kelas oleh seorang guru sebagai media pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Gambar

Media memiliki bentuk bahkan memiliki jenis. Media gambar pun memilikijenis disesuaikan dengan fungsi dan manfaatnya. Media gambarMenurut Munadi(2013:85) ada 3 (tiga) jenis, yaitu:

- 1) Sketsa atau bisa juga disebut juga sebagai gambar garis (*stick figure*), yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail.
- 2) Lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi.
- 3) Photo yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi suatu objek dimana hasil pemotretan tersebut dicetak.

c. Prinsip-Prinsip Media gambar

Dalam memilih dan menggunakan media tentu prinsip yang menjadipendukung media tersebut. Menurut Arsyad (2013:102-108) tentang prinsip-prinsipmedia gambar yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan adalahsebagai berikut:

1) Kesederhanaan

Kesederhanaan ini mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatuvisual (gambar). Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkapdan memahami pesan yang disajikan secara visual (melalui gambar).

2) Keterpaduan

Keterpaduan ini mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemenvisual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama. Elemen-elmen itu harussaling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakansuatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu memahamipesan dan informasi yang dikandungnya.

3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur untuk menjadipusat perhatian siswa. Unsur yang dimaksud seperti ukuran, hubungan, perspektif,warna dan di unsur-unsur terpenting lainnya.

4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yangmemberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

5) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatiansiswa.

6) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntunperhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

7) Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus.Tekstur dapat digunakan untuk penekan suatu unsur seperti hanya warna.

8) Warna

Warna merupakan unsur visual yang terpenting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Banyak media yang digunakan pembelajaran. Di setiap media pembelajaran yang digunakan tentu memiliki kelebihan dan kekurangan bahkan memiliki keterbatasan. Kelebihan media gambar menurut Sadiman (2011:29) adalah sebagai berikut :

1. Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah yang dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi ruang waktu.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Gambar dapat memperjelas masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman.
5. Media harganya murah dan gampang di dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kekurangan media gambar menurut Sadiman sebagai berikut:

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat melakukan aktivitas atau proses yang mengakibatkan perubahannya. Sedangkan belajar merupakan usaha

yang dilakukan untuk adanya atau terjadinya perubahan perilaku individu yang belajar.

Jadi, Hasil belajar merupakan hasil suatu proses yang dilakukan oleh seorang siswa dalam mendapatkan hasil berupa perubahan baik dari segi sikap, pengetahuan maupun keterampilan. Dimana perubahan tersebut dapat diukur dengan nilai dan dilakukan dalam bentuk evaluasi atau evaluasi pembelajaran baik secara tertulis maupun lisan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan dalam melakukan pembelajaran oleh seorang guru.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Dengan adanya atau menggunakan alat ukur tersebutlah seorang guru mengetahui hasil belajar seorang siswa.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut (Sugihartono, dkk., 2007: 76-77):

1) Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang terjadi dalam diri siswa. Berbagai factor yang terdapat dalam diri setiap siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Diantaranya faktor yang mampu mempengaruhi hasil belajar berupa sikap terhadap belajar, kebiasaan belajar yang kurang baik, dan rasa percaya diri seorang siswa. Hal-hal yang seperti ini perlu diperhatikan oleh seorang pendidik agar mampu mendorong siswa lebih baik lagi belajar. Menurut Sugihartono, dkk (2007:76-77) mengemukakan beberapa faktor intern yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: sikap terhadap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, mengolah bahan ajar, kemampuan berprestasi, rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan siswa, kebiasaan belajar, dan cita-cita siswa. Beberapa hal tersebut yang sering mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru harus membimbing siswanya dengan baik.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa yang terjadi dari luar diri siswa. Banyak hal yang terjadi dari luar diri setiap siswa seperti lingkungan sosial siswa. Lingkungan sangat berperan aktif terhadap cara dan proses belajar siswa. Lingkungan sekolah tentunya harus didukung oleh guru yang baik serta sarana dan prasarana yang memadai atau yang cukup sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator yang menyediakan sarana dan prasarana tersebut. Menurut Sugihartono, dkk (2007:76-77) mengemukakan beberapa faktor ekstern yang mampu

mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: guru sebagai pembina, sarana dan prasarana pembelajaran, kebijakan penilaian, lingkungan sosial siswa, dan kebijakan sekolah.

c. Taksonomi Hasil Belajar

1) Taksonomi Hasil Belajar Kognitif

Purwanto (2009:50) menyatakan bahwa “Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi yang meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulasi eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah”. Hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif meliputi beberapa tingkat atau jenjang. Banyak klasifikasi yang dibuat para ahli, namun klasifikasi yang paling banyak digunakan adalah yang dibuat oleh Benjamin S. Bloom. Purwanto (dalam Bloom, 2009:50) membagi tingkat hasil belajar ke dalam enam tingkat, yaitu :

(a) Hafalan (C1), merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah, kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak untuk merespon suatu masalah. Dalam hal ini fakta dipanggil kembali persis seperti kata disimpan; (b) pemahaman (C2), merupakan kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghapal fakta tidak cukup lagi karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya; (c) penerapan (C3), merupakan kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus, dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah; (d) analisis (C4), merupakan kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikan ke dalam unsur-unsur; (e) sintesis (C5), merupakan kemampuan memahami dan mengorganisasikan bagian-bagian

kedalam kesatuan;(f) evaluasi (C6), merupakan kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

2) Taksonomi Hasil Belajar Afektif

Dalam taksonomi hasil belajar afektif ini dapat dibagi menjadi beberapa tingkatannya. Taksonomi hasil belajar afektif dikemukakan oleh Purwanto(2009:51), yang dibagi menjadi lima tingkat, yaitu:

(a) penerimaan atau menaruh perhatian, merupakan kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya;(b). Partisipasi atau merespon, merupakan kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Pada tingkat ini siswa tidak hanya memberikan perhatian kepada rangsangan tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan untuk menerima rangsangan;(c). Penilaian atau penentuan sikap, merupakan kesediaan untuk menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan tersebut;(d). Internalisasi nilai atau karakterisasi, merupakan menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

3) Taksonomi Hasil Belajar Psikomotorik

Hasil belajar disusun dalam urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi dan kompleks. Hasil belajar tingkat yang tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Purwanto (2009:53), mengklarifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam, yaitu:

(a) persepsi, merupakan kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain;(b). Kesiapan, merupakan kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan;(c). Gerakan terbimbing, merupakan kemampuan melakukan gerakan menirukan model yang dicontohkan;(d). Gerakan terbiasa, merupakan kemampuan melakukan tanpa ada model contoh, dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga terbiasa;(e). Gerakan

kompleks, merupakan kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara urutan dan irama yang tepat; (f). Kreativitas, merupakan kemampuan menciptak gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan yang orisinal.

Belajar merupakan proses ke arah perubahan tingkah laku, meliputi perubahan kegiatan, perubahan kesiapan, perubahan pengetahuan dan perubahan pemahaman. Dalam hal ini yang dimaksud dengan pengalaman belajar tidak lain adalah interaksi antara individu dengan lingkungan. Oleh karena itu, proses pembelajaran adalah reaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu, pendidik merupakan pelaku penting terjadinya interaksi belajar dalam proses pembelajaran.

6. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar.

a. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.

Pembelajaran PKn di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Usia anak SD berkisar antara 7 sampai dengan 11 tahun. Menurut Piaget bahwa "Perkembangan anak usia Sekolah Dasar tersebut termasuk dalam kategori operasional kongkrit, pada operasional ini anak dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis.

Hal senada juga dikemukakan oleh Desi, Ariani (2006:1.52) bahwa :anak pada usia 6-12 tahun disebut juga sebagai tahap operasional nyata, hal ini ditandai dengan perkembangan fisik dan motorik yang baik,

para psikologimenebut juga sebagai masa tenang. Karena proses perkembanganemosional anak telah mendapatkan kepuasan maksimal sesuai dengankemampuan individu. Perolehan pengetahuan diperoleh dengan induksi(pengamatan dan percobaan), walaupun sudah menggunakan penalarandan logika.

Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa pada usia ini sangat membutuhkanmedia pembelajaran sebagai perantara dalam memperoleh pengetahuan.

b. Pengertian PKn

Pengertian PKn dalam UU No. 2 tahun 1989 tentang system pendidikan nasional menjelaskan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenan dengan hubungan antar warga Negara dan Negara serta Pendidikan Pedahuluan Bela Negara (PPBN). Bela Negara adalah kesadaran berbuat untuk yang terbaik bagi Negara dan bagus sesuai pekerjaan atau profesi masing-masing, agar menjadi warga Negara Kesatuan Republic Indonesia”.

Dalam Kurikulum 2013 PKn adalah sebagai bagian dari penguatan 4 (empat) pilar kebangsaan yang meliputi: Pancasila, Undang-undang Dasar 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan NKRI.

Menurut A.Kosashi, M. Aziz (1997:112) menyatakan bahwa “Pendidikan kewarganegaraan merupakan wahana menyiapkan, membina, dan mengembangkan pengetahuan serta kemampuan dasar peserta didik

yang berkenaan dengan hubungan antara warga negara dengan negaranya”. Senada dengan pendapat diatas Depdiknas (2006:271) mengemukakan: “pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945”.

Bedasarkan beberapa pengertian di atas, terlihat bahwa PKn merupakan usaha untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar tumbuh menjadi pribadi yang baik.

c. Tujuan Pembelajaran PKn

Tujuan utama PKn dalam Undang-undang untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, Sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, Wawasan Nusantara, serta ketahanan Nasional.

Dalam Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Depdiknas (2006:271) menyatakan bahwa PKn bertujuan agar siswa 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 bernegara, serta anti-korupsi,
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Winataputra (2006:428) menyatakan tujuan PKn adalah untuk mengembangkan potensi individu warga Negara Indonesia sehingga memiliki wawasan, posisi dan keterampilan kewarganegaraan yang memadai dan memungkinkan untuk berpartisipasi secara cerdas dan bertanggung jawab dalam berbagai dimensi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia, Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn Siswa adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan dan keterampilan dasar agar dapat tumbuh menjadi pribadi menurut norma-norma yang ada.

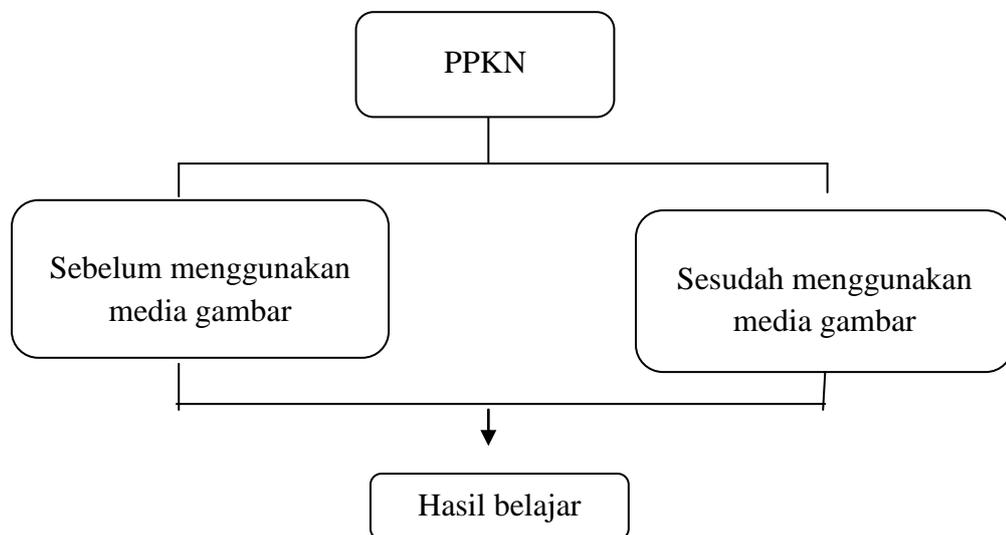
d. Ruang Lingkup PKn

ruang lingkup pembelajaran PKn adalah sebagai berikut: “1) Persatuan dan Kesatuan bangsa, 2) norma, hukum dan peraturan, 3) hak azazi manusia, 4) kebutuhan warga negara, 5) konstitusi, 6) kekuasaan dan Politik, 7) pancasila”

B. Kerangka Berfikir

Sesuai dengan penjelasan di atas media gambar juga mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Dimana media yang baik mampu meraih, meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media sesuai dengan aturannya akan memberikan hasil yang sesuai harapan dalam pembelajaran yaitu tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan aktif.

Gambar 2.1: Bagan kerangka pikir penggunaan media gambar



C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah penulis mengemukakan landasan teori dan kerangka pikir maka hipotesis penelitian ini di tinjau dari 2 aspek yaitu :

Hasil belajar Pkn siswa kelas V SD Inpres Bontomanai yang diajar menggunakan media gambar mengalami peningkatan baik secara individu yakni siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, maupun secara klasikal yakni $\geq 75\%$.

Aktivitas siswa kelas V SD Inpres Bontomanai yang diajar dengan menggunakan media gambar menunjukkan $\geq 75\%$ siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

1. Definisi Operasional Variabel

Variabel dapat diartikan sebagai suatu totalitas gejala atau objek pengamatan yang akan diteliti. Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

a) Hasil Belajar IPS (Y)

Variabel terikat atau dependen dalam penelitian ini yaitu Hasil belajar PKN siswa kelas VSD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Hasil Belajar adalah tingkat kemampuan atau keberhasilan yang dicapai oleh murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu". Seorang siswa akan mendapatkan nilai yang baik dari gurunya karena dia menguasai pengetahuan dan keterampilan pada pelajaran tersebut.

b) Media gambar(X)

Media gambar adalah suatu media yang bentuknya grafis yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dimana media ini hanya melibatkan alat indera penglihatan. Media gambar ini menyampaikan pesan yang nyata dimana pemilihan media ini sebagai untuk mengatasi keterbatasan waktu, ruang atau benda yang tidak mungkin dibawa ke dalam kelas oleh seorang guru sebagai media pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian eksperimen. Sugiyono(2014: 72) menyatakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Campbell dan Stanley(dalam Yusuf, 2014: 77) mengemukakan penelitian eksperimental merupakan suatu bentuk penelitian dimana variabel dimanipulasi sehingga dapat dipastikan pengaruh dan efek variabel tersebut terhadap variabel lain yang diselidiki atau diobservasi. Sanjaya (2014: 85) berpendapat bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan atau variabel terhadap variabel lain. Ide pemikiran penelitian ini adalah cobakan sesuatu dan secara sistematis amati perubahan yang terjadi. Objek penelitian ini adalah pengaruh media gambar(X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

2. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yaitu jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Gambar 3.1 Desain Penelitian



Sumber. (Emzir 2015: 97)

Keterangan:

O₁ = Tes awal sebelum diberikan perlakuan (pretest)

O₂ = Tes akhir setelah diberikan perlakuan (posttest)

X = perlakuan yang diberikan media gambar

Model eksperimen ini sebagaimana kita ketahui bahwa dalam pelaksanaan penelitian ini melalui tiga langkah-langkah yaitu:

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar PKN) sebelum perlakuan dilakukan media gambar
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menggunakan media gambar.
- c) Memberikan *posttest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan atau media gambar.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar kelas V

2. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan bulan September semester ganjil Tahun Ajaran 2018/2019

C. Sumber Data

Berdasarkan sumbernya, data penelitian dapat dikelompokkan dalam dua jenis yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya. Data primer disebut juga sebagai data asli atau data baru yang memiliki sifat *up to date*. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Teknik yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data primer antara lain observasi, wawancara, diskusi terfokus (*focus grup discussion – FGD*) dan penyebaran kuesioner.
2. Data Sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada (peneliti sebagai tangan kedua). Data sekunder dapat diperoleh dari data di sekolah.

Pemahaman terhadap kedua jenis data di atas diperlukan sebagai landasan dalam menentukan teknik serta langkah-langkah pengumpulan data penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar dengan jumlah populasi sebanyak 166 murid.

Tabel.3.1. Keadaan Populasi SD Inpres Bontomanai Kec.Tamalate Kota Makassar.

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
I	31	27	58	2 Rombel
II	22	25	47	2 Rombel
III	23	25	48	2 Rombel
IV	31	32	63	2 Rombel
V	26	29	55	2 Rombel
VI	25	27	52	2 Rombel
Jumlah	158	165	318	

Sumber: SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

2. Sampel

Pengambilan sampel secara sengaja atau *Purposive Sampling* dipakai dengan pertimbangan bahwa materi PKn di kelas V SD sudah sangat padat, membosankan dan cenderung murid dituntut untuk menghafal materi sangat cocok menggunakan media gambar yang mendeskripsikan suatu hal berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik yang ada pada materi.

Sampel adalah sebagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari sebagian dari siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar. yang berjumlah 27 murid, laki-laki 13 orang dan perempuan 14 orang.

Tabel.3.2. Keadaan Sampel SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
V	13	14	27	

Sumber: SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

E. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen tes karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan dan hasil belajar siswa sebelum dan setelah dilakukan perlakuan dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes hasil belajar, dengan menggunakan media gambar ini dilaksanakan pada awal sebelum diberikan perlakuan dan pada akhir setelah diberikan perlakuan. Adapun bentuk tes yang dapat digunakan berupa tes uraian.
2. Lembar Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang atau siswa yang terdapat dalam sampel penelitian.
3. Dokumen. Dokumen adalah informasi yang disimpan baik yang bersifat surat-surat, daftar hadir siswa, foto, nilai siswa, dan sebagainya sebagai bahan dokumen. Teknik ini digunakan untuk melengkapi data-data dan menjadi bukti teori yang relevan mengenai kegiatan guru, siswa dan peneliti pada saat proses penelitian berlangsung.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut.

1. Tes pretest dan posttest :ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan murid terhadap materi pembelajaran yang dikumpulkan dengan menggunakan tes sebelum dan setelah perlakuan.
2. Lembar Kuesioner atau angket adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang atau siswa yang terdapat dalam sampel penelitian.
3. Dokumentasi: Teknik ini penulis gunakan untuk memperoleh data nilai murid, data guru, dan data jumlah murid kelas VSD Inpres Bontomanai Kecamatan TamalateKota Makassar.

G. Teknik Analisis Data

1. Teknik Analisis Data Hasil Tes

Penelitian ini menggunakan hitungan secara numeral dan analisis dilakukan dengan menggunakan statistic, maka dari itu penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif. Sugiyono (2012: 14) menyatakan “Metode Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic komparasional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variable (atau lebih) yang sedang diteliti.

Pengolahan data penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

a) Membuat table persiapan untuk menghitung t hitung

Tabel 3.3 table persiapan untuk menghitung t hitung

No (1)	X (2)	Y (3)	d (4)	d ² (5)
1				
2				
3				
Σ(6)				
Σ(7)				

Keterangan:

- Kolom (1) diisi dengan nomor urut, sesuai dengan jumlah sampel
- Kolom (2) diisi dengan nilai pre-test
- Kolom (3) diisi dengan nilai post-test
- Kolom (4) diisi dengan nilai gain (D) antara tes awal dan tes akhir
- Kolom (5) diisi dengan pengkuadratan angka-angka pada kolom (4)
- Kolom (6) diisi dengan jumlah sigma masing-masing kolom
- Kolom (7) diisi dengan nilai rata-rata dari kolom (2), (3), (4)

b) Mencari mean variable (x) dan variable (y)

$$Mx = \frac{\sum x}{N} \qquad My = \frac{\sum y}{N}$$

Keterangan :

M_x : *Mean pre-test*

M_y : *Mean post-test*

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai *pre-test*

$\sum y$: Jumlah seluruh nilai *post-test*

N : Jumlah banyaknya sampel

c) Mencari *Mean gain*(d) antara *pre-test* dan *post-test*

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md : Mean gain (selisih antara *pre-test* dan *post-test*)

$\sum d$: Jumlah gain secara keseluruhan

N : Jumlah banyaknya sampel

d) Menghitung nilai kuadrat deviasi

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d^2$: Jumlah *gain* setelah dikuadratkan

$\sum d$: Jumlah gain

N : Jumlah banyaknya sampel

e) Menghitung Derajat Kebebasan

$$Db = n-1$$

Keterangan :

Db : Nilai derajat kebebasan

n : Jumlah siswa

f) Mencari nilai t_{hitung}

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

Keterangan :

Md : Mean gain (selisih antara *pre-test* dan *post-test*)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Jumlah banyak sampelnya

(Arikunto 2006: 86)

2. Teknik Pengolahan Data Angket

Teknik Pengolahan Data Angket

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Jumlah jawaban

n : Jumlah responden peneliti

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Bab ini akan ditampilkan data dari pembahasan menyangkut fokus penelitian sebagai tindak lanjut dari hasil pengumpulan data dengan tes hasil belajar, instrument angket dan dokumentasi. Setelah melakukan penelitian langsung terhadap sasaran penelitian yang telah ditetapkan dalam rumusan masalah, sesuai prosedur metode penelitian yang telah ditetapkan. Sebelum memasuki pembahasan tentang hasil penelitian ini, maka terlebih dahulu peneliti akan menguraikan secara singkat tentang gambaran umum SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar yang merupakan lokasi penelitian ini.

Bagian ini terlebih dahulu akan dikemukakan gambaran sekilas mengenai lokasi penelitian. SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar terletak di tengah kota yang padat penduduk. Fasilitas yang dimiliki oleh SD Inpres Bontomanai adalah milik Negara dan sudah permanen, cukup memenuhi syarat untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik. Ruang yang digunakan sesuai dengan kapasitas anak yakni sudah memenuhi kriteria ruangan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yang terdiri dari 6 ruangan, yaitu ruangan kelas I hingga Kelas VI.

Gambaran penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar di kelas V SD Inpres Bontomanai sesuai dengan pengamatan selama melaksanakan penelitian, Siswa sangat antusias dalam proses belajar karena penggunaan sangat membantu siswa dalam memahami penjelasan atau materi yang disampaikan

peneliti. Oleh karena penggunaan media gambar dalam proses belajar mengajar siswa tidak berangang-angang karena dapat melihat langsung apa yang disampaikan peneliti, Dan siswa juga terlihat aktif dalam proses belajar mengajar karena ada timbal balik antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa.

Penggunaan media gambar juga dapat meningkatkan hasil belajar dan respon siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar, dapat dilihat dari tes *Pretest* dan tes *Posttest*.

B. Deskripsi Data Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Inpres Bontomanai mulai tanggal 06 September – 17 September 2018, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar PKn siswa berupa nilai dari kelas V SD Inpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar.

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Siswa

Data hasil belajar PKn kelas V SDInpres Bontomanai Kecamatan Tamalate Kota Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Perolehan*Pretest*

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Muhammad Randi	55
2.	Sri Wahyuni Ningsi	50
3.	Dian Paramita	50
4.	Nur Khumaerah N	60
5.	Gita Cahyani	75
6.	Endang Tri Lestari	70
7.	Nur Aisyah	75

8.	Nur Alifah Rezki	80
9.	Indi Ani Salsabila	50
10.	Aril S	80
11.	Rahmat Ramadhan	65
12.	Putra Rezki R	70
13.	Sutra Ryana N	65
14.	Muhammad Syafaat	50
15.	Muhammad Aditia	75
16.	Muhammad Rifki Afhari	55
17.	Muhammad Syahril	75
18.	Nabila Ariqah	80
19.	Fira Damayanti	55
20.	Nur Sinta	80
21.	Syarifa Nur Aini. S	45
22.	Andi Reski tri Putri	85
23.	Nur Aulia Rahma	80
24.	Andi Samsuryadi	50
25.	Muhaammah Mirhum	65
26.	Almahera	50
27.	Muhammad Bayu	70

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.1 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu sebanyak 7 orang dengan nilai 45-53, rendah sebanyak 4 orang dengan nilai 54-62, sedang sebanyak 6 orang dengan nilai 63-71, tinggi 9 orang dengan nilai 72-80, dan sangat tinggi 1 orang dengan nilai 81-89. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi sebelum

menggunakan media gambar tergolong rendah. Adapun kategori hasil belajar PKn siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori hasil belajar
1.	45-53	7	25,93	Sangat rendah
2.	54-62	4	14,82	Rendah
3.	63-71	6	22,22	Sedang
4.	72-80	9	33,33	Tinggi
5.	81-89	1	3,70	Sangat tinggi
Jumlah		27	100	

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.2 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 25,93%, pada kategori rendah 14,82%, pada kategori sedang sebanyak 22,22%, pada kategori tinggi juga 33,33%, dan pada kategori sangat tinggi 3,70%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi sebelum menggunakan media pembelajaran tergolong rendah.

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 75$	Tidak tuntas	17	62,97
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	37,03
Jumlah		27	100

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Apabila Tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai

atau melebihi nilai KKM (75) $\geq 70\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar PKn kelas V SD Inpres Bontomanai belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas hanya 37,03% $\leq 70\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar *posttest* Siswa

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar kelas V SD Inpres Bontomanai setelah menggunakan media gambar :

Tabel 4.4. Skor Perolehan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Muhammad Randi	75
2.	Sri Wahyuni Ningsi	65
3.	Dian Paramita	75
4.	Nur Khumaerah N	85
5.	Gita Cahyani	75
6.	Endang Tri Lestari	70
7.	Nur Aisyah	70
8.	Nur Alifah Rezki	90
9.	Indi Ani Salsabila	70
10.	Aril S	80
11.	Rahmat Ramadhan	85
12.	Putra Rezki R	85
13.	Sutra Ryana N	70
14.	Muhammad Syafaat	80

15.	Muhammad Aditia	85
16.	Muhammad Rifki Afhari	80
17.	Muhammad Syahril	70
18.	Nabila Ariqah	90
19.	Fira Damayanti	80
20.	Nur Sinta	85
21.	Syarifa Nur Aini. S	90
22.	Andi Reski tri Putri	80
23.	Nur Aulia Rahma	75
24.	Andi Samsuryadi	85
25.	Muhaammah Mirhum	85
26.	Almahera	75
27.	Muhammad Bayu	80

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi sebanyak 3 orang dengan nilai 88-94, tinggi sebanyak 7 orang dengan nilai 81-87, sedang 11 orang dengan nilai 74-80, rendah 5 orang 67-73, 1 orang dengan nilai 60-66, dan sangat rendah 0. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran setelah menggunakan media gambar tergolong tinggi.

Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori hasil
-----	----------	-----------	------------	----------------

			(%)	belajar
1.	53-59	0	0	Sangat rendah
2.	60-66	1	3,70	Rendah
3.	67-73	5	18,52	
4.	74-80	11	40,74	Sedang
5.	81-87	7	25,93	Tinggi
6.	88-94	3	11,11	Sangat tinggi
Jumlah		27	100	

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.5 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *pos-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 11,11, tinggi 25,93%, sedang 40,74%, rendah 18,52%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran setelah menggunakan media pembelajaran tergolong tinggi.

Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 75$	Tidak tuntas	6	22,23
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	21	77,77
Jumlah		27	100

Sumber: Data olah Lampiran B.1

Apabila Tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar siswa yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah siswa yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 75\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil

belajar PKnKelas VSD Inpres Bontomanai telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana siswa yang tuntas adalah 77,77%. $\leq 75\%$.

C. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Tabel Persiapan Menghitung t_{hitung}

Sebelum menghitung t_{hitung} , terlebih dahulu kita membuat tabel penolong yaitu tabel perhitungan untuk mencari nilai selisih dari hasil *posttest* dan *pretest*.

Tabel 4.7. Tabel perhitungan untuk mencari nilai selisih dari hasil post-test dan pre-test

No	X (<i>Pre-test</i>)	Y (<i>Post-test</i>)	d = Y - X	d ²
1	55	75	20	400
2	50	65	15	225
3	50	75	25	625
4	60	85	25	625
5	75	75	-	-
6	70	70	-	-
7	75	70	-5	25
8	80	90	10	100
9	50	70	20	400
10	80	80	-	-
11	65	85	20	400
12	70	85	15	225
13	65	70	5	25
14	50	80	30	900
15	75	85	10	100
16	55	80	25	625
17	75	70	-5	25
18	80	90	10	100
19	55	80	25	625

20	80	85	5	25
21	45	90	45	2025
22	85	80	-5	25
23	80	75	-5	25
24	50	85	35	1225
25	65	85	20	400
26	50	75	25	625
27	70	80	10	100
$\Sigma (6)$	1760	2120	360	9500
$\Sigma (7)$	65,18	78,51	13,33	

2. Mencari *mean* variable (x) dan variable (y)

$$Mx = \frac{\Sigma x}{N}$$

$$Mx = \frac{1760}{27}$$

$$Mx = 65,18$$

$$My = \frac{\Sigma y}{N}$$

$$My = \frac{2120}{27}$$

$$My = 78,51$$

3. Mencari *mean gain* (d) antara *Pre-test* dan *Post-test*.

$$Md = \frac{\Sigma d}{N}$$

$$Md = \frac{360}{27}$$

$$Md = 13,33$$

4. Nilai Kuadrat Deviasi

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

$$\Sigma x^2 d = 360^2 - \frac{(360)^2}{27}$$

$$\Sigma x^2 d = 9500 - 4800$$

$$= 4700$$

5. Menghitung Derajat Kebebasan

$$Db = n - 1$$

$$Db = 27 - 1$$

$$Db = 26$$

6. Mencari nilai t_{hitung}

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

$$\frac{13,33}{\sqrt{\frac{4700}{27(27-1)}}}$$

$$\frac{13,33}{\sqrt{\frac{4700}{27 \cdot 26}}}$$

$$\frac{13,33}{\sqrt{\frac{4700}{702}}}$$

$$\frac{13,33}{\sqrt{6,69}}$$

$$\frac{13,33}{2,58}$$

$$t_{hitung} = 5,16$$

Sumber: Data olah Lampiran B.2

7. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 27 - 1 = 26$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,70$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 5,16$ dan $t_{Tabel} = 1,70$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,16 > 1,70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diujikan yaitu ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V SD Inpres Bontomanai diterima yang berarti bahwa penggunaan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V.

8. Analisis data angket siswa

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data respon siswa adalah angket respon siswa. Hasil analisis data respon siswa terhadap penggunaan *Media Gambarnya* yang diisi oleh 27 siswa ditunjukkan pada Tabel berikut:

Penafsiran Nilai Angket

Tabel 4.8

0%	Tidak ada seorangpun
1%-5%	Hampir tidak ada
6%-25%	Sebagian kecil
26%-49%	Hampir setengahnya
50%	Setengahnya
51%-75%	Lebih dari setengah
76%-95%	Sebagian besar
96%-99%	Hampir seluruhnya
100%	Seluruhnya

Pembahasan hasil angket berdasarkan nomor soal sebagai berikut :

- a. Apakah Pembelajaran dengan menggunakan media gambar lebih menyenangkan ?

Tabel 4.9

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	25	92,59
Tidak setuju	2	7,41
Jumlah	27	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.3

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.9 diketahui bahwa dari 27 responden, 92,59% responden menjawab *Ya* dan 7,41% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor satu. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mereka meyetujui Pembelajaran dengan menggunakan media gambar.

- b. Apakah Ananda lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media gambar ?

Tabel 4.10

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	27	100.00
Tidak setuju	0	0.00
Jumlah	27	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.3

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.10 diketahui bahwa dari 27 responden, 100.00% responden menjawab *Ya* dan 0,00% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor dua. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruhnya responden menyatakan lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru bila menggunakan media gambar.

- c. Apakah ananda cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung ?

Tabel 4.11

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	25	92,59
Tidak setuju	2	7,41
Jumlah	27	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.3

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.11 diketahui bahwa dari 27 responden, 92,59% responden menjawab *Ya* dan 7,41% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor tiga. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan mereka cepat bosan apabila mengikuti pembelajaran yang hanya mencatat dan mendengarkan saja tanpa ada interaksi secara langsung.

- d. Apakah Pembelajaran dengan penggunaan media gambar membuat ananda cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan ?

Tabel 4.12

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	0	0.00
Tidak setuju	27	100.00
Jumlah	27	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.3

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.12 diketahui bahwa dari 27 responden, 0,00% responden menjawab *Ya* dan 100,00% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor empat. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada seorangpun responden menyatakan penggunaan media

gambar membuat ananda cepat bosan dan cenderung lebih suka berbicara dengan teman dibanding memperhatikan materi yang disampaikan.

- e. Apakah Ananda lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (Penggunaan media gambar) karena lebih cepat memahami pembelajaran ?

Tabel 4.13

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	27	100.00
Tidak setuju	0	0.00
Jumlah	27	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.3

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.13 diketahui bahwa dari 27 responden, 100,00% responden menjawab *Ya* dan 0% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor lima. Maka dapat disimpulkan bahwa seluruhnya responden menyatakan lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (Penggunaan media gambar) karena lebih cepat memahami pembelajaran.

- f. Apakah Ananda kurang bisa memahami dengan jelas materi yang disampaikan tanpa ada contoh-contoh seperti gambar ?

Tabel 4.14

Pilihan Jawaban	Total Jawaban	Persentase
Setuju	23	85,18
Tidak setuju	4	24,82
Jumlah	27	100.00

Sumber : Data olah Lampiran B.3

Berdasarkan hasil angket yang terdapat pada tabel 4.14 diketahui bahwa dari 27 responden, 85,18% responden menjawab *Ya* dan 24,82% menjawab *Tidak* pada pertanyaan nomor enam. Maka dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan kurang bisa memahami dengan jelas materi yang disampaikan tanpa ada contoh-contoh seperti gambar.

Hasil analisis data respon siswa terhadap hasil belajar PKn dengan penggunaan *media gambar* menunjukkan bahwa rata-rata respon positif yang diberikan siswa 78,39%. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam Pembelajaran PKn dengan penggunaan *media gambar* adalah positif.

D. Pembahasan Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang menyebutkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V SD Inpres Bontomanai Kota Makassar tahun ajaran 2018/2019. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar dan angket respon siswa. Tes hasil belajar yang didapatkan dengan menggunakan tes baik pretest maupun posttest, dan respon siswa didapatkan dengan menggunakan angket. Yang kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan metode statistik maka dapat dideskripsikan hasil penelitian tersebut sebagai berikut :

Hasil penelitian tes hasil belajar menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah penggunaan media gambar lebih baik dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media gambar. Rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media gambar 78.52, sedangkan rata-rata hasil belajar sebelum penggunaan media gambar 65.18, dengan tes tertulis.

Dari hasil analisis di atas dapat dikonsultasikan dengan tabel nilai t untuk $db = N - 1$ adalah $N = 27 - 1 = 26$ diketahui harga t_{tabel} untuk taraf signifikan 5% adalah 1,70 dan diketahui t_{hitung} adalah 5,60. Dari hasil tersebut diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} ($5,60 > 1,70$). maka H_0 ditolak. Hal ini berarti, terdapat perbedaan antara nilai hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media gambar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka media gambar berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar pada mata PKn. ditinjau dari sisi jawaban yang diberikan oleh responden, media gambar berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar, dimana media gambar berpengaruh dalam proses belajar membuat siswa lebih senang dalam belajar, lebih bisa mengikuti pembelajaran dengan baik tentang apa yang dijelaskan guru, siswa lebih menyukai proses belajar mengajar yang interaktif (Penggunaan media gambar) karena lebih cepat memahami pembelajaran, siswa tidak bosan dan cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bukti-bukti ini sesungguhnya mendukung apa yang diungkapkan oleh Arsyad (2013: 3), mengatakan bahwa : Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar peserta didik. Dalam melakukan pembelajaran seorang guru harus mampu memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber belajar. Media adalah suatu benda atau alat peraga yang dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi oleh penyaji pesan dimana media yang digunakan disesuaikan dengan

tujuan pesan atau informasi yang akan di sampaikan. Media dalam dalam pendidikan artinya alat atau benda yang digunakan oleh mediator atau guru ntuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik untuk memudahkan peserta didik menerima bahan ajaran yang di sampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Tentunya, dalam menggunakan media guru harus pintar atau memiliki keterampilan dalam pemilihan media yang menarik sehingga peserta didik tertarik dengan pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Hasil penelitian ini berkesesuaian dengan hasil penelitian yang relevan, dimana peneliti sebelumnya mengemukakan bahwa media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum penggunaan *media gambar* menunjukkan bahwa 17 siswa (62,97%) tidak memenuhi nilai KKM 75,00 dan hanya 10 siswa (37,03%) yang memenuhi nilai KKM 75,00. Sedangkan hasil belajar PKn siswa setelah diterapkan penggunaan *media gambar* menunjukkan 21 siswa (77,77%) memenuhi nilai KKM dan 6 siswa (22,23%) tidak memenuhi nilai KKM. Respon siswa terhadap pembelajaran PKn setelah diterapkan penggunaan *media gambar* menunjukkan bahwa rata-rata persentase respon siswa adalah 78,39%. Berdasarkan hasil analisis hasil belajar yang didapatkan dengan menggunakan tes *pretest* dan *posttest*, hasil respon siswa yang didapatkan dengan menggunakan angket, maka peneliti mengatakan penggunaan *media gambar* berpengaruh terhadap hasil belajar, dan sangat berkesesuaian dengan hasil penelitian yang sebelumnya karena adanya hubungan yang positif antara hasil penelitian ini dengan hasil penelitian yang sebelumnya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

Berarti ada pengaruh penggunaan *media gambar* terhadap hasil belajar PKn siswa V SD Inpres Bontomanai diterima yang berarti bahwa penggunaan *media gambar* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V.

B. Saran

Berdasarkan masalah penelitian, hipotesis penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Siswa sebagai generasi penerus hendaknya mau dan mampu meningkatkan belajarnya demi mencapai prestasi belajar yang maksimal. Hendaknya selalu aktif dan disiplin dalam belajar agar apa yang dipelajari dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang-orang disekitarnya.
2. Guru hendaknya bertindak cermat dan berperan aktif serta berani untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, antara lain dengan menggunakan media gambar.
3. Sekolah seharusnya selalu menerapkan pembelajarn media gambar alternatif pemilihan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media gambardan tidak hanya pada hasil belajar PKn saja, melainkan dapat mengembangkan lebih jauh mengenai pembelajaran secara umum.

Demikianlah saran-saran yang dapat peneliti kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan ada guna dan manfaatnya demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.