

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

**DEVITA AULIYA
1913053103**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD MUHAMMADIYAH METRO PUSAT

Oleh

DEVITA AULIYA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen (*pre-experimental desain*) dan data yang digunakan adalah data kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini sebanyak 202 peserta didik. Sampel pada penelitian ini sebanyak 32 peserta didik dengan menggunakan teknik sampling *non probability sampling* dengan jenis teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan teknik tes dan non tes. Teknik analisis data menggunakan rumus uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: hasil belajar, IPS, media gambar.

ABSTRACT

**THE EFFECT USE OF IMAGE MEDIA ON LEARNING
OUTCOMES OF IPS CLASS STUDENTS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

By

DEVITA AULIYA

The problem in this study is the low social studies learning outcomes of fourth grade students at SD Muhammadiyah Metro Pusat. The purpose of this study was to analyze and determine the effect of the use of media images on social studies learning outcomes of students. The research method used is experimental (pre-experimental design) and the data used is quantitative data. The research design used was one group pretest-posttest design. This study used a non-probability sampling technique with a purposive sampling technique and a population of 202 students with a sample of 32 students. Data collection techniques with test and non-test techniques. The results of the data analysis technique used the t-test formula which showed that there was an effect of using media images on social studies learning outcomes for fourth grade students at SD Muhammadiyah Metro Pusat for the 2022/2023 academic year.

Keywords: learning outcomes, IPS, media images.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO PUSAT**

Oleh

DEVITA AULIYA

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
2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN
MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS PESERTA
DIDIK KELAS IV SD
MUHAMMADIYAH METRO
PUSAT**

Nama Mahasiswa : ***Devita Auliya***

No. Pokok Mahasiswa : 1913053103

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dra. Erni, M.Pd.
NIP 19610406 198010 2 001

Dosen Pembimbing II

Alif Luthvi Azizah, M.Pd.
NIP 19930523 202203 2 01

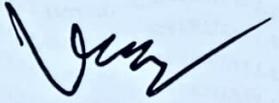
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag, M. Si.
NIP 19741220200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Erni, M.Pd.**



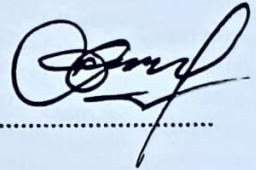
.....

Sekretaris : **Alif Luthvi Azizah, M.Pd.**



.....

Penguji Utama : **Dr. Sowiyah, M.Pd.**



.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **03 April 2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devita Auliya

NPM : 1913053103

Program Studi : S-1PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 03 April 2023

Yang _____ an,




Devita Auliya

NPM 1913053103

RIWAYAT HIDUP



Devita Auliya dilahirkan di Desa Indra Putra Subing, Kecamatan Terbanggi Besar, Kabupaten Lampung Tengah pada tanggal 13 Desember 2001 sebagai anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Jais dan Ibu Titin Norita Usman, dan memiliki satu adik laki-laki bernama Jahenta Iqbal Saputra.

Pendidikan formal diawali di SD Negeri 1 Indra Putra Subing pada tahun 2010 dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 5 Terbanggi Besar pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2017, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Terbanggi Besar pada tahun 2017 dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui tes Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Rukti Endah Kecamatan Seputih Raman Kabupaten Lampung Tengah pada tahun 2022 periode 1. Peneliti juga melakukan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Rukti Endah pada tahun 2022. Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah menjadibagian organisasi internal seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan(HIMAJIP).

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”

(Q. S Al Insyirah: 5-8)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Bismillahirrohmaanirrohiim

Puji syukur kepada Allah SWT., sang penggenggam langit dan bumi dengan rahmat dan kuasaNya menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kebesaranNya.

Shalawat beserta salam selalu terlimpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW., yang memberikan teladan kepada seluruh umatnya

Kupersembahkan karyaku ini kepada

Kedua orang tuaku, Bundaku Titin Norita Usman dan Ayahku Jais tercinta yang selalu menyayangi, mencintai, mendukung, mendo'akan sepenuh hati bekerja keras dengan segala kelebihan dan kekurangan yang mereka miliki untuk memenuhi kebutuhanku.

Adikku tersayang Jahenta Iqbal Saputra yang senantiasa mendo'akan serta menjadi penyemangatku.

Seluruh keluargaku, sahabat-sahabatku, teman-teman seperjuanganku, Guru serta Dosen yang pernah mengajariku dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

Keluarga besar PGSD angkatan 2019

Serta

SD Muhammadiyah Metro Pusat

Almamater tercinta "**Universitas Lampung**"

SANWACANA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023" yang peneliti susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S-1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terkasih Ibu Dra. Erni, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah mengorbankan waktu, tenaga, dan kesediaannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik, Ibu Alif Luthvi Azizah, M.Pd., selaku pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan, serta Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan masukan dan saran kepada peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dengan segenap kerendahan hati yang tulus, peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Pelaksana Tugas selaku Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung beserta seluruh tenaga kependidikan yang berkontribusi dalam mengesahkan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) yang berkontribusi dalam memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung, terimakasih atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
6. Bapak Ihwan, S.Ag., selaku kepala SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
7. Seluruh guru dan siswa SD Muhammadiyah Metro Pusat yang telah ikut andil demi terlaksananya penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat terbaikku pejuang skripsi, Najoya Dolok Saribu, Intannia Putri, Sekar Wulan Sari, Ayu Indah Wulandari dan Andini Pratiwi, terimakasih selalu ada untuk berkeluh kesah saat hati dan pikiran mulai lelah, terimakasih telah membantu peneliti dalam menyusun penelitian ini, dan selalu mengingatkanku dalam kebaikan. Semoga persahabatan kita tetap utuh dan kudoakan kita semua sukses dan bahagia dunia akhirat.
9. Keluarga PGSD kelas B terimakasih atas setiap do'a dan dukungannya selama perkuliahan.
10. Keluarga besar Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2019.
11. Semua yang telah mengisi dan mewarnai hidupku, terimakasih atas kasih sayang, kebaikan dan dukungan yang tulus selama ini. Berkat kalian semua perjalananku selama kuliah terasa lebih berwarna dan berarti.
12. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 03 April 2023

Peneliti,



Devita Auliya

NPM.1913053103

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Hasil Belajar.....	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Pengertian Hasil Belajar	12
B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	15
1. Pengertian IPS.....	15
2. Tujuan Pembelajaran IPS	16
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.....	17
4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD	18
C. Macam - macam Media Pembelajaran	18
D. Media Gambar	20
1. Pengertian Media Gambar	20
2. Langkah-langkah Media Gambar	21
3. Fungsi Media Gambar	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar	24
E. Penelitian Relevan	25
F. Kerangka Pikir	27
G. Hipotesis Penelitian.....	28
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	29
1. Jenis Penelitian.....	29
2. Desain Penelitian.....	29

B. <i>Setting</i> Penelitian.....	30
C. Prosedur Penelitian.....	31
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel Penelitian.....	32
E. Variabel Penelitian dan Definisi Konseptual.....	34
1. Variabel Penelitian.....	34
2. Definisi Konseptual.....	34
3. Definisi Operasional.....	35
F. Teknik Pengumpulan Data	37
1. Teknik Tes	37
2. Teknik Non Tes.....	37
G. Instrumen Penelitian	38
1. Uji Coba Instrumen	38
2. Uji Persyaratan Instrumen	39
H. Teknik Analisis Data.....	42
1. Peningkatan pengetahuan (<i>N-Gain</i>).....	42
2. Uji Normalitas.....	42
3. Uji Homogenitas	43
4. Uji Hipotesis	43
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
1. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	45
2. Situasi dan Kondisi Sekolah	45
B. Pelaksanaan Peneliti.....	48
1. Persiapan Penelitian	48
2. Hasil Uji Instrumen	48
C. Pelaksanaan Penelitian	51
D. Analisis Data Penelitian	52
1. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik.....	52
F. Uji Prasyarat Analisis Data	58
1. Uji Normalitas Data	58
2. Uji Homogenitas	59
G. Hasil Uji Hipotesis	60
H. Pembahasan	60
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil UTS Ganjil Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023	7
2. Data Jumlah Populasi Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023	32
3. Kisi Instrumen Ranah Kognitif Pembelajaran IPS	38
4. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai R.....	40
5. Kategori Daya Beda Soal	41
6. Kategori Tingkat Kesukaran Soal.....	41
7. Data Sarana dan Prasarana di SD Muhammadiyah Metro Pusat.....	47
8. Rangkuman Uji Validitas Soal	49
9. Rangkuman Uji Reliabilitas	49
10. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal	50
11. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	51
12. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	51
13. Distribusi Skor <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	53
14. Distribusi Skor <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	55
15. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> – <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	56
16. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	57
17. Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen	59
18. Rekapitulasi Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	59
19. Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir penelitian	28
2. Desain Penelitian	30
3. Diagram data nilai <i>pretest</i> kelas eksperimen	54
4. Diagram data nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen.....	55
5. Histogram Rata-rata Hasil Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	56
6. Diagram rata-rata <i>N-Gain</i> kelas eksperimen	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	69
2. Surat Izin Balasan Penelitian Pendahuluan	70
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	71
4. Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen	72
5. Surat Izin Penelitian	73
6. Surat Balasan Izin Penelitian	74
7. Surat Keterangan Penelitian	75
8. RPP Kelompok Eksperimen	76
9. Lembar Uji Coba Instrumen Tes	80
10. Lembar Instrumen Tes	86
11. Responden Uji Coba Instrumen	91
12. Hasil Uji Validitas	92
13. Hasil Uji Reliabilitas Tes	93
14. Uji Daya Pembeda	94
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes	95
16. Absensi Peserta Didik Kelas Eksperimen	96
17. Hasil Pretest Kelas Eksperimen	97
18. Hasil Posttest Kelas Eksperimen	98
19. Rekapitulasi Hasil Belajar (Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>) Kelas Ekperimen	99
20. Nilai <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen	100
21. Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen	101
22. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	104
23. Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	107

Lampiran	Halaman
24. Uji Hipotesis	109
25. Tabel Nilai <i>r Product Moment</i>	112
26. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	113
27. Tabel Distribusi F	114
28. Tabel Nilai-Nilai dalam Distribusi t	115
29. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	116

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dibuat untuk menularkan atau memindahkan suatu pengetahuan dan keahlian ataupun kemampuan yang dilakukan terus menerus dari satu generasi ke generasi yang akan datang untuk mencerdaskan bangsa. Suatu negara dikatakan maju atau tidak, dapat dilihat dari seberapa tinggi kualitas pendidikan yang ada di negara tersebut. Pendidikan berkualitas harus memiliki prestasi akademik dan non-akademik yang mampu menjadi pelopor pembaruan dan perubahan sehingga mampu menjawab berbagai tantangan dan permasalahan yang dihadapinya, baik dimasa sekarang atau masa yang akan datang.

Mutu pendidikan salah satu upaya dalam peningkatan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Untuk itu, pemerintah memberlakukan kurikulum yang menekankan pada cara belajar peserta didik aktif dan lebih menekankan pada keaktifan peserta didik secara fisik, mental dan emosional agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (2014) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif diklasifikasikan menjadi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. Domain afektif

hasil belajar meliputi tingkat menerima, menanggapi, menghargai, menghayati, dan mengamalkan. Sedangkan domain psikomotorik terdiri dari level meniru, membiasakan, mahir, alami, dan tindakan orisinal.

Senada dengan yang diungkapkan oleh Reza Ayatulloh, dkk (2021) bahwa "*Learning outcomes are the result achieved by students after completing their learning activities. These learning outcomes are assesment that student receive to determine how well they understand the teacher's subject and material. Therefore the teacher can determine student learning outcomes, or at least learning objectives are carried out for assesment*" yang artinya hasil belajar adalah hasil yang dicapai peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajarnya. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang diterima peserta didik untuk menentukan seberapa baik mereka memahami mata pelajaran dan materi pendidik. Oleh karna itu pendidik dapat menentukan hasil belajar peserta didik, atau setidaknya tujuan pembelajaran dilakukan untuk penilaian.

Hasil belajar peserta didik, dapat dilihat melalui hasil tes sederhana. Setelah mereka melalui proses belajar, tes sederhana dapat menunjukkan apakah peserta didik memahami pembelajaran yang baru saja dilakukan. Perilaku yang berubah juga menjadi salah satu hal mengidentifikasi apakah hasil belajar memuaskan. Namun, dalam penelitian ini akan berfokus pada pemahaman peserta didik yang dibuktikan melalui tes. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor internal (dari dalam diri peserta didik) yang meliputi fisiologis dan psikologis dan faktor eksternal (dari luar diri peserta didik) yang meliputi lingkungan. Hasil belajar menentukan suatu mutu pendidikan yang ada disekolah.

Mutu pendidikan merupakan salah satu upaya dalam peningkatan kualitas manusia baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab sebagai warga negara. Untuk itu, pemerintah memberlakukan kurikulum yang menekankan pada cara belajar peserta didik aktif dan lebih menekankan pada

keaktifan peserta didik secara fisik, mental dan emosional agar dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dengan perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang perlu menekankan pada keaktifan peserta didik yaitu adalah mata pelajaran IPS. Susanto (2016) menyatakan bahwa hakikat IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Tujuan pembelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Bagi seorang pendidik, mengembangkan keaktifan peserta didik dari proses pembelajaran yang berperan melatih keterampilan dan kemampuan peserta didik yang optimal sulit untuk diterapkan. Selama ini yang sering terjadi pendidik adalah orang yang tahu segalanya dan menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara peserta didik hanya mengikuti saja. Padahal pembelajaran yang baik harus terlebih dahulu dirancang dengan baik. Persoalan yang banyak terjadi di lapangan yang dihadapi oleh pelaksana di dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran.

Pendidik harus mampu memilih salah satu bagian penting dalam pembelajaran yaitu pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa

berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen segala sesuatu yang dapat menyalurkan karakteristik individual peserta didik.

Media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting, karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik dan peserta didik juga dapat memperoleh informasi dan memperjelas pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan oleh pendidik untuk membantu peserta didik memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengetahui lebih dengan melihat secara langsung. Pada kenyataan yang ada, bahwa proses pembelajaran disekolah selama ini dinilai kurang bervariasi. Faktor kebosananlah yang rata-rata membuat hasil belajar peserta didik rendah.

Media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan. Sebab masing-masing media mempunyai kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan baru dan pemanfaatan media yang diperbaharui mengikuti perkembangan teknologi dari waktu ke waktu. Media gambar merupakan salah satu media konvensional yang masih sering digunakan oleh pendidik saat ini karena masih menjadi opsi mudah dalam penggunaan media pembelajaran serta dapat mengasah kreatifitas peserta didik dan juga kebanyakan pendidik tidak paham bagaimana menggunakan media pembelajaran yang sudah diperbaharui. Selain itu, minat baca peserta didik mulai menurun dikarenakan peserta didik kurang bijak dalam memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada. Sehingga, hal ini mengakibatkan beberapa hasil mata pelajaran yang ada disekolah menjadi rendah salah satunya yaitu mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika menggunakan media pembelajaran yang lebih nyata yang sering dilihat maupun di dengar oleh peserta didik. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi di SD Muhammadiyah Metro Pusat pada tanggal 10 Oktober

2022, peneliti memperoleh informasi bahwa pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat pada mata pelajaran IPS kelas IV masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*). Peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran yang digunakan pendidik di SD Muhammadiyah Metro Pusat pada mata pelajaran IPS kelas IV belum maksimal, seperti penggunaan media gambar. Peranan media pembelajaran sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran. Kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran IPS juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Pendidik dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran dengan tujuan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Pendidik aktif dalam menjelaskan materi pembelajaran, sementara peserta didik hanyalah sebagai pendengar saja. Peserta didik kurang ikut sertakan dalam pengelolaan informasi, sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. Hal ini menyebabkan konsentrasi belajar peserta didik teralihkan, ditandai dengan banyaknya peserta didik yang bermain sendiri dan bersenda gurau pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik hanya menekankan pada penanaman konsep pada diri peserta didik tanpa memperdulikan apakah konsep-konsep yang telah diajarkan sudah dipahami oleh peserta didik itu sendiri.

Proses pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, menyebabkan peserta didik menjadi pasif karna hanya berlangsung komunikasi satu arah. Pendidik juga belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Ini mempengaruhi pemahaman konsep IPS peserta didik mengenai materi yang disampaikan oleh pendidik. Melihat kondisi tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan minat belajar peserta didik dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu media

pembelajaran yang dapat meningkatkan peserta didik belajar secara optimal adalah menggunakan media gambar.

Media gambar menjadi pilihan karena adanya kecenderungan peserta didik, terutama peserta didik SD lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti media gambar dan majalah jika dibandingkan dengan membaca buku pelajaran yang hanya berisi tulisan atau penjelasan saja. Dengan penggunaan media gambar juga dapat meningkatkan minat baca dan belajar peserta didik. Dengan penggunaan media gambar di era teknologi sekarang, pendidik dapat mengarahkan peserta didik agar tidak terbawa arus teknologi yang menyimpang.

Jika media gambar disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka media gambar dapat dijadikan “teman yang baik” dalam belajar. Ide penciptaan media gambar bukan berarti peserta didik dibawa ke situasi aktivitas hiburan dan bermain semata, melainkan dimaksudkan untuk mempengaruhi hasil belajar IPS peserta didik. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Nana dkk dalam Alief dkk, (2019) bahwa media gambar merupakan media yang mengkombinasikan antara fakta dengan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan bentuk gambar-gambar.

Media gambar adalah media yang sangat sederhana, mudah dalam pembuatannya, dan dalam hal biaya media gambar ini termasuk media yang murah harganya. Sadiman dalam Alief dkk, (2019) menegaskan bahwa gambar sendiri pada dasarnya dapat mendorong para peserta didik dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran yang diajarkan. Media gambar membantu para peserta didik dalam kemampuan berbahasa mereka, kemudian kreatifitas dalam bercerita dan membaca, kemampuan menulis, dramatisasi, melukis dan menggambar serta membantu mereka mengartikan dan mengingat isi materi dari buku.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi di lapangan yang dilakukan oleh peneliti di SD Muhammadiyah Metro Pusat diperoleh hasil belajar yang dicapai oleh beberapa peserta didik belum mencapai nilai kkm yang ditentukan yaitu 75, sebagai ilustrasi disajikan data hasil ujian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil ujian tengah semester ganjil mata pelajaran IPS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ	Ketuntasan				JLH%
			Tuntas (>75)		Belum Tuntas (<75)		
			Angka	Presentase	Angka	Presentase	
1	Harun AS	33	13	39,40	20	60,60	100,00
2	Ilyas AS	34	15	44,30	19	55,80	100,00
3	Sulaiman AS	33	14	42,50	19	57,50	100,00
4	Daud AS	36	13	36,20	23	63,80	100,00
5	Yunus AS	34	14	41,20	20	58,80	100,00
6	Ilyasa AS	32	10	31,30	22	68,70	100,00
7	Zulkifli AS	32	15	46,90	17	53,10	100,00
Jumlah		234	94	-	140	-	-

(Sumber: Dokumen koordinator kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat)

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui hasil belajar IPS kelas IV pada saat UTS, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yang telah ditentukan, yaitu, 75. Hal itu terlihat dari jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 pada kelas IV Harun AS dengan persentase 39,40% atau sebanyak 13 peserta didik yang tuntas dan 20 peserta didik atau 60,60% peserta didik yang belum tuntas dari 33 peserta didik, kelas IV Ilyas AS terdapat 15 peserta didik atau 44,30 % yang tuntas dan 19 peserta didik atau 55,80% belum tuntas dari 34 peserta didik, kelas IV Sulaiman AS terdapat 14 peserta didik atau 42,50% yang tuntas dan 19 peserta didik atau 57,50% belum tuntas dari 33 peserta didik.

Pada kelas IV Daud AS terdapat 13 peserta didik atau 36,20% yang tuntas dan 23 peserta didik atau 63,80% yang belum tuntas dari 36 peserta didik, kelas IV Yunus AS terdapat 14 peserta didik atau 41,20% yang tuntas dan 20 peserta didik atau 58,80% belum tuntas dari 34 peserta didik, kelas IV Ilyasa AS terdapat 10 peserta didik atau 31,30% yang tuntas dan 22 peserta didik atau 68,70% belum tuntas dari 32 peserta didik, dan kelas IV Zulkifli AS

terdapat 15 peserta didik atau 46,90% yang tuntas dan 17 peserta didik atau 53,10% yang belum tuntas dari 32 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum tuntas lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik yang tuntas. Yang menunjukkan masih rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SD Muhammadiyah Metro Pusat rupanya memerlukan pembaharuan terlebih dahulu dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS, karena kadang peserta didik menganggap bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan/monoton dan sulit untuk dipahami, pelajaran IPS itu hanya belajar mencatat dan mendengarkan pendidik menjelaskan saja sehingga peserta didik bosan dengan materi yang mereka pelajari saat ini. Untuk meningkatkan hasil belajar IPS perlu adanya perubahan dalam kegiatan belajarnya, penggunaan metode, media, strategi dan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Cara untuk merubah pembelajarannya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik agar tidak menganggap bahwa pelajaran IPS itu membosankan yaitu dengan menggunakan Media Gambar. Media gambar merupakan media yang sangat sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan alat-alat yang sulit untuk ditemui.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, solusi pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS dapat menggunakan media pembelajaran, yaitu media gambar. Penggunaan media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat, namun perlu adanya pembuktian secara ilmiah, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*)
2. Peserta didik kurang tertarik, merasa bosan, dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum maksimal dalam memilih media pembelajaran yang tepat pada saat proses pembelajaran.
4. Pendidik belum menggunakan media gambar secara maksimal dalam proses pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah, maka pembatasan masalahnya di titik beratkan pada

1. Media gambar (X)
2. Hasil belajar (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: Untuk menganalisis dan mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS Peserta Didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan dasar, khususnya pemahaman pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media gambar sekaligus dapat menjadi pengalaman belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Peserta Didik

Memberikan semangat kepada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas dengan menggunakan media gambar, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS

b. Pendidik

Sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti media gambar dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam mengenalkan macam-macam media gambar guna meningkatkan mutu pembelajaran di SD Muhammadiyah Metro Pusat

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan bagi peneliti lainnya dalam mengembangkan media gambar dalam pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan baik dalam segi pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku sebagai hasil dari proses yang telah dipelajari. R. Gagne dalam Susanto (2013), mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisah satu sama lain. Selanjutnya, Slameto (2015) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Makki (2019) bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan perilaku/pribadi seseorang berdasarkan pengalamannya berinteraksi dengan lingkungannya

yang ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut Purwanto (2014) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Wahyuningsih (2020) hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tersebut.

Hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain seperti yang telah dijelaskan oleh Pinton, dkk (2022) menyatakan bahwa hasil belajar dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Adapun rincian domain tersebut, antara lain.

- 1) Domain sikap yaitu internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian darinya dalam membentuk nilai dan tingkah laku. Domain sikap terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu.
 - a) Tingkat Menerima

Tingkat di mana mahasiswa memiliki keinginan menerima atau memperhatikan (Receiving atau Attending) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya. Contoh kemampuan dalam tingkat menerima adalah mahasiswa bersedia untuk mendengarkan temannya yang berbicara dengan respek.
 - b) Tingkat Menanggapi

Tingkat di mana mahasiswa mereaksi atau menanggapi (Responding) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya. Contoh kemampuan dalam tingkat menanggapi adalah mahasiswa aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, seperti memberikan penjelasan dan menanggapi pendapat dari teman.

- c) **Tingkat Menghargai**
Tingkat di mana mahasiswa menunjukkan kesediaan menerima dan menghargai (valuing) suatu nilai-nilai yang disodorkan kepadanya. Contoh kemampuan dalam tingkat menghargai adalah mengajukan rencana untuk perbaikan kehidupan masyarakat.
 - d) **Tingkat Menghayati**
Tingkat di mana mahasiswa menjadikan nilai-nilai yang disodorkan itu sebagai bagian internal dalam dirinya, menjadikan nilai-nilai itu prioritas dalam dirinya (Organization). Contoh kemampuan dalam tingkat menginternalisasi adalah memprioritaskan waktu untuk belajar, membantu teman, dan sebagainya.
 - e) **Tingkat Mengamalkan**
Tingkat di mana mahasiswa menjadikan nilai-nilai itu sebagai pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup (Characterization). Contoh kemampuan dalam tingkat mengamalkan adalah menunjukkan sikap mandiri ketika bekerja.
- 2) **Domain pengetahuan.** Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan yaitu.
- a) **Mengingat**
Mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari yang sudah dipelajari. Sub kategori proses mengingat dapat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencantumkan, mencocokkan, memberi nama, mengenali, memilih, mencari.
 - b) **Memahami**
Membangun makna atau memaknai pesan pembelajaran, termasuk dari apa yang diucapkan, dituliskan, dan digambar”. Sub kategori proses dari memahami adalah menafsirkan, mencontohkan, mendeskripsikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
 - c) **Mengaplikasikan**
Menggunakan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan, menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan.
 - d) **Menganalisis**
Menggunakan informasi untuk mengklasifikasi, mengelompokkan, menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah

mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, memerinci, mendeteksi, menguraikan suatu objek, mendiagnosis, merelasikan, menelaah.

e) Mengevaluasi

Menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, mereview, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.

f) Mencipta

Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

- 3) Domain keterampilan yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh atau bagiannya. Kata kerja yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing, yaitu.
- a) Meniru merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya walaupun belum mengerti makna atau hakikat dari keterampilan itu. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah mengkonstruksi, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan, dan sebagainya.
 - b) Membiasakan. Kata kerja yang sering digunakan dalam mengukur aspek ini adalah merakit, membuat, mengkalibrasi, membangun, membongkar, menampilkan, membedah, mengencangkan, memperbaiki, menggiling, dan sebagainya.
 - c) Mahir. Kata kerja yang sering digunakan dalam mengukur aspek ini adalah merakit, membangun, mengkalibrasi, membangun, membongkar, menampilkan, mengikat, memperbaiki, menggiling, memanaskan, memanipulasi, mengukur, memperbaiki, mencampur, mengatur, membuat sketsa (bedanya dengan tingkat membiasakan, tingkat ini menunjukkan bahwa kinerjanya lebih cepat, lebih baik, lebih akurat, dll).
 - d) Alami merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal-hal yang diajarkan (sebagai contoh) telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini diantaranya adalah menyesuaikan, mengubah, mengubah, mengatur ulang, mereorganisasi, merevisi, bervariasi, dan sebagainya.
 - e) Tindakan Orisinal. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah menyusun, membangun, menggabungkan, membuat, membuat, merancang, memulai, membuat, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Masing-masing aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan terdiri dari beberapa jenjang kemampuan. Berdasarkan macam-macam hasil belajar yang telah diuraikan diatas, peneliti memfokuskan untuk meneliti aspek ranah pengetahuan yang meliputi analisis (C4) dari peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Pengertian IPS sering disalah-tafsirkan dengan ilmu-ilmu sosial. Secara konseptual IPS erat hubungannya dengan studi sosial dan ilmu sosial. Yulia (2016) mengemukakan bahwa studi sosial dalam arti luas, yaitu persiapan kaum muda agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat. Susanto (2016) menyatakan bahwa hakikat IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Menurut Buchari Alma dalam Henni (2018), mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi. Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya siswa mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat terbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa IPS merupakan salah satu ilmu yang mempelajari berbagai kejadian di masyarakat dari berbagai aspek kehidupan manusia yang memuat masalah sosial dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman kepada peserta didik. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga yang bisa berpikir kritis terhadap masalah yang dijumpai dalam kehidupan dan melatih untuk menemukan solusi dari masalah tersebut.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai. Susanto (2016) mengemukakan tujuan utama pembelajaran IPS adalah:

Untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Tujuan pengajaran IPS menurut Soemantri dalam Yulia (2016) di sekolah sebagai berikut.

- 1) Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan *body of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
- 2) Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.
- 3) Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
- 4) Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran (*closed areas*) agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antarpersonal.

Tujuan pendidikan IPS dikelompokkan dalam 3 kategori seperti yang dikemukakan oleh Hasan dalam Henni (2018), sebagai berikut:

- 1) Pengembangan kemampuan intelektual siswa. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu.
- 2) Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.
- 3) Pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat maupun ilmu.

Berdasarkan beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sosial serta agar peserta didik memiliki kemampuan baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sebagai bagian dari masyarakat dan warga negara. Setiap disiplin ilmu yang tergabung dalam ilmu-ilmu sosial berusaha untuk mengembangkan kajiannya sesuai dengan alur keilmuannya dan menumbuhkan pengetahuan yang utuh.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

IPS merupakan pelajaran yang diajarkan pada anak di sekolah dasar. IPS di SD tidak bersifat keilmuan melainkan bersifat pengetahuan. Susanto (2016) menyatakan bahwa pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Menurut Yulia (2016) IPS merupakan satu bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional Indonesia. Tujuan diberikannya pengajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas peneliti menganalisis bahwa pembelajaran IPS di SD disajikan sebagai suatu mata pelajaran yang dikemas secara terpadu dari beberapa disiplin ilmu dengan menampilkan

materi yang didasarkan pada aspek kehidupan sosial masyarakat. Kajian pembelajaran IPS di SD bukan hanya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik tetapi juga mendukung tindakan eksplorasi peserta didik untuk membangun pengetahuan yang bermakna.

4. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD

Di Indonesia pengorganisasian materi IPS pada tingkat sekolah dasar sejak kurikulum 1968, 1975, dan 1994 pada umumnya menganut pendekatan lingkungan masyarakat yang semakin meluas atau *expanding environments approach*. Menurut Djanius (2013) dalam kurikulum tahun 1968 sebutan pengajaran IPS belum dikenal yang dijelaskan disitu adalah pendidikan kewarganegaraan meliputi sejarah Indonesia, ilmu bumi, dan kewarga negaraan. Mata pelajaran ini di dalam kurikulum termasuk segi pendidikan kelompok pembinaan jiwa pancasila. Segi pendidikan ini merupakan jalinan segi pendidikan ilmu bumi, sejarah, dan pengetahuan kewarga negaraan. Di samping pendekatan di atas terdapat pula pendekatan seperti pendekatan priodisasi yang berlaku untuk sejarah dimana penyajian materi sejarah dalam kurikulum dimulai dari masa kini menuju kepada masa lalu berdasarkan priode- priode atau tonggak sejarah tertentu, sehingga setiap priode sejarah diuraikan secara tuntas, baru masuk ke priode yang lain. Pendekatan yang berhubungan dengan keterpaduan materi program IPS, pada tingkat sekolah dasar dilakukan secara terpadu atau *integrated* dimana konsep- konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial dipadukan untuk mengkaji memahami suatu topik atau permasalahan.

C. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, seperti yang dikemukakan oleh Satrianawati (2018) bahwa media secara umum dapat dibagi menjadi empat, yaitu.

- 1) Media visual, adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peragaan sebagainya.

- 2) Media audio, adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu *Video Compact Disc*.
- 4) Multimedia, adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Media pembelajaran yang dikemukakan oleh Rizqi (2017) terdapat dua klasifikasi yaitu klasifikasi media berdasarkan perkembangan teknologi dan klasifikasi media berdasarkan karakteristik stimulus yang ditimbulkan.

Klasifikasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi
Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:
 - a. Media Tradisional,
 1. Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi *overhead, slides, film stripe*.
 2. Visual yang tak diproyeksikan gambar, poster, foto, *chart*, grafik.
 3. Audio : rekaman piringan, pita kaset.
 4. Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), *multiimage*
 5. Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
 6. Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
 7. Permainan : teka-teki, simulasi.
 8. Realia : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)
 - b. Media Teknologi Mutakhir
 1. Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
 2. Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, *compact disk*
- 2) Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.
Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi, gambar, model, rekaman audio, pelajaran terprogram,

Berdasarkan uraian jenis-jenis media pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media gambar termasuk ke dalam media visual yaitu jenis media yang bisa dilihat. Media gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat sebab media gambar dapat menggantikan kata verbal, mengkonkritkan suatu yang abstrak. Peneliti menggunakan media visual, dimana tidak hanya gambar yang terlihat tetapi juga bisa mendengar suara guru menjelaskan dari gambar tersebut. Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

D. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Dalam media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena peserta didik lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan dalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar kebanyakan peserta didik cukup sulit memahami jika hanya menggunakan metode ceramah. Maka media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan peserta didik memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Kusnadi, dkk (2013) menyatakan bahwa media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui symbol-simbol komunikasi visual.

Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. Menurut Hamalik (2014) media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, *slide*, film, *strip*, *opaque proyektor*. Sedangkan Arsyad (2015) mengatakan bahwa media

gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar- gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran.

Beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, symbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, idea tau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengaruh dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh peserta didik akan lebih factual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memberi pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas

2. Langkah-langkah Media Gambar

Sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah menggunakannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat berjalan dengan baik. Adapun menurut Faridah (2017) langkah-langkah menggunakan media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pendidik menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik,
- 2) Pendidik memperlihatkan gambar kepada peserta didik di depan kelas,
- 3) Pendidik menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar,
- 4) Pendidik menyampaikan materi IPS tentang aktivitas ekonomi dengan menggunakan media gambar,
- 5) Pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada peserta didik secara satu persatu,
- 6) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan,
- 7) Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik,
- 8) Bersama peserta didik, pendidik menyimpulkan materi pelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media gambar menurut Nina Sundari (2013) yaitu sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan media gambar yang akan digunakan untuk memberikan materi Pengetahuan Sosial kepada para siswa sekolah Dasar. Para guru harus benar-benar memahami pembelajaran yang akan diberikan kepada para siswa dan memiliki berbagai macam strategi yang akan digunakan dalam penyampaian materi kepada para siswa.
- 2) Siswa di perkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar, kemudian siswa diminta untuk mencermati media gambar tersebut dengan cara mereka sendiri namun tetap dalam pengawasan guru.
- 3) Dalam proses pembelajaran siswa mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatanya. Hal ini dapat dilakukan secara perorangan, dengan mengerjakan LKPD yang di berikan oleh guru untuk dinilainya dan media gambar sebagai obyek penelitiannya.
- 4) Setelah mencapai kesepakatan tentang strategi dalam mengerjakan LKPD diarahkan untuk menarik kesimpulan dari pelajaran tersebut. Pada akhir pembelajaran siswa harus dapat menjelaskan pengetahuan apa saja yang mereka dapatkan dari pembelajaran Pengetahuan Sosial yang dijalankan menggunakan media gambar tersebut di depan guru dan teman-teman kelasnya. Hal ini dapat menjadi tolak ukur kesuksesan penyampaian materi pembelajaran dengan media gambar dan penilaian keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memilih langkah- langkah yang dikemukakan oleh Faridah yaitu: pendidik menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, pendidik memperlihatkan gambar kepada peserta didik di depan kelas, pendidik menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar, pendidik menyampaikan materi ips tentang aktivitas ekonomi dengan menggunakan media gambar, pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada peserta didik secara satu persatu, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan, pendidik memberikan tugas kepada peserta didik, dan bersama peserta didik, pendidik menyimpulkan materi pelajaran. Berdasarkan uraian aktivitas kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir membuat peneliti lebih memiliki kesiapan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

3. Fungsi Media Gambar

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat peraga yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan dibuat oleh guru. Menurut Noviana, dkk (2020) dalam pembelajaran media pembelajaran memiliki banyak fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengatasi berbagai hambatan komunikasi
Kegunaan media dalam mengatasi hambatan proses komunikasi antara lain mengatasi *verbalisme* (ketergantungan untuk menggunakan kata-kata lisan dalam memberikan penjelasan). Artinya dengan kata-kata lisan yang mungkin abstrak dapat digambarkan dan dibantu dengan penggunaan media sehingga *verbalisme* dapat diminimalkan atau bahkan ditiadakan, seperti pepatah *a picture worth a thousand words*(satu gambar senilai dengan seribu kata). Misalnya menunjukkan gambar dinosaurus akan lebih membuat siswa tahu bentuk dinosaurus.
- 2) Sikap pasif siswa dalam belajar
Dalam mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi yaitu: menimbulkan kegairahan belajar, memfokuskan/mearik perhatian, memungkinan atau setidaknya perangsang yang sama untuk mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 3) Mengatasi keterbatasan fisik siswa
Dalam mengatasi keterbatasan fisik kelas dalam belajar, media pembelajaran juga memiliki berbagai fungsi diantaranya adalah membuat suasana kelas menjadi hidup, sehingga kegiatan proses belajar mengajar tidak membuat bosan siswa dan menarik perhatian sehingga siswa akan terpacu dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Secara garis besar, Hamalik (2014) mengemukakan fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- 2) Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- 3) Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- 4) Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediain yang modern

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media gambar ialah untuk memudahkan guru dalam mengajar serta membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik agar hasil belajar meningkat.

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Setiap media pembelajaran, pasti memiliki kelebihan dan kelemahan termasuk dengan media gambar. Menurut Sadiman (2012) kelebihan media gambar yaitu dapat memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman, kekurangannya ukuran terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok peserta didik. Sardiman (dalam Sarwik 2018) mengemukakan kelebihan media gambar adalah sebagai berikut.

- 1) Sifatnya konkrit lebih realties menunjukkan pokok permasalahan yang dibandingkan dengan gambar verbal semata
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman
- 5) Murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kekurangan media gambar menurut Sardiman dalam Sarwik (2018) sebagai berikut.

- 1) Semata-mata hanya medium visual
- 2) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
- 3) Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya
- 4) Hanya menekankan persepsi indra mata;
- 5) Gambar benda yang terlalu komplek, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 6) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar
- 7) Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Kelebihan dan kekurangan media visual menurut Mayske, dkk (2022) sebagai berikut.

- 1) Kelebihannya yang pertama adalah memudahkan objek yang akan diterima oleh siswa ketika sedang diajarkan serta dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajarannya.
- 2) Kekurangannya adalah hanya akan mengasah kemampuan pada indera penglihatannya saja, sehingga para siswa tersebut pun tidak dapat mengasah indera pendengaran dan juga indera perabanya. Dan tentu saja akan terbatas bagi mereka yang memiliki permasalahan pada indera penglihatannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar mempunyai kelebihan mudah didapat dan digunakan, murah, jelas dan dapat mengaktifkan siswa sedangkan kekurangannya sebagai medium visual, ukuran gambar, menekankan indra mata, terlalu kompleks, kurang efektif dan memerlukan kejelian guru dalam mencari sumber dan ketrampilan yang dapat dimanfaatkan.

E. Penelitian Relevan

Berikut hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Siti Khodijah (2018) di Medan, Sumatera Utara

Hasil penelitian ini memperoleh data t_{hitung} sebesar 2,780 sedangkan t_{table} 1,708, atas perbandingan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$ ($2,780 > 1,708$) yang berarti H_a diterima dan terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nur Hafizah Sei rotan Kec. Percut Sei tuan

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media gambar). Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada variabel terikat dan sampel penelitian. Siti Khodijah menggunakan peserta didik kelas IV MIS Nur Hafizah Percut Sei tuan, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

2. Ayum Alfiani (2019) di Serang, Banten

Hasil penelitian ini memperoleh $t_o = 4,400 > t_{tabel} = 2,065$ pada signifikansi $\alpha = 0,05$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan H_a dinyatakan diterima, artinya ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar peserta didik.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media gambar) dan variabel terikat (hasil belajar IPS). Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Ayum Alfiani menggunakan peserta didik kelas IV MI Al-Khairiyah Palembang, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat

3. Ni Made Vinayasari (2021) di Luwu Timur, Makassar

Hasil penelitian ini memperoleh $t_{hitung} = 10,92 > t_{tabel} = 2,145$ yang menandakan bahwa tingkat kebermaknaannya signifikan dan H_a dinyatakan diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan pada media gambar terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas III SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media gambar). Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Ni Made Vinayasari menggunakan peserta didik kelas III SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

4. Senen, A. Sari, dkk. (2021) di Yogyakarta

Hasil pencarian menunjukkan bahwa koefisien t_{table} adalah 2,005. Hasil analisis menunjukkan bahwa t_{hitung} adalah 2,285. Hasil ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok adalah signifikan. Bukti tersebut menunjukkan

bahwa media photo comics berpengaruh terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel terikat (hasil belajar IPS). Akan tetapi, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Anwar Senen dkk, menggunakan peserta didik kelas IV SD Negeri Semarang dan SD Negeri Ngerenak, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

5) Ayatulloh Masduki, R., dkk (2021) di Jombang, Jawa Timur

Hasil penelitian dapat dilihat dari uji t (paired t test) diperoleh t_{hitung} (6,3814) > t_{table} (2,0859.). Hasil penelitian penerapan media gambar memperoleh 82% , yaitu sangat baik . Dari hasil tersebut dapat dinyatakan adanya pengaruh penggunaan media gambar 3 dimensi untuk meningkatkan hasil belajar konsep IPS tema indah nya kebersamaan pokok bahasan pakaian adat kelas IV SDN kaliwungu II Jombang.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pada variabel bebas (media gambar) dan variabel terikat (hasil belajar IPS). Namun, keduanya memiliki perbedaan yaitu terletak pada sampel penelitian. Ayum Alfiani menggunakan peserta didik kelas IV SDN kaliwungu II Jombang, sedangkan peneliti menggunakan peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

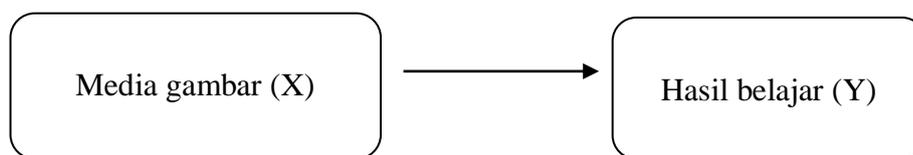
F. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Sugiyono (2014) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sekaran dalam Sugiyono (2020) menyatakan kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori

berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS peserta didik.

Berdasarkan pokok pikiran yang telah dijelaskan, memungkinkan bahwa media pembelajaran tipe gambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS. Hubungan antar variabel-variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar diagram kerangka pikir sebagai berikut



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = variabel bebas
 Y = variabel terikat
 → = pengaruh

Alur kerangka pikir pada gambar 1 dapat dideskripsikan bahwa media gambar yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai mata pelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir diatas, maka peneliti menetapkan hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Sugiyono (2015) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Selaras dengan pendapat sebelumnya, menurut Payadnya dan Jayantika (2018) penelitian eksperimen bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain. Objek penelitiannya adalah media pembelajaran tipe gambar (X) dan hasil belajar IPS (Y). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023.

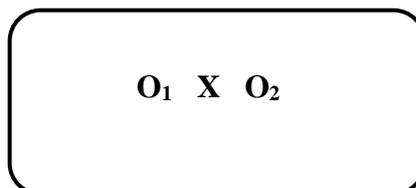
2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *Pre Experimental Design* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Dimana desain ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan. Sehingga dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*)

Dalam pelaksanaan eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu penelitian eksperimen dengan cara memberi tes sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Setelah

itu diberikan perlakuan dengan media gambar, setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya diberikan tes akhir untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah diberikannya perlakuan (*posttest*)

Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran tipe gambar

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Sumber: Sugiyono (2020)

Desain penelitian pada gambar 2 menunjukkan bahwa pada penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok yaitu kelas eksperimen. O₁ merupakan hasil belajar awal peserta didik ketika dilaksanakan *pre-test*. O₂ merupakan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dan merupakan hasil *post-test*.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, beralamatkan di Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Imopuro Metro Pusat Kota Metro Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Muhammadiyah Metro Pusat, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan ini berupa observasi dan studi dokumentasi. Hal yang diobservasi meliputi keadaan sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- b. Peneliti melakukan observasi bersama koordinator kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat yaitu Ibu Fatkhurrohmah, S.Pd.
- c. Peneliti menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang kemudian dijadikan objek penelitian oleh peneliti.
- d. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data yang berupa tes dalam bentuk pilihan jamak.
- e. Melakukan uji instrumen.
- f. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai soal *pretest* dan *posttest*.
- g. Menyusun pemetaan Kompetensi Dasar (KD), silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen.
- b. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media gambar,
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik

3. Tahap Penyelesaian

1. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen.
2. Intepretasi hasil perhitungan data

D. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang diamati oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi, objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV pada enam kelas SD Muhammadiyah Metro Pusat sebanyak 202 orang peserta didik dengan rincian tabel berikut.

Tabel 2. Data jumlah populasi peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat tahun pelajaran 2022/2023

No	Kelas	Σ Peserta Didik
1.	Harun AS	33
2.	Ilyas AS	34
3.	Sulaiman AS	33
4.	Daud AS	36
5.	Yunus AS	34
6.	Ilyasa AS	32
	Σ	202

(Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat)

Kelas Zulkifli AS tidak dimasukkan ke dalam populasi, karena kelas tersebut peneliti gunakan sebagai subjek uji instrumen. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa kelas Zulkifli AS yang memperoleh nilai tertinggi di antara kelas-kelas yang lain pada nilai UTS semester ganjil sehingga populasi pada penelitian ini peneliti lakukan hanya pada 202 peserta didik.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Sugiyono (2020) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2020) teknik pengambilan sampel pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. Pada penelitian ini peneliti memilih sampel dengan cara *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* adalah

teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Sampel ditentukan setelah mendapatkan populasi. Menurut Arikunto (2016) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik berupa *purposive sampling*. Menurut Arikunto (2013) bahwa teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal. (Sekaran, 2017) mengungkapkan bahwa pengambilan sampel dalam hal ini terbatas pada jenis orang tertentu yang dapat memberikan informasi yang diinginkan, entah karena mereka adalah satu-satunya yang memilikinya atau memenuhi beberapa kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

Hal ini senada dengan yang ditegaskan oleh Charles Teddlie dan Fen Yu (2009) bahwa “*Purposive sampling frames, on the other hand, are typically informal ones based on the expert judgment of the researcher or some available resource identified by the researcher*” yang artinya adalah kerangka pengambilan *purposive sampling*, di sisi lain, biasanya bersifat informal berdasarkan penilaian ahli dari peneliti atau beberapa sumber daya yang tersedia yang diidentifikasi oleh peneliti.

Tujuan utama pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* adalah untuk menghasilkan sampel yang secara logis dapat dianggap mewakili populasi. Sehingga sampel yang di ambil dalam penelitian ini adalah kelas IV Ilyasa sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 peserta didik. Hal yang menjadi pertimbangan dalam menentukan kelas eksperimen tersebut adalah nilai hasil belajar ujian tengah semester peserta didik kelas IV Ilyasa lebih rendah dibanding kelas lainnya.

E. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2020) variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat yang dilambangkan dengan (X) dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas yang dilambangkan dengan (Y). Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat (Y). Hasil belajar IPS adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan media gambar

b. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar (X). media gambar merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

2. Definisi Konseptual

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai peserta didik dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang terjadi setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek

sikap, pengetahuan dan keterampilan. Masing-masing aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan terdiri dari beberapa jenjang kemampuan. Berdasarkan macam-macam hasil belajar yang telah diuraikan, peneliti memutuskan untuk meneliti aspek ranah pengetahuan dari peserta didik Kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat.

b. Media Gambar

Media gambar adalah suatu bentuk visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media gambar merupakan suatu media visual yang hanya bisa dilihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Media gambar adalah media yang paling umum dipakai karena peserta didik lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan mempermudah pendidik dalam memberikan pesan atau materi kepada peserta didik. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memberi pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas

3. Definisi Operasional

Definisi operasional dapat memudahkan pengumpulan data agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mendefinisikan objek penelitian dan membantu peneliti untuk mengetahui apa yang harus dilaksanakan dan apa yang diperiksa di lapangan. Definisi operasional adalah definisi suatu variabel dengan mengategorikan sifat-sifat menjadi elemen-elemen yang dapat diukur. Definisi operasional dalam penelitian ini antara lain.

a. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar penelitian ini adalah hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang akan diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Indikator hasil belajar mencakup ranah sikap,

pengetahuan, dan keterampilan. Adapun indikator yang digunakan pada penelitian ini indikator tingkat ranah pengetahuan atau kognitif, yaitu pada tingkat C4. Jumlah soal yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 20 butir soal.

b. Media Gambar (X)

Media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Media gambar ini bisa membantu peserta didik untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas. Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Pendidik menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik,
- 2) Pendidik memperlihatkan gambar kepada peserta didik di depan kelas,
- 3) Pendidik menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar,
- 4) Pendidik menyampaikan materi IPS tentang aktivitas ekonomi dengan menggunakan media gambar,
- 5) Pendidik mengarahkan perhatian peserta didik pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada peserta didik secara satu persatu,
- 6) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan,
- 7) Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik,
- 8) Bersama peserta didik, pendidik menyimpulkan materi pelajaran

Media gambar juga berfungsi untuk membantu kegiatan belajar yang memberikan pengalaman visual pada anak guna mendorong motivasi belajar dan mempermudah konsep yang abstrak dan kompleks menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memberi pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas.

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan peneliti untuk mencari data mengenai hasil belajar peserta didik. Rukajat (2018) menyatakan bahwa tes adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran penilaian. Tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) dengan materi aktivitas ekonomi. Lembar tes berupa tes formatif dalam bentuk tes objektif pilihan jamak 20 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes menurut Rukajat (2018) merupakan teknik penilaian untuk memperoleh gambaran terutama mengenai karakteristik, sikap atau kepribadian. Teknik non tes dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Sumber informasi yang bukan dari manusia dalam teknik non tes ini yaitu dokumentasi. Menurut Mamik (2015) dokumen bisa berupa buku harian, notula rapat, laporan berkala, jadwal kegiatan, peraturan pemerintah, anggaran dasar, rapor peserta didik, dan surat-surat resmi. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Ujian Tengah Semester (UTS) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2022/2023. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

G. Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik dan bagaimana hasil belajar IPS peserta didik setelah mengikuti proses belajar menggunakan Media pembelajaran tipe gambar.

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

a. Instrumen Tes

Uji coba instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen

tes. Instrumen tes yang telah tersusun diuji cobakan kepada peserta didik yang berada diluar sampel penelitian. Untuk melakukan uji coba instrumen dalam penelitian ini akan mengambil responden diluar sampel yang berjumlah 32 peserta didik pada kelas Zulkifli AS. Tes uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas. Jumlah soal yang di uji cobakan sebanyak 25 soal berupa pilihan jamak.

Tabel 3. Kisi Instrumen Ranah Pengetahuan Pembelajaran IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator KD	Ranah Kognitif	Butir Soal	Jumlah Soal
2.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya	1. Menguraikan bentuk-bentuk aktivitas ekonomi	C4	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
	2. Menganalisis pengelompokan sumber daya alam	C4	9, 10, 11, 12,13,	5
	3. Menelaah potensi lain daerah berupa sumber daya manusia	C4	14, 15, 16, 17, 18	5
	4. Menyimpulkan pengaruh kondisi alam terhadap kegiatan ekonomi dibidang jasa.	C4	19, 20, 21, 22, 23, 23, 25	7
Jumlah Soal				25

Sumber: Analisis Data Peneliti (2023)

2. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas

Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur dengan tepat tingkat validitas angket yang diteliti. Siyoto (2015) menyatakan bahwa validitas adalah salah satu ciri yang menandai tes hasil belajar yang baik. Uji validitas digunakan untuk mengetahui data yang valid dan tidak valid. Menurut Kasmadi dan Surniah (2014) untuk mengukur

tingkat validitas soal, digunakan rumus korelasi *point biserial*, angka indeks korelasi diberi lambang r_{pbi} dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Korelasi: } r_{pbi} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbi} = Koefisien korelasi *point biserial*
- M_p = Rata-rata dari subjek-subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya
- M_t = Mean skor total
- S_t = Standar deviasi dari skor total (simpangan baku)
- P = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
- q = 1-p (proporsi subjek yang menjawab salah item tersebut)
- Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kaidah keputusan : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau *drop out*.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu tes dapat dikatakan reliabel apabila instrumen yang digunakan untuk mengukur objek yang sama, namun dalam waktu yang berbeda, akan tetap menghasilkan data yang sama atau relatif sama. Kasmadi dan Sunariah (2014) menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas soal tes dengan teknik KR 20 (*Kuder Richardson*) digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

- r_{11} = Reliabilitas tes
- p = Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar
- q = Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah
- $\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian p dan q
- n = Banyaknya/ jumlah item
- S^2 = Varians

(Sumber : Kasmadi dan Sunariah, 2014)

Perhitungan reliabilitas tes pada penelitian ini dibantu dengan program *microsoft office excel*. Hasil penelitian tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4. Interpretasi koefisien korelasi nilai r

Besar koefisien korelasi	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber: Sugiyono, 2015)

c. Uji Daya Beda Soal

Uji daya beda soal digunakan untuk melihat butir tiap soal apakah memiliki daya beda yang jelek, kurang, cukup atau sangat baik. Rumus uji daya beda soal yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$DB = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DB : Indeks daya pembeda

JA : Banyaknya peserta didik kelompok atas

JB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Tabel 5. Kategori Daya Beda Soal

Nilai Daya Beda	Kategori Daya Beda
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Sangat Baik
Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2010)

d. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukara soal dilakukan untuk melihat klasifikasi tingkat kesulitan tiap butir soal, yaitu dari tingkatan mudah sampai ke tingkatan

sukar. Tingkat kesukaran dapat dihitung dengan menggunakan rumus (Arikunto, 2010), yaitu

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran soal

B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sukar soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Kategori tingkat kesukaran soal dapat diklasifikasikan menjadi beberapa, yaitu:

Tabel 6. Kategori Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran (P)	Kategori Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2010)

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Peningkatan Pengetahuan (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Menghitung peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dapat digunakan rumus berikut.

$$G = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut.

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = $N\text{-Gain} < 0,3$

Sumber: Yuwono (2020)

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Cara yang digunakan untuk menguji normalitas data yaitu menggunakan uji *chi kuadrat* (χ^2) sebagai berikut .

Rumus statistik yang digunakan yaitu rumus *chi-kuadrat*.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 = *Chi kuadrat*/normalitas sampel.

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_e = Frekuensi yang diharapkan.

(Sumber: Sugiyono, 2018)

3. Uji Homogenitas

Menguji homogenitas untuk mengetahui apakah nilai *pre-test* dan *post-test* berdistribusi homogen atau tidak dengan menggunakan varians atau uji F.

Berikut ini langkah-langkah uji homogenitas:

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 : Tidak ada persamaan variasi dari beberapa kelompok data

H_a : Ada persamaan varian dari beberapa kelompok data

2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.

3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian Terkecil}}$$

Keputusan uji jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen, sedangkan jika F_{hitung}

$> F_{tabel}$ maka tidak homogen.

(Sumber: Suhaerah, 2014)

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh variabel terikat (Y) dengan perlakuan menggunakan variabel bebas (X). Adapun rumusan hipotesis statistik yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji t, menurut Sugiyono (2014) dengan rumus:

1) Uji t

Guna menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar peserta didik maka digunakan uji t sebagai berikut.

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

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

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

N = Subjek pada sampel

(Sumber: Sugiyono, 2014)

Berdasarkan rumus di atas, ditetapkan taraf signifikansi 5% atau $\alpha = 0,05$ maka kaidah keputusan yaitu, $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima

berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam uji hipotesis pada penelitian ini.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan hasil penelitian terkait pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD, diketahui terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* hasil belajar dengan *posttest* hasil belajar kelas eksperimen. Dimana nilai rata-rata *posttest* hasil belajar lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar peserta didik. Melalui hasil uji hipotesis, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga berdasarkan perhitungan uji t tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Metro Pusat Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD. Peneliti dapat memberikan saran-saran tersebut kepada:

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan penggunaan media gambar dengan penuh semangat agar dapat memaksimalkan dirinya dalam meningkatkan hasil belajar

2. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran khususnya media gambar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas kepada pendidik, agar dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan berbagai macam media khususnya media gambar sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan untuk mengembangkan karya ilmiah, serta sebagai bahan masukan yang akan melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas IV SD (Sekolah Dasar)

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Ayatulloh Masduki, R., & Nuruddin, M. 2021. The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes of Social Studies Concepts With The Beauty of Togetherness Traditional Clothing Theme in. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*. 2 (1): 61-67.
- Alfiani, Ayum. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tema Berbagai Pekerjaan Sub Tema Jenis-Jenis Pekerjaan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin. Serang.
- Charles Teddlie and Fen Yu. 2009. Mixed Methods Samplig: A Typology With Examples. *Journal Of Mixed Methods Research*. 1 (1): 77-98.
- Endayani, Henni. 2018. Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS. *Ittihad*. 2 (2): 117-126.
- Fitrianingsih, Rina, dkk. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Pembuatan Strapless Siswa Kelas XII SMK Negeri 1 Jambu. *Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*. 4 (1): 1-6.
- Hakim, Alief Lukman, dkk. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Tranformatif*. 3 (2): 131-136.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Psikologi Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Bandung.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Tahta Media Group, Jawa Tengah
- Karyati, Faridah. 2017. Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. *Al – Ulum Ilmu Sosial Dan Humaniora*. 3 (1): 312-320.

- Kasmadi dan Sunariah, 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta, Bandung.
- Khodijah, Siti. 2018. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman kelas IV di MIS Nur Hafizah Percut Sei Tuan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Medan.
- Kusnadi, Cecep, Bambang Sujtipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mamik. 2015 *Metodologi Kualitatif*. Zifatama Publisher, Sidoarjo.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group. Lampung.
- Nafiati, Dewi Amaliah. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 21 (2): 151-172.
- Noviana, Eddy, dkk. 2020. Media Pembelajaran Mitigasi Bencana Di Sekolah Dasar. *TADRIS Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 1 (1): 61-73.
- Payadnya dan Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Deepublish. Yogyakarta. Publishing, Sleman
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Rukajat, Ajat. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Deppublish Publisher, Sleman.
- Sadiman. 2012. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish Publisher, Yogyakarta
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Science*. 16 (5): 2300-2312.
- Setya Mustafa, Pinton, dkk, 2022. Kajian Review: Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*. 8 (1): 31-49.

- Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Garudhawaca, Yogyakarta
- Siyoto, Sandu & Sodik, Ali. 2015. *Dasar Metodolgi Penelitian*. Literasi Media
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sundari, Nina. 2013. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*. 5 (1): 1-7.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- Utami, Sarwik. 2018. Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Riau*.7 (1): 138-148.
- Vinayasari, Ni Made. 2021. *Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III di SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur*. (Skripsi). Universitas Bosowa. Makassar.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. CV Budi Utama, Sleman.
- Yuwono, S. L. 2020. *Asyiknya Mengajarkan Sains di Kelasku: Berbagai Pengalaman Mengajar*. Tata Akbar, Bandung.