

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II
PEMBELAJARAN TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN
MEDIA VISUAL DI SD NEGERI 03
KARTARAHARJA**

Skripsi

Oleh

FITRIYANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II PEMBELAJARAN TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN MEDIA VISUAL DI SD NEGERI 03 KARTARAHARJA

Oleh

Fitriyani

Masalah penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas II. Tujuan penelitian untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 setelah diterapkan media visual di SD Negeri 03 Kartaraharja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pretest posttest design*, dan cara pengumpulan data menggunakan tes dengan instrumen tes soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest* yaitu sebesar 4,7493 setelah pembelajaran dengan media visual.

Kata kunci: hasil belajar, media visual, pembelajaran tematik.

ABSTRACT

**THE DEFFERENCE ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN
THEMATIC LEARNING THEME 4 AT THE SECOND GRADE
AFTER USING VISUAL MEDIA OF SDN 03
KARTARAHARJA**

By

Fitriyani

The problem of this research was the low results of students learning outcomes of second grade. The purpose of the research was to analyze the defference on student learning outcomes in thematic learning theme 4 at the second grade after using visual media of SDN 03 Kartaraharja. The method used in the research was experimental research using one group pretest posttest design and date collection was tested using 20 multiple-choice questionnaires. The results showed that posttest higher of pretest is 4,7493 after using visual media.

Keywords : *learning outcomes, thematic learning, visual media.*

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II
PEMBELAJARAN TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN
MEDIA VISUAL DI SD NEGERI 03
KARTARAHARJA**

Oleh

FITRIYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **PERBEDAAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II PEMBELAJARAN TEMA 4 SETELAH DITERAPKAN MEDIA VISUAL DI SDN 03 KARTARAHARJA**

Nama Mahasiswa : **Fitriyani**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053024

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Herpratiwi, M.Pd.
NIP 19640914 198712 2 001

Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP 19560906 198211 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

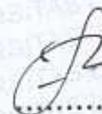
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

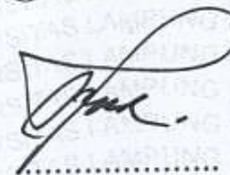
Ketua : **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Sugiman, M.Pd.**



Penguji Utama : **Drs. Supriyadi, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **30 April 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitriyani
Nomor Pokok Mahasiswa : 1443053024
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi yang berjudul “Perbedaan hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 setelah diterapkan media visual di SD Negeri 03 Kartaraharja” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 27 Juli 2018
Yang membuat pernyataan



Fitriyani

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Belitang Oku Timur pada tanggal 24 Maret 1996, anak pertama dari pasangan Bapak Lukaini dan Ibu Yanti. Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri Umbul Sari Kecamatan Buay Pemuka Bangsa Raja diselesaikan pada tahun 2008.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Buay Madang Oku Timur Kecamatan Buay Madang selesai pada tahun 2011. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Buay Madang Oku Timur Kecamatan Buay Madang diselesaikan pada tahun 2014.

Terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur Mandiri, pada tahun 2014, dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Srimulya Kabupaten Way Kanan pada 12 Juli hingga 9 September 2017 dan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi Universitas Lampung (KKN-KT Unila) di Srimulya Kecamatan Negara Batin Kabupaten Way Kanan.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji dan Rasa Syukur Kehadirat Allah SWT,

Kupersembahkan Skripsi ini Kepada :

Bapak Lukaini dan Ibu Yanti

Sebagai orang tua penulis tercinta yang telah mendidik, membesarkan, membimbing, memotivasi, dan selalu memberikan kasih sayang yang tulus serta memberikan doa terbaik untuk setiap jalan dan tidak pernah meninggalkan dalam keadaan terpuruk sekalipun.

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

MOTO

”Ilmu itu diperoleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka berpikir”

(Abdullah bin Abbas)

“Hidup adalah perjuangan yang harus dimenangkan, rintangan yang harus dihadapi, dan anugrah yang harus disyukuri”

(Merry Riana)

“Jika ingin berhasil menggapai mimpi, berdoa dan berusahalah, teguhkan prinsip dan ketekunan, serta keluarlah dari zona nyaman.”

(Fitriyani)

SANWACANA

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmatnya yang maha pengasih lagi maha penyayang dan hanya dengan kehedaknya maka skripsi yang berjudul: “Pengaruh media visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas II pada pembelajaran tematik tema 4 subtema 2 SD Negeri 03 Kartaraharja” dapat diselesaikan. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Lampung.

Segala kemampuan telah dicurahkan guna menyelesaikan skripsi ini, namun saya menyadari masih terdapat kekurangan baik dari segi substansi maupun penulisannya. Oleh karena itu, berbagai saran, koreksi, dan kritik yang membangun dari berbagai pihak sangat saya harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Saya menyadari ini bukanlah hasil jerih payah sendiri akan tetapi berkat bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil sehingga penulisan skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini saya menyampaikan rasa hormat dan ucapan rasa terimakasih yang tulus kepada Ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku dosen pembimbing 1, yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik serta bantuan selama proses

penyelesaian skripsi ini. Saya menyampaikan rasa hormat dan ucapan rasa terimakasih yang tulus kepada Bapak Drs. Sugiman, M.Pd selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini. Saya menyampaikan rasa hormat dan ucapan terimakasih yang tulus kepada Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd selaku dosen pembahas, yang telah memberikan bimbingan, masukan saran, nasihat, kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.

Saya menyampaikan rasa hormat dan terimakasih juga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.S., selaku Rektor Universitas Lampung yang akan mengesahkan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.
5. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Bapak Supriyadi, S.Pd, selaku kepala SD Negeri 03 Kartaraharja yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Sugini, S.Pd selaku pendidik kelas II yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
8. Peserta didik kelas II SD Negeri Kartaraharja Tahun Pelajaran 2017/2018 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
9. Kakek dan Nenek tercinta, terimakasih atas doa dan kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
10. Keluarga kost yang luar biasa, mbak uun, mbak yulia, mbak wiwin, mbak marni dan Siska. Terimakasih atas doa, kasih sayang dan kebersamaan serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabatku tersayang, I Made Indra Winarta, Hana Yuniarti, Nova Lina Elda Sari, Harsi Roro S.M, Riska Windiyani. Terimakasih atas doa dan kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Sahabat seperjuanganku, Fitri Andriani Musdalifa, Petrina, Tri, Puji, Lita dan Yuli. Terimakasih kebersamaan dan motivasi yang telah diberikan selama masa bimbingan skripsi dari awal sampai akhir.
13. Sahabat-sahabatku tercinta PGSD kelas A, Meli, Hesti, Atika, Dinda, Dayu, Erlinda, Diana Devi, Ifan, Anggi, Puput, Merayu, Abi, Anjar, Anggra, Duki, Rizal, Egi, Oca, Anad, Ine, Desi Cahya, Firdha, Ananur, Ana Rofikoh, Diah

Ayu, Intan, Farah, Ayu Ite, Malida, Krisna, Indah, dan Wita, yang selalu membantu dan memotivasi serta setia mendengar keluh kesah peneliti. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

14. Keluarga KKN SD Meli, Hana, Hesti, Made dan Jodi. Terimakasih pengalaman dan kebersamaan luar biasa yang tak akan terlupakan saat melaksanakan KKN di Desa Srimulya.
15. Keluarga KKN masyarakat Desa Srimulya, Kecamatan Negara Batin, yang menjaga dan memberikan pengalaman sosial yang luar biasa yang tak akan terlupakan saat melaksanakan KKN Posdaya Periode 2016/2017.
16. Keluarga Besar BEM U KBM Unila, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini. *Success for us.*
17. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
18. Almamater Tercinta Universitas Lampung.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, namun saya berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 27 Juli 2018

Peneliti

Fitriyani

NPM 1443053024

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi masalah	7
C. Pembatasan masalah.....	8
D. Rumusan masalah.....	8
E. Tujuan penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9

II KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar	10
1. Teori Belajar	10
2. Pengertian Belajar	11
3. Prinsip Belajar	11
B. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu	12
1. Pengertian Kurikulum Terpadu	12
2. Pengertian Pembelajaran	13
3. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	15
4. Model-Model Pembelajaran Tematik Terpadu	16
5. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu.....	17
6. Tahapan Pembelajaran Tematik Terpadu	17
C. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media.....	17
2. Media Pembelajaran	18
3. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	20

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	21
5. Prinsip dan Langkah-Langkah Pemilihan Media Pembelajaran	22
6. Tujuan Media Pembelajaran.....	23
D. Media Visual	24
1. Pengertian Media Visual	24
2. Fungsi dan Manfaat Media Visual	25
3. Prinsip dan Penggunaan Media Visual Secara Efektif	26
4. Prinsip Penataan dalam Mendesain Media Visual	27
5. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual.....	29
E. Sejarah Taksonomi <i>Bloom</i>	30
F. Hasil Belajar	32
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	34
H. Kerangka Berpikir	55
I. Hipotesis Penelitian.....	57

III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	59
C. Populasi dan Sampel Penelitian	60
D. Prosedur Penelitian.....	61
E. Variabel Penelitian	62
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	62
G. Teknik Pengumpulan Data.....	65
H. Instrumen Penelitian.....	65
I. Teknik Analisis Data.....	70

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	73
B. Situasi dan Kondisi Sekolah.....	74
C. Sarana dan Prasarana.....	75
D. Keadaan Pendidik.....	76
E. Keadaan Peserta Didik	79
F. Pelaksanaan Penelitian	80
G. Analisis Data Penelitian	85
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	90
I. Pembahasan.....	92

V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	95
B. Saran.....	95

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas II Semester Ganjil.....	3
2 Teori Belajar Menurut Empat Aliran	10
3 Tingkatan Ranah Kognitif Versi Lama dan Versi Baru.....	31
4 Daftar KKO <i>Bloom</i> Versi Baru C1 sampai C3	32
5 Patokan Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik	34
6 Klasifikasi Validitas	67
7 Klasifikasi Reliabilitas	68
8 Kriteria Daya Pembeda	69
9 Indeks Kesukaran Soal.....	70
10 Data Fasilitas SDN 03 Kartaraharja.....	75
11 Daftar Nama Pendidik dan Tenaga Pendidik SDN 03 Kartaraharja.....	76
12 Jumlah Peserta Didik.....	79
13 Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif	82
14 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif	83
15 Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	84
16 Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas II.....	87
17 Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas II.....	88
18 Deskripsi Hasil Belajar Kelas II.....	89
19 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	90
20 Hasil Uji Homogenitas	91
21 Rekapitulasi Hasil Uji <i>t</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Pikir	56
2 Desain Penelitian.....	59
3 Histogram Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas II.....	87
4 Histogram Nilai <i>Posttest</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
1. Pemetaan RPP	101
2. Silabus	104
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	110
4. Kisi-Kisi Soal Pilihan Ganda	137
5. Soal Pilihan Ganda.....	141
6. Kunci Jawaban	168
7. Hasil Uji Coba Tes Pilihan Ganda	169
8. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes	170
9. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal Tes.....	171
10. Rekapitulasi Uji Daya Beda Soal Tes.....	172
11. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Tes.....	173
12. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	174
13. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	178
14. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	180
15. Uji Hipotesis	182
16. Tabel Harga Kritis Distribusi $t = 0,05$	186
17. Foto Kegiatan Penelitian	187

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting untuk setiap manusia. Bersamaan dengan itu Islam memandang pendidikan sebagai dasar utama seseorang diutamakan dan dimuliakan. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam al-Qur'an Surat al-Mujadalah ayat 11, berikut ini yang Artinya : “Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu sekalian dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat” (QS. al-Mujadalah: 11). Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 (ayat 1) menjelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sisdiknas, 2003: 1).

Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia. Menurut Machfud (2014: 32) pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan, mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup dan berkembang sejalan dengan aspirasi (cita-cita) untuk

maju, dan sejahtera. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan melalui proses pembelajaran.

Manusia memperoleh pengetahuan tidak lepas dari suatu proses pembelajaran. Menurut Gafur (2012: 7) pembelajaran merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan. Adapun proses yang dilakukan harus baik dan benar agar tercapai suatu proses pembelajaran yang ideal.

Pembelajaran yang ideal ditandai dengan sifatnya yang menekankan pemberdayaan peserta didik secara aktif. Pembelajaran ideal juga akan melatih dan menanamkan sikap demokratis bagi peserta didik dan juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memberikan kreatifitas bagi peserta didik untuk mampu belajar dengan potensi yang sudah mereka miliki yaitu dengan memberikan kebebasan dalam melaksanakan pembelajaran dengan cara belajarnya sendiri.

Penelitian pendahuluan dilakukan pada hari Sabtu 02 Desember 2017 di SD Negeri 03 Kartaraharja kec. Tulang Bawang Udik. Sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013 dan terakreditasi B. Hal ini mengindikasikan bahwa sekolah tersebut sudah memiliki potensi dan kondisi yang cukup baik. Proses pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran tematik sudah dilaksanakan disemua kelas. Hal inilah yang menjadi alasan peneliti untuk menganalisis hasil belajar peserta didik khususnya pada kelas II di SD Negeri 03 Kartaraharja.

Proses pembelajaran tematik yang dilakukan pada kelas II, hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema 1 sampai dengan tema 4 sudah cukup baik. Pembelajaran tematik pada tema 1, tema 2, dan tema 3 nilai ketuntasan

yang dicapai peserta didik rata-rata mendapat nilai 70% bahkan ada yang lebih, sedangkan pada tema 4 nilai ketuntasan yang dicapai peserta didik hanya 70% saja. Berikut tabel nilai ulangan harian semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 peserta didik kelas II di SD Negeri 03 Kartaraharja Kec. Tulang Bawang Barat.

Tabel 1. Hasil Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Semester Ganjil Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Tema Pembelajaran	KKM	Nilai	Jumlah Ketuntasan Peserta Didik setiap Mata Pelajaran		Persentase Ketuntasan pada setiap Mata Pelajaran		Ket.
				Bahasa Indonesia	PKn	Bahasa Indonesia	PKn	
1.	Tema 1 Hidup Rukun	70	70	22	21	73,33%	70,00%	Tuntas
			< 70	8	9	26,66%	30,00%	Belum Tuntas
2.	Tema 2 Bermain dilingkunganku	70	70	23	22	76,66%	73,33%	Tuntas
			< 70	7	8	23,33%	26,66%	Belum Tuntas
3.	Tema 3 Tugasku Sehari-hari	70	70	23	24	76,66%	80,00%	Tuntas
			< 70	7	6	23,33%	20,00%	Belum Tuntas
4.	Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat	70	70	21	21	70,00%	70,00%	Tuntas
			< 70	9	9	30,00%	30,00%	Belum Tuntas

Sumber : *Study* Dokumentasi Pendidik Kelas II SD Negeri 03 Kartaraharja

Berdasarkan pertimbangan kompleksitas dan kesulitan pembelajaran, KKM yang telah ditetapkan di SD Negeri 03 Kartaraharja untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran PKn dikelas II adalah 70, dengan jumlah peserta didik keseluruhan adalah 30 orang. Berdasarkan tabel 1 pada pembelajaran tematik tema 1 “Hidup Rukun” untuk mata pelajaran bahasa

Indonesia, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 73,33%, dan untuk mata pelajaran PKn persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 70,00%. Pembelajaran tema 2 “Bermain di Lingkunganku” untuk mata pelajaran bahasa Indonesia persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 76,66%, dan untuk mata pelajaran PKn persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 73,33%. Pembelajaran tema 3 “Tugasku Sehari-hari” untuk mata pelajaran bahasa Indonesia persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 76,66%, dan untuk mata pelajaran PKn persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik yaitu 80,00%. Pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat”, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan PKn hanya 70,00%.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas II yang masih rendah dari tema 1 sampai dengan tema 4, adalah pembelajaran tema 4 “Hidup bersih dan sehat” yaitu 70,00% saja untuk mata pelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran PKn.

Ketuntasan hasil belajar peserta didik menjadi tolak ukur dalam proses pembelajaran. Menurut Mulyasa (2013: 130-131) berpendapat bahwa seorang peserta didik dipandang tuntas belajar jika mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi dan karakter atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri 03 Kartaraharja terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran, antara lain peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi saat

pendidik menyampaikan materi pembelajaran banyak peserta didik yang pasif saat pendidik memberi pertanyaan tentang materi pembelajaran. Selain itu kurangnya kreativitas pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga peserta didik terlihat bosan dan mengantuk saat pendidik menyampaikan materi pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan karena peserta didik tidak memahami materi pembelajaran.

Sebagai seorang pendidik harus dapat membuat perubahan, dari pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan, agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Salah satu cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengatasi masalah ini adalah penggunaan media visual. Menurut Suprihatiningrum (2016: 323) media visual adalah media yang menampilkan gambar diam.

“Mitchell, W. J, (2005) said about visual media is a colloquial expression used to designate things such as television, film, photography and painting, etc. On closer inspection, all the so-called visual media turn out to involve the other senses (especially touch and hearing). All media are, from the standpoint of sensory modality, and mixed media”.

Artinya: menurut *Mitchell, W. J (2005)* berpendapat bahwa media visual biasanya sering berkaitan dengan hal-hal seperti televisi, film, fotografi, lukisan dan lain-lain. Berdasarkan pemeriksaan, media visual sering disebut dengan sesuatu yang melibatkan indera lain (seperti penglihatan dan pendengaran). Media merupakan sudut pandang modalitas sensorik dan media campuran (*Mitchell, W. J, 2005*).

Peserta didik terutama untuk tingkat kelas rendah seperti kelas II, akan lebih menyukai suatu pembelajaran yang bersifat visual karena pembelajaran dengan menggunakan sesuatu yang bersifat visual dapat menarik perhatian peserta didik. Materi pembelajaran pada kelas II juga banyak yang berkaitan dengan gambar-gambar atau visual seperti pada pembelajaran tematik tema 4

“Hidup Bersih dan Sehat” terdapat gambar-gambar peserta didik sedang melakukan kegiatan bersih-bersih di Sekolah. Bahan dan sumber pembelajaran di SD Negeri 03 Kartaraharja, masih memerlukan kreatifitas dari pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena berdasarkan penelitian pendahuluan metode yang diterapkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran masih berpusat pada pendidik dan sumber serta media pembelajaran yang dipakai pendidik belum maksimal.

Hasil belajar peserta didik juga akan lebih tinggi tingkatannya, jika belajar dengan sesuatu yang dilihat daripada belajar dengan mengingat dari yang dibaca dan didengar saja. Hal ini sesuai dengan pendapat Soebroto (2010) bahwa media visual sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Berdasarkan kerucut pengalaman belajar, materi pembelajaran yang diingat peserta didik adalah 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dilakukan dan dikatakan. Hal ini menunjukkan bahwa jika mengajar dengan banyak ceramah, maka materi pembelajaran yang diingat oleh peserta didik hanya sebesar 20% saja. Tetapi sebaliknya apabila peserta didik diminta untuk mengamati dan memperhatikan suatu media visual, maka materi pembelajaran yang diingat oleh peserta didik dapat sebesar 30%.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran ini adalah penelitian menurut Maroa (2012), yaitu penelitian yang dilakukan di SMA Inpres 012 Bajawali. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran Ekonomi dengan media visual untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas X SMA Inpres 012

Bajawali. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana penerapan pembelajaran Ekonomi dengan media visual untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari hasil ujian formatif pada tahun pelajaran 2013/2014 perolehan nilai rata-rata Ekonomi kelas X semester ganjil adalah 61,78% dan pada semester II 64,5%. Sementara KKM yang ditetapkan adalah 65%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dan pendidik mengalami peningkatan yang cukup berarti dari siklus I ke siklus II. Tes hasil tindakan siklus I diperoleh ketuntasan klasikal 66,66% dan pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan pada ketuntasan belajar sebesar 100%. Hal ini menunjukkan persentase peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 33,34%. Hasil daya serap klasikal pada siklus I adalah 72,22% dan siklus II daya serap klasikal adalah 90,88% hal ini menunjukkan persentase peningkatan hasil belajar Ekonomi dari siklus I ke siklus II sebesar 18,66%.

Berdasarkan indikator kinerja, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual yang dilakukan dalam dua siklus secara berulang dapat meningkatkan hasil belajar Ekonomi pada peserta didik kelas X SMA Inpres 012 Bajawali.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Karakter peserta didik dalam proses pembelajaran lebih menyukai sesuatu yang visual.

3. Materi pembelajaran pada kelas II banyak yang berkaitan dengan gambar-gambar visual.
4. Bahan dan sumber pembelajaran di SD Negeri 03 Kartaraharja masih memerlukan kreatifitas dari pendidik dalam proses pembelajaran.
5. Nilai hasil ulangan harian peserta didik semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 kelas II SD Negeri 03 Kartaraharja pada pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” persentase ketuntasan hanya 70,00% saja artinya masih banyak peserta didik yang hasil belajarnya kurang dari KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik masih rendah, oleh karena itu peneliti akan menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media visual.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dibatasi dalam penelitian ini, maka rumusan masalahnya yaitu: “Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 setelah diterapkan media visual di SDN 03 Kartaraharja?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 setelah diterapkan media visual di SDN 03 Kartaraharja.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan wawasan mengenai media pembelajaran terutama tentang perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media visual dan menjadikan sebuah ilmu dan pengalaman yang berharga guna menghadapi permasalahan dimasa depan serta dapat menambah pengetahuan tentang penelitian eksperimen.

2. Secara Praktis

1) Bagi Pendidik

Sebagai alternatif bagi pendidik untuk memilih media pembelajaran yang variatif, sebagai bahan penyampaian informasi bagi pendidik, dan untuk meningkatkan kompetensi pendidik dalam mengajar serta menambah wawasan dalam pembelajaran.

2) Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep pembelajaran yang pada akhirnya memperoleh hasil belajar yang baik, serta peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan baik.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar

1. Teori Belajar

Teori belajar secara umum dikelompokkan menjadi empat aliran yaitu aliran behavioristik, kognitivistik, humanistik, dan sibermetik. Berdasarkan empat aliran tersebut, istilah belajar ditandai oleh adanya beberapa hal, yaitu adanya perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut melalui pengalaman, berpikir dan mengolah informasi, serta berdasarkan manfaat dan memecahkan masalah. Berikut tabel tentang teori belajar menurut aliran tersebut, antara lain:

Tabel 2. Teori Belajar Menurut Empat Aliran

Teori Behavioristik	Teori Konstruktivistik	Teori Humanistik	Teori Sibermetik
Menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respon.	Menjelaskan bahwa peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan tersebut tidak sesuai.	Menjelaskan bahwa belajar lebih mengedepankan sisi humanis manusia dan tidak menuntut jangka waktu pembelajaran mencapai pemahaman yang diinginkan.	Menjelaskan bahwa teori belajar yang relative baru, teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi.

Sumber: Suprijono (2013: 11-18)

2. Pengertian Belajar

Belajar dapat membentuk perilaku setiap individu menjadi pribadi yang bersikap positif dan kooperatif. Menurut Suprijono (2013: 9-11) belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Nugroho (2013: 1) belajar adalah mengubah tingkah laku anak, seperti anak dapat melakukan sesuatu karena setelah belajar atau melakukan sesuatu tetapi dengan cara yang lebih cepat guna. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismawati dan Umayu (2012: 1) yang berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan kegiatan, reaksi terhadap lingkungan, perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan sementara seseorang seperti kelelahan atau disebabkan obat-obatan. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan kegiatan, reaksi dan tingkah laku seseorang terhadap lingkungan yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam memahami dan menguasai sesuatu.

3. Prinsip Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Belajar dapat dipandang sebagai hasil, bila pendidik memandang bentuk terakhir dari berbagai pengalaman interaksi edukatif. Belajar dapat dipandang sebagai proses, bila pendidik memandang apa yang terjadi selama peserta didik menjalani pengalaman-pengalaman edukatif. Adapun kegiatan belajar terdapat prinsip-prinsip belajar. Menurut Suprijono (2013: 4) Prinsip-prinsip belajar antara lain:

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- 4) Positif atau berakumulasi.
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan Permanen atau tetap.
- 6) Bertujuan dan terarah.
- 7) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

B. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Kurikulum Terpadu

Istilah “Kurikulum” pada mulanya digunakan dalam dunia olah raga pada zaman Yunani kuno. *Curriculum* berasal dari kata *Curir* artinya pelari dan *Curere* artinya tempat berpacu. Kurikulum merupakan susunan satu rangkaian kegiatan yang didalamnya mengandung rencana pembelajaran peserta didik sebagai pengalaman belajar bagi peserta didik yang diperoleh dari sekolah.

Pemerintah selalu memperbaharui kurikulum dari tahun ke tahun, tujuannya adalah untuk memperbaiki mutu pembelajaran. Kurikulum

terpadu menjadi acuan dalam proses pembelajaran saat ini. Menurut Mustari (2015: 82) kurikulum terpadu adalah suatu langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004, dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Sedangkan menurut Mahfud (2014: 222) kurikulum terpadu adalah gabungan dari beberapa mata pelajaran yang tidak terpisah menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman (2015: 113) yang berpendapat bahwa kurikulum terpadu adalah paduan dari sejumlah elemen kurikulum dan pembelajaran diantara berbagai disiplin. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa:

Kurikulum terpadu adalah suatu langkah lanjutan pengembangan kurikulum sebelumnya, yang dalam proses pembelajarannya menggabungkan seluruh mata pelajaran menjadi satu kesatuan pokok bahasan tema yang bertujuan untuk mengukur ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh individu untuk menambah suatu pengetahuan. Menurut Suryani dan Agung (2012: 136) pembelajaran merupakan bentuk jamak dari kata belajar yang mempunyai kata dasar ajar. Sedangkan menurut Gafur (2012: 7) pembelajaran merupakan teori yang memberikan resep bagaimana cara mengajar yang baik berdasarkan pada teori belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamil (2016: 75) yang berpendapat bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara

terencana untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang memberikan informasi, cara serta melibatkan lingkungan yang telah disusun secara terencana untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha pendidik untuk membuat para peserta didik melakukan proses belajar. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika si pelajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang pendidik tidak dapat mewakili belajar peserta didiknya.

Seorang peserta didik belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan pendidik yang sedang mengajar. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan pendidik untuk membuat peserta didik belajar. Peran yang seharusnya dilakukan pendidik adalah mengusahakan agar setiap peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada. Pendidik yang profesional adalah pendidik yang memiliki kompetensi tinggi dalam mengajar. Mereka dapat merancang atau mendesain suatu kegiatan pembelajaran pada kondisi apapun, baik itu sarana prasarana yang minim, lingkungan yang kurang kondusif, bahkan peserta didik yang memiliki latar belakang kemampuan afektif, kognitif, psikomotor, dan fisik yang berbeda.

3. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Proses pembelajaran saat ini berdasarkan kurikulum yang berlaku, berbeda dengan kurikulum sebelumnya. Pembelajaran sudah diperbaharui oleh pemerintah dari pembelajaran yang terpisah menjadi pembelajaran tematik terpadu. Menurut Rusman (2015: 139) pembelajaran tematik terpadu adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Sedangkan menurut Lukmanul (2013: 7) yang berpendapat bahwa pembelajaran tematik terpadu berarti suatu hasil penilaian yang dilakukan oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kadir dan Hanun (2014: 1) pembelajaran tematik terpadu adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa:

Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu pembelajaran yang tidak terpisah, yang dilakukan oleh pendidik dalam sistem pembelajaran disesuaikan dengan tema atau topik tertentu yang sudah dielaborasi serta memungkinkan peserta didik dapat menggali informasi secara mandiri, aktif dan individu.

Adapun tujuan dan fungsinya yaitu:

- a) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.
- b) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi muatan mata pelajaran dalam tema yang sama.

- c) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengkaitkan berbagai muatan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e) Lebih semangat dan bergairan belajar karena materi dapat berkomunikasi dalam situasi nyata.
- f) Lebih merasakan makna dan manfaat belajar.
- g) Pendidik dapat menghemat waktu.
- h) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.
- i) Berfungsi memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami dan mendalami konsep materi yang tergabung dalam tema serta dapat menambah semangat belajar karena materi yang dipelajari merupakan materi yang nyata dan bermakna bagi peserta didik.

4. Model-Model Pembelajaran Tematik Terpadu

a) Model Keterhubungan (*Connected*)

Merupakan model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan suatu konsep dengan konsep lain, satu tema dengan tema lain, satu keterampilan dengan keterampilan lain, tugas-tugas atau proyek yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas-tugas atau proyek yang dilakukan dengan pada hari berikutnya, bahkan ide-ide yang dipelajari pada semester berikutnya didalam satu mata pelajaran.

b) Model Jaring Laba-laba (*Webbed*)

Merupakan model pembelajaran terpadu yang pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu yang menjadi tema sentral bagi keterhubungan muatan berbagai mata pelajaran.

c) Model Keterpaduan (*Intergrated*)

Merupakan pepaduan sejumlah topik dari mata pelajaran yang berbeda, tetapi esensinya sama dalam sebuah topik tertentu.

5. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik, berpusat pada peserta didik yaitu:

- 1) Memberikan pengalaman langsung pada anak.
- 2) Pemisahan muatan mata pelajaran tidak begitu jelas.
- 3) Menyajikan konsep dari berbagai muatan mata pelajaran.
- 4) Bersifat fleksibel atau luwes.
- 5) Hasil pembelajaran berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.
- 6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

6. Tahapan Pembelajaran Tematik Terpadu

- 1) Memilih atau menetapkan tema.
- 2) Melakukan analisis SKL, KI, KD dan membuat Indikator.
- 3) Membuat hubungan pemetaan antara KD dan Indikator dengan Tema.
- 4) Membuat Jaringan KD.
- 5) Menyusun Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik. Peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media juga berperan besar dalam memberikan pengalaman belajar peserta didik.

Beberapa pakar atau ahli media menyatakan definisi media dengan berbagai batasan-batasan tertentu. Menurut Suprihatiningrum (2016: 319) media diartikan sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Suryani dan Agung (2012: 135) Media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurseto (2011) yang mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah suatu perantara atau alat untuk menyalurkan pesan yang berisi informasi dari pengirim ke penerima pesan tujuannya adalah untuk mempermudah dalam memahami suatu informasi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Jamil (2016: 319) media pembelajaran cenderung diklarifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Koenig, A. J., and Holbrook, M. C. (1995) said about learning media general learning media and literacy media. General learning media include both instructional materials (such as pictures, rulers, worksheets) and instructional methods (such as demonstrations, modeling, prompting).

Koenig, A. J., and Holbrook, M. C. (1995) berpendapat bahwa media pembelajaran yang umum meliputi bahan-bahan instruksional (seperti gambar, penguasa, lembar kerja) dan metode pembelajaran (seperti demonstrasi, pemodelan, mendorong).

Sedangkan menurut Gafur (2012: 103) media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutirman (2013: 15) yang berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa:

Media pembelajaran adalah sarana dan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, berupa alat bantu pendidik dalam mengajar peserta didik, yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik, yang bertujuan untuk merangsang dan mempermudah proses pembelajaran.

Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili pendidik menyajikan informasi belajar kepada peserta didik.

Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan

pendidik. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran adalah:

- 1) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Karakteristik peserta didik atau sasaran.
- 3) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan.
- 4) Keadaan latar atau lingkungan.
- 5) Kondisi setempat dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media audio, yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar.

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan kedalam kategori diantaranya: media *audio*, seperti kaset *audio*, siaran radio, CD, telepon dan *MP3*. media cetak, seperti buku pelajaran, modul, brosur, gambar, dan foto. Media *audio-cetak*, seperti kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis. Media proyeksi visual diam, seperti *Over Head Transparent* (OHT) dan *Slide*.

Media proyeksi *audio* visual diam seperti *slide* bersuara. Media visual gerak seperti film bisu. Media *audio* visual gerak seperti video atau VCD atau televisi. Media objek fisik seperti benda nyata dan model. Sedangkan media yang bersifat individual dapat berupa *hand out*, telepon, dan *Computer Assisted Instruction* (CAI). Manusia dan lingkungan juga merupakan media seperti pendidik, pustakawan, komputer dan laboran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini, peneliti memilih media pembelajaran yaitu media visual untuk menganalisis hasil belajar

peserta didik kelas II SDN 03 Kartaraharja Kec. Tulang Bawang Barat. Media visual adalah media yang sederhana. Menurut Suryani dan Agung (2012: 141) media visual adalah media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Alasan peneliti menggunakan media visual karena disesuaikan dengan karakter peserta didik, tujuan pembelajaran, konsep pembelajaran serta kondisi dan situasi di SD Negeri 03 Kartaraharja Kec. Tulang Bawang Barat.

4. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Fungsi Etensi, yaitu menarik perhatian peserta didik dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- 2) Fungsi motivasi, yaitu menumbuhkan kesadaran peserta didik untuk lebih giat belajar.
- 3) Fungsi Afeksi, yaitu menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- 4) Fungsi Kompensatori, yaitu mengakomodasi peserta didik yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- 5) Fungsi Psikomotorik, yaitu mengakomodasi peserta didik untuk melakukan sesuatu kegiatan secara motorik.
- 6) Fungsi Evaluasi, yaitu memapu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas peserta didik, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan ditempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif,

mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan pancaindra manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya kedalam kelas, dan meningkatkan daya retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Secara terperinci media berguna untuk:

- 1) Memperjelas konsep.
- 2) Menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks.
- 3) Memperlihatkan yang jauh, memperlihatkan yang dekat.
- 4) Menampak besarkan yang kecil dan yang besar.
- 5) Mempercepat dan memperlambat proses.
- 6) Menggerakkan statis dan mempraktikkan yang gerak.
- 7) Menampilkan suara dan warna sesuai aslinya.

5. Prinsip dan Langkah-langkah Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media yang baik dalam kegiatan pembelajaran bukanlah pekerjaan yang mudah, karena banyak faktor yang perlu diperhatikan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Tidak ada satu-satunya media pun yang paling baik untuk semua peserta didik dan semua tujuan pembelajaran.
- 2) Penggunaan harus relevan dan konsisten dengan tujuan-tujuan pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan hendaknya cukup dikenal peserta didik.
- 4) Media hendaknya sesuai dengan sifat pelajaran.
- 5) Media harus sesuai dengan kemampuan dan pola belajar *audience*.
- 6) Media hendaknya dipilih dengan objektif, bukan didasarkan oleh karena kesukaan subjektif.
- 7) Lingkungan sekitar perlu diperhatikan dalam menggunakan media, karena penggunaan media tertentu dapat mempengaruhi pihak-pihak lain, misalnya mengganggu penerimaan siaran TV.

Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran dalam penelitian ini, peneliti menerapkan langkah menurut Jamil (2016: 324), langkah-langkah tersebut antara lain:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran.
- 2) Mengklasifikasi tujuan berdasarkan domain.
- 3) Menentukan skenario pembelajaran yang akan digunakan.
- 4) Mendaftar media apa saja yang dapat digunakan pada setiap langkah dalam skenario pembelajaran.
- 5) Memilih media yang sesuai.
- 6) Menulis alasan pemilihan media.
- 7) Membuat prosedur untuk menggunakan media.

Adapun prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya:

- 1) Memilih media harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan pengajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih media harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.
- 3) Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan pendidik baik dalam pengadaanya dan penggunaannya.
- 4) Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.

Sedangankan faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah objektivitas, program pengajaran, situasi dan kondisi, kualitas teknik dan keefektifan.

6. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum tujuan media pembelajaran adalah:

- 1) Agar proses pembelajaran yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- 2) Untuk mempermudah bagi pendidik atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran bagi peserta didik.
- 3) Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik.
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan peserta didik dan untuk mengetahui lebih banyak serta lebih mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik.
- 5) Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham anatar peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media adalah:

- 1) Efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
- 3) Variasi metode pembelajaran.
- 4) Peningkatan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

D. Media Visual

7. Pengertian Media Visual

Media visual adalah media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Menurut Suryani dan Agung (2012: 141) media visual adalah media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Sedangkan menurut Sutirman (2013: 16) media visual adalah media yang menampilkan gambar diam. Hal ini sejalan dengan pendapat Jamil (2016: 323) yang berpendapat bahwa media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual atau sesuatu yang dilihat yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa:

Media visual adalah media yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan berupa gambar diam yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk dapat berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

Jenis atau macam media visual sebagai berikut:

a. Media Gambar Diam (*Still Pictures*)

Model media ini adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, berupa kata-kata, simbol-simbol maupun gambaran peristiwa.

b. Media dengan Proyeksi

Media ini adalah penggunaan media dengan menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layar. Berikut yang termasuk kedalam kelompok media ini, antara lain: *slide*, *film strips*, *overhead projector*, transparansi, mikro film, dan *microfische*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media visual jenis media gambar diam (*still pictures*) dan proyeksi berupa tampilan *slide* dalam bentuk gambar-gambar hasil peristiwa objek, untuk menerapkan pembelajaran dan menganalisis hasil belajar peserta didik kelas II di SD Negeri 03 Kartaraharja Kec. Tulang Bawang Barat. Alasannya, karena peneliti menyesuaikan dengan karakter peserta didik yaitu kelas II, konsep dan tujuan pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” Subtema 2 “Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah” serta kondisi dan situasi di SD Negeri 03 Kartaraharja.

8. Fungsi dan Manfaat Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Levie dan Lents* Sebagaimana dikutip oleh Arsyad dalam buku Sutirman (2013: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan

makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh peserta didik.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap peserta didik pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi peserta didik yang lemah dalam membaca.

9. Prinsip dan Penggunaan Media Visual secara Efektif

Menurut Arsyad (2012: 89) ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media visual, antara lain:

- 1) Usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan dan diagram.
- 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- 3) Ulangi sajian visual dan libatkan peserta didik untuk meningkatkan daya ingat, meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Visual yang kompleks

peserta didik perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu peserta didik diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

- 4) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- 5) Hindari visual yang tak berimbang.
- 6) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.
- 7) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca.
- 8) Warna harus digunakan secara realistis.
- 9) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- 10) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Selain itu menurut Arsyad (2012: 90) ada beberapa langkah menggunakan media visual dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.
- 2) Memilih gambar yang mendukung dengan penjelasan materi.
- 3) Mendorong pernyataan yang kreatif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulis.
- 4) Mengevaluasi hasil pembelajaran.

10. Prinsip Penataan dalam Mendesain Media Visual

Menurut Arsyad (2012: 105), antara lain:

1) Kesederhanaan

Secara umum mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. jumlah elemen yang lebih sedikit akan memudahkan peserta didik dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Misalkan, teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi antara 15 sampai 20 kata.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3) Penekanan

Meskipun penyajian visual disajikan sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. dengan menggunakan ukuran-ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris. keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal, sebaliknya keseimbangan yang keseluruhannya tidak simetris disebut keseimbangan informal.

5) Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi peserta didik dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pembelajaran perlu diperhatikan.

6) Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian peserta didik untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.

7) Tekstur

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

8) Warna

Merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Ada beberapa hal penting dalam menggunakan warna yaitu: pemilihan warna khusus (merah, biru, kuning, dan sebagainya), nilai warna dan intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

11. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

a) Gambar diam, fungsinya:

Menjelaskan suatu fakta yang berupa peristiwa atau kejadian.

Adapun kelebihan dari media gambar diam, yaitu:

- 1) Menunjukkan peristiwa dan keadaan secara realistik dan konkret.
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Adapun kekurangan dari media foto atau gambar, yaitu:

- 1) Tidak dapat dirasakan secara nyata suasana sebenarnya.
- 2) Menekankan kemampuan indera penglihat.

- 3) Dapat hilang, mudah rusak, dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.

b) Media LCD *Proyektor*, fungsinya:

Menampilkan gambar bergerak atau bersuara dengan jelas dari komputer pada sebuah layar.

Adapun kelebihanannya, yaitu:

- 1) Dapat menayangkan gambar, suara, gambar gerak atau video dengan jelas.
- 2) Menarik perhatian peserta didik.
- 3) Mampu menghadirkan contoh dengan nyata.
- 4) Memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran.

Adapun kekurangannya, yaitu:

- 1) Memakan waktu yang lama karena asyik atau belum tau cara penggunaannya.
- 2) Kekhawatiran muncul bahwa peserta didik tidak memiliki hubungan pribadi dengan pendidik.

E. Sejarah Taksonomi *Bloom*

Taksonomi *Bloom* merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Taksonomi ini pertama kali disusun oleh Benjamin S. *Bloom* pada tahun 1956 dan *David R. Krathwohl* (1964). Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (ranah) dan setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya. Tujuan pendidikan yang dicanangkan oleh Benjamin S. *Bloom* pada tahun 1956 dan *David R. Krathwohl* (1964) memiliki tiga kemampuan (kompetensi) yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Perbedaan Taksonomi Blom Lama dan Baru

Dahulu kita mengenal klasifikasi secara hirarkhis terhadap ranah kognitif *Bloom* menjadi enam tingkatan, mulai dari C1 sampai C6. Klasifikasi hirarkhis itu masih digunakan lagi dalam revisi taksonomi *Bloom* tersebut sekalipun dengan nomen yang sedikit berbeda. Ada hal yang sama sekali baru dalam taksonomi *Bloom* yang baru ini. Sistem hirarkhis yang dulu digunakan dalam *Bloom* dari C1 sampai C6 merupakan salah satu dimensi dalam klasifikasi tersebut, yaitu dimensi proses kognitif. Hanya saja dalam dimensi proses kognitif, pada taksonomi yang baru mengalami revisi seperti yang akan diuraikan berikut ini:

Tabel 3. Tingkatan Ranah Kognitif Versi Lama dan Versi Baru

Tingkatan Ranah Kognitif	Versi Lama	Versi Baru
C1	<i>Knolwdge</i>	<i>Remember</i>
C2	<i>Understand</i>	<i>Understand</i>
C3	<i>Apply</i>	<i>Apply</i>
C4	<i>Analyze</i>	<i>Analyze</i>
C5	<i>Aynthesis</i>	<i>Evaluate</i>
C6	<i>Evaluate</i>	<i>Create</i>

Sumber: Taher (2013)

Tingkatan ranah kognitif dalam penelitian ini, peneliti menerapkan teori taksonomi *Bloom* versi baru pada tingkatan ranah kognitif C1 sampai C3 untuk menganalisis hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” di SDN 03 Kartaraharja.

Berikut daftar Kata Kerja Operasional (KKO) taksonomi *Bloom* versi baru pada tingkatan ranah kognitif C1 sampai C3.

Tabel 4. Daftar KKO Bloom Versi Baru C1 sampai C3

C1	C2	C3
Memilih	Menjelaskan	Menugaskan
Menyebut	Mencirikan	Menggambarkan
Menjelaskan	Menghitung	Menggali
Menggambar	Mengubah	Melatih
Membilang	Menjalin	Menyelidiki
Mengidentifikasi	Membedakan	Mempersoalkan
Menunjuk	Mencontohkan	Mengaitkan
Memasang	Mengemukakan	Menyusun
Menamai	Menggali	Memproses
Membaca	Merangkum	Memproduksi
Menyadari	Menjabarkan	Mengkonsepkan
Menghafal	Mempolakan	Melaksanakan
Meniru	memperluas	
Mencatat		

Sumber: Taher (2013)

F. Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik merupakan tahap akhir dalam proses pembelajaran.

Menurut Jamil (2016: 37) hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Sedangkan menurut Suprijono (2013: 5-6) hasil belajar yaitu berupa kemampuan verbal, intelektual, kognitif, motorik dan sikap. Hal ini sejalan dengan pendapat *Briggs* dalam Solihatin (2012: 6) yang menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang, yang dikelompokkan kedalam pengetahuan dan keterampilan berupa kemampuan verbal, intelektual, kognitif, sikap dan motorik.

Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu, pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, tentang prosedur, tentang

konsep dan keterampilan untuk berinteraksi. Hasil belajar merupakan pecerminan dari proses pembelajaran yang meliputi aspek sikap, kognitif dan motorik.

Seperti pendapat *Briggs* mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5 kategori, yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan sikap. Maka untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal perlu adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik secara maksimal dan penggunaan model pembelajaran yang bervariasi karena pada dasarnya menurut Solihatin (2012: 5) hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari pelatihan. Menurut Suprijono (2013: 5-6) hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Suprijono (2015: 33-38) hasil belajar harus dievaluasikan. Evaluasi hasil belajar memiliki beberapa ciri-ciri, antara lain:

- 1) Evaluasi dilaksanakan dalam rangka mengukur keberhasilan belajar peserta didik dan pengukurannya dilaksanakan secara tidak langsung.
- 2) Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan belajar peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran yang bersifat kuantitatif atau menggunakan simbol-simbol angka.
- 3) Kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan pada unit-unit atau satuan-satuan yang tetap.

- 4) Hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan atau keajegan.
- 5) Kegiatan evaluasi hasil belajar sulit untuk dihindari terjadinya kekeliruan pengukuran.

Tabel konverensi yang menjadi patokan penilaian hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

Tabel 5. Patokan Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik

Nilai Angka 100	Predikat atau keterangan
80-100	Baik Sekali
66-79	Baik
56-65	Cukup
40-55	Kurang
30-39	Gagal

Sumber: Daryanto (2012: 211)

G. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Setelah diterapkan Media Visual di SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

Penggunaan media yang tepat akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang bersangkutan. Media yang dianggap paling mampu meningkatkan hasil belajar yang sering digunakan adalah media visual. Penggunaan media pembelajaran khususnya media visual bukanlah sekedar upaya untuk membantu pengajar, namun juga membantu peserta didik dalam belajar karena dengan menggunakan media pikiran peserta didik akan lebih terfokus pada upaya yang disampaikan oleh pendidik dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media visual ini harus sesuai dengan tujuan pengajaran.

Nilai ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi kelas X menghasilkan nilai yang kurang memuaskan, karena di SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya standar nilai ketuntasan belajar yang harus dicapai oleh peserta didik adalah 67. Dengan demikian dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai 67 sebanyak 14 peserta didik atau 45,16%, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai <67 adalah sebanyak 17 peserta didik atau 54,84%. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dilihat bahwa media pembelajaran seperti media visual dibutuhkan untuk mendukung terlaksananya proses belajar mengajar yang baik, sehingga akan memunculkan sikap belajar yang baik pada diri peserta didik sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran sangatlah penting bagi peserta didik, karena peserta didik harus dapat mencapai tujuan belajarnya yaitu untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Oleh sebab itu, Peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang “perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi setelah diterapkan media visual di SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya”. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui penggunaan media visual pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X C SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya dan untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi setelah diterapkan

media visual di kelas X SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, karena penulis ingin menggambarkan secara faktual serta objektif mengenai perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadari Nawawi (2012) yang menyatakan bahwa metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek atau obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 31 orang peserta didik.

Berhubung populasinya kurang dari 100 yaitu 31 orang, maka seluruh populasi dijadikan sebagai sumber data sehingga penelitiannya disebut penelitian populasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto yaitu apabila populasi kurang dari 100 orang lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya dinamakan penelitian populasi. Akan tetapi, apabila jumlah populasi melebihi 100 orang dapat diambil antara 10% - 15%, 20% - 25% atau lebih. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik komunikasi langsung, teknik komunikasi langsung dan studi dokumenter. Alat pengumpulan data berupa pedoman wawancara, angket dan lembar catatan.

Pedoman wawancara ditujukan untuk pendidik mata pelajaran Ekonomi. Sedangkan angket ditujukan untuk peserta didik Kelas X SMA Negeri 02

Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, agar diperoleh data penelitian berupa penggunaan media visual. Angket penelitian terdiri dari 15 pertanyaan, setiap pertanyaan terdiri dari 4 pilihan jawaban dengan rentang skor 4 – 1. Karena penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data, maka uji instrumen berupa uji validitas dan realibilitas dilakukan. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Uji validitas ini menggunakan uji korelasi *Product Moment* untuk mendapatkan nilai r . Kemudian hasil tersebut dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} , jika nilai $r > r_{tabel}$ maka seluruh item dikatakan valid. Penelitian ini didapat seluruh nilai $r > 0,355$ (r_{tabel}) maka seluruh item angket dalam penelitian ini valid dan dapat digunakan sebagai alat pengumpul data.

Berdasarkan uji realibilitas soal yang disusun tergolong dalam kategori kuat dengan koefisien realibilitas sebesar 0,779. Setelah melakukan uji instrumen langkah selanjutnya melakukan uji analisis regresi linier sederhana. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk melakukan uji analisis regresi linier sederhana yaitu $Y = a + bX$. Selanjutnya untuk menginterpretasikan hasil perhitungan koefisiensi, yaitu ingin mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel (Y). Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 20 Maret 2013 sampai dengan tanggal 17 April 2013 pada SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. SMA Negeri 02 Sungai Raya merupakan salah satu SMA Negeri yang terletak di Jalan Raya Desa Kapur Kecamatan Sungai Raya Gg. Pendidikan dengan nomor SK Pendirian 870/701/SDN02 SR/2013 saat ini

SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya dipimpin oleh Dra. Darsita. Situasi SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya tergolong nyaman untuk belajar dan ditunjang pula oleh sarana dan prasarana pembelajaran yang memadai yaitu dengan 9 ruang kelas, ruang pendidik, ruang TU, ruang piket, ruang kepala sekolah, dan ruang UKPD (Unit Kesehatan Peserta Didik).

beberapa fasilitas seperti ruang perpustakaan, laboratorium IPA, Musholla dan ruang keterampilan masih belum terealisasi. Serta alat seperti *LCD Proyektor* yang jumlahnya masih sangat terbatas yaitu hanya terdapat satu unit saja. Penggunaan media visual pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X C SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya adalah sebesar 3,22 yang dikategorikan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya adalah baik, yang dapat dilihat pada hasil belajar yang telah dicapai oleh masing-masing peserta didik.

Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan bahwa variabel penggunaan media visual diperoleh $t_{hitung} = 6,024$ dengan harga signifikansi 0,000. Karena harga signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, menunjukkan bahwa nilai t yang diperoleh tersebut signifikan, hal ini berarti bahwa variabel penggunaan media visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X C SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Adanya pengaruh tersebut menunjukkan semakin tinggi penggunaan media visual maka semakin tinggi pula hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di

kelas X SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Dengan demikian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ekonomi di kelas X SMA Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya sebesar 55,6% dengan kategori sedang. (Maroa, dkk. 2012).

2. Penerapan Model Pembelajaran Tematik (*Webbed*) dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran Tema Pendidikan di Kelas III SDN 1 Purwogondo Tahun Ajaran 2014/2015

Model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual merupakan penerapan suatu desain pembelajaran dengan cara mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema dan memberikan pengalaman visual yang nyata kepada peserta didik, sehingga peserta didik aktif mencari, menggali, mengeksplorasi, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik, autentik, dan berkesinambungan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan belajar mengajar di kelas III SDN 1 Purwogondo pada tanggal 23 Januari 2015, pelaksanaan pembelajaran tematik belum berjalan dengan maksimal. Pendidik kesulitan dalam memilih indikator dan materi yang akan ditekankan sehingga pendidik masih memberi pembelajaran secara terpisah. Selain itu, terjadi kesenjangan pada hasil belajar peserta didik kelas II. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil *pretest*, yaitu 66,08. Hasil *pretest* menunjukkan belum tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70 pada setiap mata pelajarannya.

Melihat kesenjangan tersebut, maka peneliti mengadakan penelitian guna meningkatkan pembelajaran melalui pelaksanaan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual. Rumusan masalah dari penelitian ini berdasarkan uraian di atas adalah apakah model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual dapat meningkatkan pembelajaran tema pendidikan di kelas III SDN 1 Purwogondo tahun ajaran 2014/2015?. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan pembelajaran tema pendidikan di kelas III SDN 1 Purwogondo tahun ajaran 2014/2015 melalui penerapan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 1 Purwogondo, kecamatan Kuwarasan, kabupaten Kebumen. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian adalah 36 peserta didik kelas III yang terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 24 peserta didik perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015. Penelitian dimulai dari bulan Januari 2015 sampai dengan bulan Juli 2015. Validitas data menggunakan triangulasi yang berupa triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik berupa observasi, catatan lapangan, dan tes. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi, lembar catatan lapangan, dan tes hasil belajar peserta didik.

Triangulasi sumber yang digunakan yaitu pendidik, peserta didik, dan observer. Analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti

mengambil data berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui statistika peningkatan proses dan hasil belajar tema pendidikan di kelas III SDN 1 Purwogondo tahun ajaran 2014/2015. Data diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes, rubrik, observasi, dan catatan lapangan.

Data kualitatif digunakan untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual dalam peningkatan pembelajaran tema pendidikan di kelas III SDN 1 Purwogondo tahun ajaran 2014/2015 yang diperoleh melalui catatan lapangan. Indikator kinerja yang diharapkan tercapai dalam penelitian ini, yaitu ketuntasan pembelajaran tema pendidikan mencapai target 85%. Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas kolaboratif yang terdiri dari: refleksi awal, studi pendahuluan, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Peningkatan pembelajaran tema pendidikan melalui penerapan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual dilaksanakan selama tiga siklus, setiap siklusnya terdiri atas dua pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari bulan April 2015 sampai dengan Mei 2015. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai siklus III diperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual sudah sesuai langkah-langkah pada skenario. Langkah-langkah penerapan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual, yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan kegiatan akhir. Hasil observasi

penerapan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual oleh pendidik dan peserta didik dari siklus I sampai siklus III.

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil observasi penerapan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual oleh pendidik dan peserta didik. Pada siklus I hasil observasi pendidik memperoleh 72,16%, sedangkan hasil observasi peserta didik memperoleh 73,29%. Hasil observasi pendidik dan peserta didik siklus I menunjukkan belum tercapainya target indikator kinerja penelitian, yaitu 85%. Hasil observasi siklus II oleh pendidik memperoleh 88,82%, sedangkan oleh peserta didik memperoleh 79,50%.

Hasil observasi siklus II oleh pendidik dan peserta didik juga belum mencapai target indikator kinerja penelitian, yaitu 85%. Hasil observasi siklus III oleh pendidik memperoleh 88,07%, sedangkan oleh peserta didik memperoleh 88,63%. Hasil observasi siklus III oleh pendidik dan peserta didik sudah mencapai indikator kinerja penelitian, yaitu 85%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidik dan peserta didik telah melaksanakan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual sangat baik dan sesuai skenario.

Hasil belajar peserta didik tema pendidikan juga menunjukkan peningkatan. Berdasarkan tabel 2 rata-rata nilai dan persentase kelulusan peserta didik kelas III mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Rata-rata nilai siklus I, II, dan III secara berturut-turut, yaitu 74,34; 78,85; dan 85. Persentase kelulusan peserta didik siklus I, II, III secara berturut-turut, yaitu 58,61%; 77,28%; dan 90,28%. Data pada tabel 2 menunjukkan

bahwa penggunaan model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema pendidikan. Data hasil observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan persentase pencapaian target ketuntasan pada semua variabel, baik dari pelaksanaan langkah model pembelajaran tematik (*webbed*) dengan media visual maupun pada hasil belajar peserta didik. (Fajar, 2014).

3. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Jamur Setelah diterapkan Media Kartu Bergambar di SMAN 01 Ketapang

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 6 Februari 2012 di SMA Negeri 1 Ketapang khususnya di kelas X, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum maksimal. Pembelajaran masih berorientasi terhadap pendidik. Pendidik menjelaskan materi pelajaran menggunakan buku paket dan bahan belajar peserta didik karena buku tersebut yang menjadi buku pegangan peserta didik dan pendidik. Pada mata pelajaran biologi rata-rata nilai ulangan harian untuk materi jamur paling rendah dari materi yang lain, yaitu 67,28.

Hasil ini belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran biologi yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 68. Salah satu media yang dapat digunakan dalam mempelajari materi jamur adalah kartu bergambar. Kartu bergambar atau lebih dikenal dengan nama *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun peserta didik kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2009). Kartu bergambar ini

biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran kertas. Gambar-gambar yang ada pada kartu bergambar merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Kartu bergambar cocok untuk kelas dengan jumlah peserta didik sekitar 30 orang peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan bentuk *Quasy Experimental Design* dan rancangan *Control-Group Pre-Test—Post-Test Design*. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Ketapang yang terdiri dari empat kelas yaitu kelas XA, XB, XC, dan XD. Teknik pengambilan sampel menggunakan cara *intact group*. Pemilihan sampel dengan melihat nilai rata-rata hasil pre-test dan standar deviasi per kelas.

Kedua-kelas yang memiliki rata-rata dan standar deviasi yang hampir sama, kemudian teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa tes tertulis (*post-test*) berupa pilihan ganda sebanyak 25 soal. Instrument penelitian divalidasi oleh dua orang dosen program studi pendidikan biologi FKIP UNTAN dan satu orang pendidik biologi kelas X SMA Negeri 1 Ketapang. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SMA Negeri 1 ketapang pada peserta didik kelas XI IPA, diperoleh reliabilitas tes sebesar 0,66 dengan kategori sedang, ini berarti soal layak

digunakan. Data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen diuji normalitasnya. Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan media kartu bergambar pada materi jamur maka data yang diperoleh dihitung dengan menggunakan *effect size* (ES).

Uji homogenitas untuk mengetahui apakah kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tersebut relatif sama atau tidak. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan cara mengundi kedua kelas tersebut. Berdasarkan hasil pengundian diperoleh kelas X C sebagai kelas kontrol dan kelas X D sebagai kelas eksperimen. Analisis data hasil *pre-test* diawali dengan uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat.

Berdasarkan hasil uji normalitas, data *pre-test* untuk kelas eksperimen diperoleh hasil χ^2 hitung (20,68) > χ^2 tabel (7,815), artinya data *pre-test* kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Data *pre-test* untuk kelas kontrol diperoleh hasil χ^2 hitung (119,90) > χ^2 tabel (7,815), artinya data *pre-test* kelas kontrol juga tidak berdistribusi normal. Karena data *pre-test* kedua kelas tidak berdistribusi normal, dilanjutkan uji statistik non parametrik dengan uji U *Mann-Whitney*. Berdasarkan perhitungan uji U *Mann-Whitney* diperoleh Z_{hitung} -0,138 dan Z_{tabel} 1,96, sehingga dapat diketahui bahwa $-1,96 < -0,138 < 1,96$, dimana $-Z_{tabel} < Z_{hitung} < Z_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Hal ini berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak memiliki perbedaan yang signifikan pada hasil *pre-test* dengan $\alpha = 5\%$, artinya kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Analisis data hasil post-test diawali dengan uji normalitas menggunakan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan hasil uji normalitas, data *post-test* untuk kelas eksperimen diperoleh hasil 2 hitung $(62,25) > 2$ tabel $(7,815)$, artinya data *post-test* kelas eksperimen tidak berdistribusi normal. Data *post-test* untuk kelas kontrol diperoleh hasil 2 hitung $(14,46) > 2$ tabel $(7,815)$, artinya data *post-test* kelas kontrol juga tidak berdistribusi normal. Karena data post-test kedua kelas tidak berdistribusi normal, dilanjutkan uji statistik non parametrik dengan uji U *MannWhitney*. Berdasarkan perhitungan uji U *Mann-Whitney*, diperoleh Zhitung $-4,43$ dan Ztabel $1,96$, sehingga dapat diketahui bahwa maka Zhitung $< -Z$ tabel $(-4,43 < -1,96)$, maka H_a diterima.

Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan media kartu bergambar dan yang diajar tanpa menggunakan media kartu bergambar pada materi jamur di kelas X SMA N 01 Ketapang. Hasil perhitungan *Effect Size* diperoleh sebesar $1,45$. Nilai ini termasuk dalam rentang $ES > 0,7$ $(1,45 > 0,7)$ sehingga digolongkan dalam kriteria tinggi. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar pada materi jamur memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini karena pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media kartu bergambar yang menampilkan gambar-gambar yang menarik dan materi singkat dapat membuat peserta didik lebih tertarik dalam belajar sehingga lebih memahami materi yang diajarkan. (Astuti, dkk. 2013).

4. Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Media Film Animasi SMP N 6 Banjarmasin.

Penelitian pendahuluan pendukung yang dilakukan oleh Rahmattullah dan Jayadi (2010) mengemukakan rendahnya minat baca dan motivasi peserta didik untuk mengikuti pelajaran IPS dengan baik juga berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Hanya sekitar 60% peserta didik yang mampu memperoleh nilai yang memuaskan dengan mengacu kepada hasil-hasil tugas dan ulangan bulanan yang diberikan oleh pendidik IPS.

Masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini yakni:

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan diberikan?
- 2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan?
- 3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan?
- 4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan diberikan?

Burden dan Byrd (1999:137) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat pengantar informasi pembelajaran. *Sadiman, dkk* (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai penyalur pesan pembelajaran.

Kozma (1991:2) menguraikan karakteristik paling jelas dari adalah teknologi, aspek mekanik dan elektronik yang menentukan fungsi, bentuk, dan ciri-ciri fisik lainnya. *Harrison dan Hummell* (2010:21-22) menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada beragam materi ajar. *Hegarty* (2004:343) menjelaskan bahwa dengan perkembangan teknologi dewasa ini, film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Hasil Penelitian Pada kelas kontrol, rata rata hasil *pre test* kelas kontrol sebesar 21,86 dengan standar deviasi sebesar 3,646. Jumlah dari 42 orang peserta didik pada kelas kontrol, skor terendah yang diraih adalah 12 sebanyak 1 orang sedangkan skor tertinggi adalah 28 sebanyak 2 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 23 yakni oleh 10 orang peserta didik. Rata rata hasil *post test* sebesar 22,69 dengan standar deviasi sebesar 3,53. Jumlah dari 42 orang peserta didik pada kelas kontrol, skor terendah yang diraih adalah 13 sebanyak 2 orang sedangkan skor tertinggi adalah 30 sebanyak 1 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 23 yakni oleh 11 orang peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik rata-rata sebesar 0,83. Meskipun demikian secara rinci terjadi penurunan hasil belajar pada 6 orang peserta didik, peningkatan hasil belajar pada 23 orang peserta didik, dan yang tidak mengalami perubahan hasil belajar sebanyak 13 orang peserta didik.

Penurunan terbesar terjadi pada 5 orang peserta didik yakni sebesar -2 sedangkan peningkatan terbesar terjadi pada 3 orang peserta didik yakni sebesar 4. Kelas eksperimen, rata-rata hasil pre test sebesar 21,91 dengan standar deviasi sebesar 4,005. Jumlah dari 43 orang peserta didik pada kelas eksperimen, skor terendah yang diraih adalah 9 sebanyak 1 orang sedangkan skor tertinggi adalah 27 sebanyak 6 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 27 yakni oleh 6 orang peserta didik. Rata-rata hasil *post test* sebesar 24,23 dengan standar deviasi sebesar 3,257. Jumlah dari 43 orang peserta didik pada kelas kontrol, skor terendah yang diraih adalah 16 sebanyak 1 orang sedangkan skor tertinggi adalah 30 sebanyak 1 orang. Skor terbanyak yang diraih adalah 25 dan 28 yakni masing-masing oleh 7 orang peserta didik. Setelah kegiatan pembelajaran dilakukan, secara umum terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik rata-rata sebesar 2,33. Meskipun demikian secara rinci terjadi penurunan hasil belajar pada 2 orang peserta didik, peningkatan hasil belajar pada 37 orang peserta didik, dan yang tidak mengalami perubahan hasil belajar sebanyak 4 orang peserta didik.

Penurunan terbesar terjadi pada 2 orang peserta didik yakni sebesar -1 sedangkan peningkatan terbesar terjadi pada 1 orang peserta didik yakni sebesar 7. Nilai terendah *pre test* pada kelas kontrol lebih baik dari kelas eksperimen ($12 > 9$). Demikian pula nilai tertinggi *pre test* pada kelas kontrol lebih baik dari kelas eksperimen. Nilai terendah *post test* pada kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol ($16 > 13$). Sedangkan nilai tertinggi *post test* pada kelas kontrol sama dengan kelas eksperimen yakni

sebesar 30. Perubahan hasil belajar terendah pada kelas eksperimen masih lebih baik dari kelas kontrol ($-1 > -2$). Demikian pula perubahan hasil belajar tertinggi pada kelas eksperimen masih lebih baik dari kelas kontrol ($7 > 4$).

Peningkatan (*gain*) hasil belajar, pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama terjadi peningkatan hasil belajar. Meskipun demikian, pada kelas eksperimen terjadi peningkatan (*gain*) yang lebih tinggi yakni sebesar 0,34 (sedang) sedangkan pada kelas kontrol hanya terjadi peningkatan (*gain*) sebesar 0,10 (rendah). Pengujian hipotesis menunjukkan bahwa:

- 1) Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum perlakuan (*pre test*)
- 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan (*pre test – post test*)
- 3) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik di kelas yang menggunakan media pembelajaran film animasi sebelum dan sesudah perlakuan (*pre test – post test*)
- 4) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran film animasi setelah perlakuan atau *post test* (Rahmatullah M, 2011).

5. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri I Peusangan Bireuen Aceh

Media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini berupa media gambar yang sederhana. Media gambar tersebut digunakan untuk menjelaskan materi kenampakan alam dan kondisi sosial negara tetangga, karena materinya bersifat kontekstual dan masih abstrak dalam pemahaman peserta didik. Pemilihan media gambar didasarkan pada kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Selain menghemat waktu dan tenaga pendidik, media gambar sederhana sangat mudah digunakan dan mudah diperoleh. Melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS tersebut, peserta didik dapat berhasil mencapai tujuan belajar dan pembelajaran tidak verbalisme. Penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran tentang seberapa besar perbedaan dan pengaruh penggunaan media gambar dan tanpa media gambar pada materi kenampakan alam dan kondisi sosial negara tetangga terhadap hasil belajar.

Penelitian Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*), yaitu penelitian yang berusaha untuk mencari pengaruh variabel lain. Penelitian eksperimen memiliki tiga ciri pokok yaitu adanya variabel bebas yang dimanipulasi, adanya pengendalian atau pengontrolan terhadap semua variabel lain kecuali variabel bebas yang dimanipulasikan, dan adanya pengamatan dan pengukuran terhadap variabel terikat sebagai akibat dari tindakan manipulasi variabel bebas.

Berdasarkan rancangan penelitian tersebut, ditetapkan dua kelas dengan subjek penelitian relatif sama kemampuannya berdasarkan hasil tes

sumatif terhadap siswa kelas X3 dan X5. Kedua kelas subjek penelitian terdiri dari kelas X5 pembelajaran menggunakan media gambar, dan kelas X3 pembelajaran tanpa menggunakan media gambar yang terfokus pada urutan buku teks. Kedua kelas tersebut mendapatkan perlakuan yang sama dari segi tujuan dan isi bahan pengajaran. Kelas X3 dan X5 merupakan kelas paralel yang dibimbing oleh pendidik yang sama, sehingga tidak ada perbedaan pendidik sedangkan yang membedakan adalah media yang digunakan sebagai perlakuan.

Perlakuan Perlakuan terhadap kelas eksperimen (X5) pembelajaran dengan menggunakan media gambar, kelas kontrol (X3) pembelajaran tanpa media gambar yang terfokus pada urutan buku teks. Sebelum pelaksanaan eksperimen pada masing-masing kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan prates atau tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Perlakuan pada masing-masing kelas ditetapkan sebanyak lima kali pertemuan dan setiap pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Subjek penelitian pada kelas eksperimen dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran yang dipresentasikan melalui media gambar, serta penjelasan materi dengan metode ceramah agar informasi lebih jelas. Pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media gambar yaitu pembelajaran yang terfokus pada urutan halaman buku teks. Setelah pertemuan terakhir dilakukan pascates pada masing-masing kelas dengan menggunakan alat tes berupa soal yang digunakan pada awal tes (prates) akan menghasilkan gain score sebagai skor tes hasil belajar IPS, kemudian menganalisis dengan uji-t dan

mendeskripsikan pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada materi dinamika litosfer dan pedosfer.

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji-t. Semua kegiatan analisis dilakukan dengan menggunakan sarana komputer program SPSS 16,0 *for windows*. Data hasil belajar geografi kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi simbol Y dan seluruh subjek yang dipilih berdasarkan perbedaan perlakuan, bukan dari hasil pengukuran secara khusus. Dengan demikian, Y terdiri dari dua kelompok, kelompok hasil belajar geografi yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum menganalisis data hasil belajar (*pascates*) peserta didik, maka perlu dilakukan uji prasyarat statistik meliputi uji normalitas dan homogenitas terhadap peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji Normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS 16,0 *for windows*, pengujian *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terlihat bahwa nilai probabilitas atau *Sig.* (0,583 dan 0,649) $> 0,05$, sehingga dapat diputuskan bahwa data variabel tersebut terdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan *Levene's Test*. Berdasarkan hasil perhitungan dengan SPSS 16,0 *for windows*, disimpulkan bahwa data mempunyai varian yang identik karena probalitas (*Sig.*) sebesar 0,632. Oleh karena angka probabilitas $> 0,05$, maka tidak ada perbedaan varian kedua kelas tersebut. Hasil uji homogenitas. Kedua asumsi di atas sudah terpenuhi, maka dapat dilakukan uji t. Untuk menguji perbedaan hasil antara kelas

eksperimen dengan menggunakan media gambar dan kelas kontrol tanpa menggunakan media gambar.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai berikut: H₀ : Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan menggunakan media gambar dan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan media gambar pada materi kenampakan alam dan kondisi sosial negara tetangga. H₁ : Ada perbedaan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan menggunakan media gambar dan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan media gambar pada materi kenampakan alam dan kondisi sosial negara tetangga. Hasil analisis data dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa penggunaan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPS. Hal ini dapat dilihat dari nilai $t = 2,811$ dan signifikansi dua ekor $0,006$, sehingga $p < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, sehingga di ambil keputusan dalam eksperimen ini H₀ ditolak dan H₁ diterima sebagai hasil penelitian. Hal ini menunjukkan ada perbedaan signifikansi hasil belajar antara peserta didik yang belajar dengan menggunakan media gambar dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media gambar (pembelajaran yang terfokus pada urutan buku teks). Selanjutnya, dapat dikemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gambar lebih baik daripada tanpa media gambar. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan mean hasil belajar yakni kelas eksperimen memiliki mean sama dengan 8,13, sedang mean hasil belajar kelas kontrol sama dengan 7,00. Penelitian ini dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil

belajar IPS antara peserta didik yang belajar dengan menggunakan media gambar dengan peserta didik yang belajar tanpa menggunakan media gambar (Rahman, 2012).

H. Kerangka Berpikir

Peneliti menyusun kerangka pikir berdasarkan pada identifikasi masalah yang terjadi dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2014: 91) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting.

Berdasarkan pengertian tersebut, identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, karakter peserta didik kelas II SD Negeri 03 Kartaraharja yang masih menyukai gambar-gambar atau visual, materi pembelajaran tematik kelas II banyak berkaitan dengan gambar-gambar atau visual, kondisi sumber dan bahan pembelajaran yang memerlukan kreatifitas pendidik dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” subtema 2 “Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah” persentasenya hanya 70,00% saja yang artinya masih dalam kategori rendah.

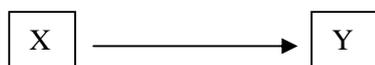
Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti akan menganalisis pengaruh media visual terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas II. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu pengaruh media visual, dan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik.

Penggunaan media visual berupa gambar diam dan bergerak dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran tematik tema 4 subtema 2, karena

media visual berupa gambar diam dan bergerak ini memiliki beberapa kelebihan. Kelebihannya, antara lain: untuk menggambarkan peristiwa atau kejadian, menarik perhatian peserta didik dan dapat ditampilkan menggunakan *slide* dengan bantuan komputer dan layar.

Berdasarkan kelebihan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media visual berupa gambar diam dan bergerak dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak mudah bosan dan akan lebih berkonsentrasi dengan materi pembelajaran dan peserta didik juga akan lebih aktif saat pendidik menyampaikan pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik akan lebih baik.

Tahapan evaluasi pembelajaran yang akan diterapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu peneliti akan memberikan materi pembelajaran dalam satu kelas yaitu pada kelas II SD Negeri 03 Kartaraharja, tetapi belum diterapkan media visual, setelah itu diadakan *pretest* dalam kelas tersebut, kemudian peneliti memberikan materi dengan menerapkan media visual pada kelas tersebut, dan setelah itu diadakan *posttest*. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti menggambarkan desain kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Media pembelajaran visual
 Y = Hasil belajar peserta didik
 → = Perlakuan

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan secara sederhana sebagai dugaan sementara. Hipotesis berasal dari bahasa Yunani *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis* yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Menurut Martono (2016: 67), Hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji atau rangkuman simpulan teoretis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 akan lebih tinggi setelah diterapkan pembelajaran dengan media visual dibandingkan sebelum pembelajaran dengan media visual.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Martono (2012: 20) penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang berbentuk angka. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.

Metode penelitian eksperimen sama saja artinya dengan metode percobaan. Menurut Toha dan Andriani (2014) metode penelitian eksperimen merupakan satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Peneliti menggunakan metode penelitian *Preexperimental Design* karena keterbatasan jumlah subjek yang akan diteliti. *Preexperimental Design* terdiri dari beberapa jenis yaitu *One-shot Case Study Design*, *One-group Pre-test-Post-test Design*, dan *Static Group Comparison*. Adapun jenis desain yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *One-group Pre-test-Post-test Design* yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*Pre-test*), kemudian diberikan stimulus dan diukur kembali variabel dependennya (*Post-test*) tanpa ada kelompok pembandingan.

$O_1 \quad X \quad O_2$

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = pengukuran awal kelas II sebelum perlakuan

O_2 = pengukuran kelas II setelah perlakuan

X = perlakuan terhadap kelas II

Sumber: Sugiyono (2014: 116)

Peneliti memberikan *pretest* sebelum melakukan perlakuan untuk peserta didik kelas II (O_1, O_2), cara ini dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh hasil dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara mencari perbedaan nilai $O_2 - O_1$.

Pembelajaran di kelas II, sebelumnya tidak memperoleh perlakuan dengan menggunakan media visual tetapi langsung diadakan pengukuran dengan diberikan *pre-test*, kemudian pada pembelajaran selanjutnya memperoleh perlakuan menggunakan media visual, dan dilakukan lagi pengukuran dengan diberikan *post-test*. Pengukuran dalam penelitian ini dilakukan dengan tes tertulis berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi dimana penelitian ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui bagaimana keadaan yang sebenarnya terhadap apa yang hendak diteliti. Lokasi yang diambil dalam penelitian ini ditentukan dengan sengaja yaitu di SD Negeri 03 Kartaraharja Kec. Tulang Bawang Barat, dengan pertimbangan, sebagai kelas dan juga

sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013. Sekolah tersebut dipilih peneliti dengan mempertimbangkan waktu, tenaga, dan biaya.

2. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Adapun pelaksanaannya pada semester genap tahun ajaran 2018/ 2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek-subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN 03 Kartaraharja yaitu sebanyak 30 orang. peserta didik laki-laki berjumlah 17 orang dan peserta didik perempuan berjumlah 13 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar berfungsi sebagai sampel, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya, dengan istilah lain sampel harus representatif. Berdasarkan pengertian tersebut, dalam penelitian ini sampel yang diambil oleh peneliti adalah sebanyak 30 orang peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari 3 tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan, dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah.
- b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara pendidik mengajar di kelas.

2. Tahap Perencanaan

- a. Peneliti membuat RPP untuk kelas eksperimen.
- b. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melakukan adaptasi dengan peserta didik yaitu dengan cara mengajar di kelas II.
- b. Peneliti mengadakan *pretest* pada kelas II.
- c. Peneliti melaksanakan proses pembelajaran di kelas II yaitu menyampaikan materi pembelajaran tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” dengan media visual dan pembelajaran disesuaikan dengan RPP.
- d. Peneliti mengadakan *posttest* pada kelas II.
- e. Peneliti mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- f. Peneliti membuat laporan hasil penelitian.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, seringkali dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau gejala yang akan diteliti. Variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) adalah variabel yang menentukan arah atau perubahan tertentu pada variabel terikat. Sementara variabel bebas berada pada posisi yang lepas dari pengaruh variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel pengaruh dalam penelitian ini adalah penggunaan media visual.

2. Variabel terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terpengaruh dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat”.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Oprasional Variabel

1. Definisi Konseptual

- a. Media visual dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Sutirman (2013: 16) media visual adalah media yang menampilkan gambar diam. Banyak macam media visual antara lain: media gambar diam, media papan, dan media dengan proyeksi.

- b. Hasil belajar dapat dijadikan patokan untuk mengukur kemampuan individu setelah melakukan proses pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2016: 37) hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu, pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta, tentang prosedur, tentang konsep dan keterampilan untuk berinteraksi.

2. Definisi Operasional

- a) Peneliti menggunakan media visual untuk menganalisis hasil belajar peserta didik. Alasan peneliti menerapkan media visual yaitu berdasarkan pada penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti teridentifikasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran, seperti peserta didik kurang aktif dan kurang maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran. Peneliti juga menyesuaikan dengan karakter peserta didik, materi pembelajaran serta kondisi dan situasi yang ada di SD Negeri 03 Kartaraharja. Penggunaan dalam media visual ini, Peneliti berpatokan pada pendapat Arsyad (2012: 90) yang berpendapat bahwa dalam penggunaan media visual meliputi tahapan berikut:

1. Memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.
2. Memilih gambar yang mendukung dengan penjelasan materi.
3. Mendorong pernyataan yang kreatif untuk mengembangkan keterampilan berbahasa baik lisan maupun tulis.
4. Mengevaluasi hasil pembelajaran.

b) Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik yang berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat peserta didik setelah mengerjakan tes. Tes yang diberikan merupakan tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 item. Jika peserta didik dapat menjawab seluruh soal sebanyak 20 item dengan benar maka nilai peserta didik yang diperoleh adalah 100. Nilai 100 ini didapat dari skor yang diperoleh atau dijawab benar dibagi dengan skor maksimum kemudian dikalikan dengan 100. Peserta didik dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai KKM. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Peneliti akan menganalisis hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif dengan menggunakan tes soal pilihan ganda 20 item. Indikator yang dibuat merupakan indikator produk yang diturunkan dari tingkatan C1 sampai C3 pada taksonomi *Bloom*.

Indikator yang dibuat juga disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian. Penilaian hasil belajar peserta didik dalam penelitian ini yaitu, apabila hasil belajar peserta didik mendapat nilai berkisar antara 80-100 berpredikat baik sekali, dan apabila hasil belajar peserta didik mendapat nilai berkisar antara 30-39 berpredikat gagal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah ketetapan cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode tes. Tes sebagai instrumen pengumpulan data merupakan serangkaian pertanyaan atau serangkaian tugas yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Metode tes dalam penelitian ini, digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik pada materi pembelajaran tematik tema 4 “Hidup Bersih dan Sehat” subtema 2 “Hidup Bersih dan Sehat disekolah”.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen tes.

Instrumen tes adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen pertama adalah tes hasil belajar (tes pilihan ganda), sesuai materi yang telah ditentukan yang diberikan kepada peserta didik pada akhir pembelajaran. Tes adalah alat ukur atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah salah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif

jawaban yang benar atau paling tepat. Struktur bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

- 1) *Stem* :suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan
- 2) *Option* :sejumlah pilihan/alternatif jawaban
- 3) Kunci :jawaban yang benar/paling tepat
- 4) Distraktor :jawaban-jawaban lain selain kunci

2. Uji instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat ketepatan suatu instrumen. Sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
- 3) Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan pendidik untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.
- 4) Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh *Pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y
 N = Jumlah responden
 $\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$$\begin{aligned} \sum Y &= \text{Jumlah skor variabel Y} \\ \sum X &= \text{Jumlah skor variabel X} \\ \sum X^2 &= \text{Total kuadrat skor variabel X} \\ \sum Y^2 &= \text{Total kuadrat skor variabel Y} \end{aligned}$$

Sumber: Arikunto (2013: 213)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Perhitungan uji validas butir soal menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel*.

Tabel 6. Klasifikasi validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0.00 > \frac{r_{xy}}{r_{xy}}$	Tidak valid (TV)
$0.00 < \frac{r_{xy}}{r_{xy}} < 0.20$	Sangat rendah (SR)
$0.20 < \frac{r_{xy}}{r_{xy}} < 0.40$	Rendah (Rd)
$0.40 < \frac{r_{xy}}{r_{xy}} < 0.60$	Sedang (Sd)
$0.60 < \frac{r_{xy}}{r_{xy}} < 0.80$	Tinggi (T)
$0.80 < \frac{r_{xy}}{r_{xy}} < 1.00$	Sangat tinggi (ST)

(Sumber: Arikunto, 2013: 214)

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketetapan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga mampu mengungkap data yang dipercaya.

$$r_{11} = \left(n \frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas

n = banyaknya butir soal

σ_1^2 = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

(Sumber: Arikunto, 2013: 223)

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus *alpha* adalah apabila

$r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur dinyatakan reliabel, sebaliknya apabila

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak reliabel.

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sendang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

(Sumber:Arikunto,2013: 224)

Secara umum Perangkat tes dikatakan reliabel apabila minimal diperoleh indeks reliabilitas sebesar $r = 0,56$.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

(Sumber: Arikunto 2013: 248)

Tabel 8. Kriteria Daya Pembeda

No.	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1.	0,00-0,19	Jelek
2.	0,20-0,39	Cukup
3.	0,40-0,69	Baik
4.	0,70-1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2013: 250)

d. Taraf Kesukaran Soal

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft Office Excel*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto, (2012: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P = Tingkat Kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria penghitungan indeks kesukaran soal sebagai berikut:

Tabel 9. Indeks Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013: 260)

I. Teknik Analisis Data

a. Uji Hipotesis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Salah satu cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan *chi* kuadrat. Peneliti menggunakan program *Microsoft Office Excel* untuk melakukan uji normalitas data. Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut (Gunawan, 2013: 77).

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

keterangan:

x^2 = Nilai *chi*-kuadrat

fo = frekuensi yang diobservasi

fe = frekuensi yang diharapkan

2) Uji Homogenitas

Jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data

sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini peneliti menggunakan rumus *Mean Square Between (MSB)* dan *Mean Square Within (MSW)* bantuan *Microsoft Office Excel*.

3) Uji t

Uji t-test adalah pengujian menggunakan distribusi t terhadap signifikansi perbedaan nilai rata-rata tertentu dua kelompok sample yang tidak berhubungan. Adapun kasus penelitian ini menggunakan uji beda *paired sample t-test*. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian *pretest* dan *posttest* atau sebelum dan sesudah. Uji beda digunakan untuk mengevaluasi perlakuan (*treatment*) tertentu pada satu sample yang sama pada dua priode pengamatan yang berbeda.

Adapun pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu menurut Suhariyadi dan Purwanto (2011: 133), sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

$$SD = \sqrt{\text{variasi}}$$

$$\text{var}(s)^2 = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((x_2 - x_1))^2$$

Keterangan :

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

N = jumlah sample

Kriteria uji, apabila t hitung $> t$ tabel dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila t hitung $< t$ tabel maka H_a ditolak.

b. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistika adalah hipotesis yang dinyatakan dengan simbol-simbol atau lambang-lambang statistika, biasanya dinyatakan dalam bentuk hipotesis nihil (dilambangkan dengan H_0) dan hipotesis alternatifnya (dilambangkan dengan H_1 atau H_a).

Hipotesis penelitian yang diuji:

H_a = Hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 akan lebih tinggi setelah diterapkan pembelajaran dengan media visual.

H_0 = Hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 tidak akan tinggi setelah diterapkan pembelajaran dengan media visual.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas II pembelajaran tema 4 setelah diterapkan media visual. Perbedaan tersebut terlihat dari hasil rata-rata antara *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas II yang menunjukkan bahwa hasil nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas II di SDN 03 Kartaraharja, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

- a) Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dan berpikir kreatif dalam belajar.
- b) Peserta didik diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

2. Bagi pendidik

- a) Pendidik diharapkan memilih media pembelajaran yang menarik bagi

peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran tematik dapat meningkat.

- b) Media visual dapat menjadi alternatif dalam pemilihan media pembelajaran, karena dengan menggunakan media visual tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan media visual dan membantu pendidik untuk melaksanakan media pembelajaran yang menarik dan beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dan pendidikan pada umumnya.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh penerapan media visual terhadap hasil belajar tematik peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, L. H. 2014. Sistem Penilaian dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Kajian Dokumen Terhadap Kurikulum 2013*. Vol. 2, No. 9, Tahun 2014. hlm. 19. Sumber: <http://www.kemdikbud.go.id/> Diakses pada 03 Desember 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Astuti, Widia dan Yeni Ariyati, E. 2013. Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar peserta didik pada Materi Jamur di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 2, No. 9. hlm. 2-4. Sumber: <http://www.digilib.uns.ac.id/> Diakses pada 03 Desember 2017.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas 2003. *Undang- Undang RI Nomor 20, Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1), tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djawadi, Hadi. 2013. *Strategi Pembelajaran Geografi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Gunawan. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ismawati, Esti dan Faras Umayu. 2012. *Belajar Bahasa dikelas Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Indah. 2015. Prinsip-Prinsip Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran*. Vol. 2, No. 10. hlm. 11-13. Sumber: <http://www.digilib.umy.ac.id/> Diakses pada 05 Desember 2017.

- Kadir, Abdul dan Asrohah. 2015. Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pembelajaran*. Vol. 4, No. 9. hlm. 21-24. Sumber: <http://www.digilib.uns.ac.id/> Diakses 05 Desember 2017.
- Karli, H. 2012. Pembelajaran Tematik dan Pembelajaran Fragmented di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol. 7, No. 1. hlm. 20-21. Sumber: <http://www.digilib.uns.ac.id/> Diakses 05 Desember 2017.
- . 2014. Perbedaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol. 7, No. 2. hlm. 36-37. Sumber: <http://www.digilib.uns.ac.id/> Diakses 05 Desember 2017.
- Koenig, A and Holbrook. 2011. *Learning media assessment of students with visual media*. *Jurnal texas school for the Blind and visually media, Business Office, 1100 West 45th St*. Vol. 4, No. 7. Sumber: [http://jurnal.unipasby.ac.id/TX 78756/3494/](http://jurnal.unipasby.ac.id/TX%2078756/3494/) Diakses pada 10 Juli 2018.
- Mahfud, Choirul. 2014. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martono, Nanang. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali.
- Maroa. 2012. Pembelajaran Media. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 2. hlm. 99-112. Sumber: <http://www.Tadulako.ac.id/> Diakses 06 Desember 2017.
- Mitchell, W. J. 2010. *There are no visual media*. *Journal of visual culture*. Vol. 4, No. 2. hlm. 257-266. Sumber: <http://www.digilib.uns.ac.id/> diunduh pada 10 Juli 2018.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuh, M. 2013. Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 4. hlm. 115-120. Sumber: <http://www.kemdiknas.go.id/> Diakses 06 Desember 2017.
- Nurhidayat, Fajar. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Tematik *Webbed* dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran Tema Pendidikan dikelas III SDN 01 Purwogondo tahun 2014/2015. *Jurnal Kalam Cendikia*. Vol. 3, No. 5. hlm. 529-533. <http://www.digilib.uny.ac.id/diakses> 08 Desember 2017.

- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Vol. 8, No. 1. hlm.16-20. Sumber: <http://www.digilib.uns.ac.id/> diakses 08 Desember 2017.
- Pilemon, Maroa dan Abdul. 2012. Pendidikan Media. *Jurnal Pusdiklat*. Vol. 3, No. 9. hlm.21-22. Sumber: <http://www.Tadulako.ac.id/> Diakses 06 Desember 2017.
- Prajitno, S. 2013. Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Jurnal UIN Sunan Gunung Djati*. Vol. 3, No. 5. hlm.38-39. Sumber: <http://komunikasi.uinsgd.ac.id/> diakses 07 Desember 2017.
- Rahman, A. 2012. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SD Negeri I Peusangan Bireuen Aceh. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 3, No. 2. hlm. 191-200. Sumber: <http://madrasah.unaba.ac.id/> diakses pada 09 Juli 2018.
- Rahmatullah, M. 2011. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 12, No. 1. hlm. 178-186. Sumber: <http://unbjms.ac.id/> diakses 09 Juli 2018.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali.
- Sari, A. 2016. Media Pembelajaran. *Jurnal UIN Sunan Gunung Djati*. Vol. 3, No. 7. hlm.18-20. Sumber: <http://komunikasi.uinsgd.ac.id/> diakses 07 Desember 2017.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhariyadi dan Purwanto. 2011. *Statistika untuk ekonomi, pendidikan dan keuangan modern*. Jakarta: Slemba Empat.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Taher, M. 2013. Taksonomi Bloom Domain Kognitif Versi Baru dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Kajian Dokumen Terhadap Kurikulum 2013*. Vol. 2, No. 7. hlm.5-6. Sumber: <http://sumut.kemenag.go.id/> diakses 07 Desember 2017.
- Tjahyo, Soebroto. 2010. Pengaruh media visual diruang kelas terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 3, No. 9. hlm.22-25. Sumber: <http://www.jurnal.uns.ac.id/> diakses 10 Desember 2017.
- Toha, M dan Andriani. 2014. Metode penelitian. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2, No. 1. hlm.3-4. Sumber: <http://Unila.ac.id/> Diakses 07 Desember 2017.
- Triyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.