

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV
SDN 77 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
ANDINI PUTRI WIJAYA
NIM. 19591013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Kepada
Yth, Bapak Rektor IAIN Curup
Di-

Curup

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

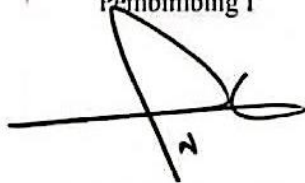
Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan sepenuhnya maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara Diana Manda Sari mahasiswa prodi PGMI, IAIN Curup yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong** sudah dapat diajukan dalam sidang munqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Curup, 21 Februari 2025

Pembimbing I



Dr. Abdul Sahib, M.Pd
NIP. 197205202003121001

Pembimbing II



Siswanto, M.Pd.I
NIDN. 160801012

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andini Putri Wijaya
Nim : 19591013
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar Sarjana di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali tertulis diakui atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Curup, Februari 2025

Penulis



Handwritten signature of Andini Putri Wijaya.

Andini Putri Wijaya
NIM 19591013



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan : Dr. AK Gani No. 01 PO 108 Tlp (0732) 21010 -21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 246 /In.34/FT/PP.00.9/02/2025

Nama : Andini Putri Wijaya
NIM : 19591013
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV di SDN 77 Rejang Lebong


Telah di munaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada :

Hari/ Tanggal : Rabu, 12 Februari 2025
Pukul : 15.00-16.30 WIB
Tempat : Gedung Manaqosah Tarbiyah Ruang 03 IAIN Curup


Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI


Ketua,


Dr. Abdul Sahib, M. Pd
NIP. 197205202003121001

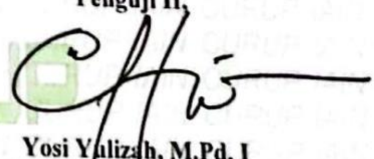
Sekretaris,


Siswanto, M.Pd.I
NIDN.160801012

Penguji I


Tika Meldina, M.Pd
NIP. 198707192018012001

Penguji II,


Yosi Yalizah, M.Pd. I
NIP. 199107142019032026

Mengetahui
Dekan



Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Tuhan semesta alam yang memberi nikmat dan kemudahan serta cinta dan kasih-Nya yang luar biasa, sehingga memberikan kekuatan dan semangat untuk menyelesaikan pembuatan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn 77 Rejang Lebong”, sehingga berjalan dengan baik dan lancar.

Terselesaikannya skripsi ini tentu karena adanya pihak-pihak yang telah banyak membantu. Untuk itu dalam kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I Rektor IAIN Curup
2. Bapak Dr. Dr. Yusefri, M. Ag, selaku Wakil Rektor I IAIN Curup
3. Bapak Dr. Muhammad Istan SE, M.Pd, MM, selaku Wakil Rektor II IAIN Curup
4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III IAIN Curup
5. Bapak Dr. Sutarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I, selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
7. Bapak Dr. Abdul Sahib, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan masukan dengan sabar serta ilmu yang sangat bermanfaat dalam memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini

8. Bapak Siswanto, M.Pd.I selaku dosen pembimbing II, yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar dalam penulisan skripsi ini.
9. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku dosen penguji I dan Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku Dosen Penguji II yang sudah banyak membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak-bapak, Ibu-ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang telah mengajar dan membimbing selama perkuliahan di IAIN Curup.
11. Perpustakaan IAIN Curup yang telah berpartisipasi dalam penulisan skripsi sebagai referensi peneliti.

Harapan penulis semoga Allah SWT menerima amal kebaikan mereka dan membalasnya dengan kebaikan yang jauh lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat dan bisa menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca. Aamiin

Wassalamu"alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Curup, Februari 2025
Penulis

Andini Putri Wijaya
NIM: 19591013

MOTTO

**“Memulai Dengan Penuh Keyakinan
Menjalankan Dengan Penuh Keihlasan
Menyelesaikan Dengan Penuh Keyakinan”**

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Bismillahirrahmanirrahim. Ucapan rasa syukur tanpa henti pada Yang Maha Kuasa Allah SWT atas setiap nafas yang diberikan hingga saat ini dan segala rahmat serta hidayah-Nya. Shalawat serta salam tetap tercurahkan bagi junjunganku Nabi besar Muhammad SAW atas suri tauladannya yang membawa dari jalan kegelapan menuju jalan lebih terang benderang yakni Addinul Islam. Saya persembahkan karya ini untuk setiap insan yang mendampingi perjuangan penulis menyelesaikan karya ilmiah ini sehingga menjadi bermanfaat. Akan kubagi dan ku persembahkan kemenangan perjuangan kesabaran ku ini kepada:

1. Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Ahmad Kurnia dan Ibu Euis Setian, Untuk Adikku Dino dan Gaida
2. Untuk Suami tercintaku Febri Heriansya, dan buah hati tercintaku, anak laki-lakiku Adam, yang sudah mendukung dan memberikan semangat yang tak henti-hentinya
3. Untuk diriku sendiri, terima kasih karena telah mau berjuang dan bertahan sampai saat ini hingga mampu berada di titik ini..
4. Kepada seluruh keluarga baik dari pihak Ayah maupun pihak Ibu yang selalu memberikan motivasi selama penyusunan skripsi.
5. Untuk Pembimbing skripsi (bapak Dr. Abdul Sahib, M.Pd) selaku Pembimbing I dan (bapak Siswanto, M.Pd.I) selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta motivasi selama penyusunan skripsi.

6. Untuk teman seperjuangan Diana Mandasari yang sudah mendukung, memberi nasehat dalam proses penyelesaian skripsi dan senantiasa memberikan motivasi, keceriaan, serta selalu membantu dan mendukung disetiap kesulitan.
7. Untuk teman-teman PGMI A dan teman-teman PGMI angkatan 2019 yang selama ini sama-sama berjuang yang selalu mewarnai hari-hari disetiap aktivitas di kampus dan memberi semangat untuk meraih kesuksesan.
8. Untuk teman-teman satu KKNku kelompok 9 dan Keluarga Besar Desa Suka Datang Lebong yang senantiasa membantu dimasa-masa KKN, dan teman-teman satu PPLku dari SD Ummatan Wahidah, yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
9. Almamater tercinta IAIN Curup.

ABSTRAK

Andini Putri Wijaya, judul skripsi “**Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong**”. Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Angkatan 2019 IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa di kelas IV SDN 77 Rejang Lebong pada mata pelajaran IPA. Sumber belajar hanya terfokus pada buku pegangan saja, dan waktu yang terbatas membuat materi tidak tersampaikan sepenuhnya kepada siswa. Media gambar diharapkan dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi secara sederhana, mudah, ringkas, dan jelas kepada siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 77 Rejang Lebong.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *Pre-Eksperimental* menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Instrumen penelitian berupa tes yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media gambar. Data dianalisis menggunakan uji Paired Sample T-Test untuk melihat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dengan berbantuan SPSS.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi pretest 0,177 dan posttest 0,058 (nilai $\text{sig} \geq 0,05$). Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai $\text{sig} (0,000) < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah penggunaan media gambar. Selain itu, nilai t_{hitung} sebesar 11,514 lebih besar dari $t_{\text{tabel}} (2,045)$, sehingga H_1 diterima. Kesimpulannya, penggunaan media gambar memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.

Kata kunci: Media Gambar, Hasil Belajar, Pembelajaran IPA

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Media Gambar.....	15
3. Hasil Belajar.....	22
4. Pelajaran IPA	31
5. Gaya	41
B. Penelitian Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	49
D. Hipotesis Penelitian	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Jenis dan Desain Penelitian	51

1. Jenis Penelitian.....	51
2. Desain Penelitian.....	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	53
1. Populasi Penelitian.....	53
2. Sampel Penelitian.....	53
D. Variabel Penelitian.....	54
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	55
1. Teknik Pengumpulan Data.....	55
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen.....	60
G. Teknik Analisis Data.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	72
1. Profil Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong.....	72
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	73
3. Keadaan Guru dan Siswa	74
B. Hasil Penelitian.....	76
1. Data Hasil Belajar	76
2. Pengujian Prasyarat Analisis.....	79
3. Pengujian Hipotesis.....	81
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian	82
B. Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....	92
A. KESIMPULAN	92
B. SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil ulangan harian siswa.....	4
Tabel 3.1	Desain Penelitian	52
Tabel 3.2	Jumlah Populasi	40
Tabel 3.3	Jumlah Sampel	54
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Hasil Belajar	45
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi	57
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen.....	58
Tabel 3.7	Validator Instrumen	60
Tabel 3.8	Validasi butir-butir soal	61
Tabel 3.9	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	63
Tabel 3.10	Interpretasi Tingkat Kesukaran	64
Tabel 3.11	Analisis Kesukaran Butir soal.....	65
Tabel 3.12	Kriteria Indeks Daya Pembeda	66
Tabel 3.13	Uji Daya Pembeda	66
Tabel 4.1	Data Guru Tetap dan Pegawai	74
Tabel 4.2	Data Siswa	75
Tabel 4.3	Hasil <i>Pretest</i>	76
Tabel 4.4	Hasil <i>Posttest</i>	77
Tabel 4.5	<i>Descriptive Statistics</i>	78
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4.7	<i>Paired Sample Test</i>	82
Tabel 4.8	Data hasil Pengaruh Media terhadap Pemahaman Konsep.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Proses Penelitian.....	49
Gambar 4.1 Nilai <i>Pretest</i>	84
Gambar 4.2 Nilai <i>Posttest</i>	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	99
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	100
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	101
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Soal Tes Pemahaman Konsep.....	102
Lampiran 5 Kunci Jawaban Soal Tes.....	104
Lampiran 6 Soal Tes	107
Lampiran 7 Validator butir soal	112
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas	123
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas	131
Lampiran 10 Silabus	132
Lampiran 11 RPP.....	136
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	149
Lampiran 13 Bukti Plagiasi.....	150
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi.....	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari berbagai strategi, metode, bahkan sumber belajar maupun media yang digunakan guru agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, serta mengena dengan apa yang menjadi tujuan dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Kalau kita melihat istilah belajar mengajar ada dua proses atau kegiatan yaitu proses atau kegiatan belajar dan proses atau kegiatan mengajar. Kedua proses tersebut tak terpisahkan satu sama lain. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat, dan salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya baik yang menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*) dan ketrampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).¹

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam suatu proses kegiatan pembelajaran, di mana pengertian media di antaranya mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan atau message) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Di sini guru dituntut untuk dapat menggunakan media

¹ Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT.Rineka Cipta, h. 82

maupun untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Apalagi bagi anak-anak usia sekolah dasar yang perkembangan berfikirnya masih memerlukan sesuatu hal yang kongkret, belum merambah pada hal-hal yang sifatnya abstrak, walaupun guru juga menyadari bahwa di setiap komponen-komponen pembelajaran juga mempunyai kelebihan maupun kelemahannya.

Di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar sangatlah dibutuhkan. Proses belajar mengajar akan terjadi dengan baik jika siswa berinteraksi dengan alat indranya dan guru berupaya menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indra, semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, maka kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa dalam meningkatkan prestasi belajar.² Terutama pada mata pelajaran IPA sangat membutuhkan media dalam pengajarannya. Dalam pengajaran guru membutuhkan media yang tepat guna mempermudah siswa untuk memahami materi-materi yang ada dalam tiap mata pelajaran tersebut.³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Renny Intan Permai Sari Ambarsyah, S.Pd., guru kelas IV di SDN 77 Rejang Lebong, beliau

²Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: Grasindo, 2007), 95.

³Nurfausia Andi Morang, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 32 Lagaligu Kota Palopo*. (Skripsi: Universitas Cokroaminoto Palopo), 2020, hal. 2

menyampaikan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran IPA adalah minimnya penggunaan media atau alat peraga. Menurutnya, keterbatasan fasilitas di sekolah menjadi faktor utama yang menyebabkan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Selain itu, waktu yang terbatas dalam setiap pertemuan juga membuat guru merasa lebih praktis jika hanya menjelaskan materi secara lisan tanpa harus menyiapkan atau menggunakan media tambahan. Akibatnya, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep IPA, terutama yang bersifat abstrak seperti materi gaya.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 77 Rejang Lebong, juga ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPA kelas IV, guru jarang sekali menggunakan media atau alat peraga dalam menjelaskan materi. Pembelajaran lebih banyak dilakukan secara verbal, di mana guru hanya menjelaskan materi tanpa dukungan visual atau media lain yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan. Akibatnya, banyak siswa yang terlihat kurang fokus, mengalami kesulitan dalam memahami materi, dan menunjukkan minat belajar yang rendah. Hal ini terutama terlihat saat materi yang bersifat abstrak, seperti materi gaya.

Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran IPA ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah serta kurangnya kebiasaan guru dalam memanfaatkan media sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Selain itu, dalam beberapa kesempatan, guru menganggap bahwa menjelaskan secara lisan sudah cukup untuk

menyampaikan materi. Padahal, banyak siswa di kelas IV yang lebih mudah memahami konsep jika disertai dengan gambar atau alat bantu visual lainnya. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran ini berpotensi menghambat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA yang memerlukan visualisasi. Terlihat juga dari hasil belajar yang masih tergolong rendah, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan dan pemahaman mereka masih kurang memadai.

Tabel 1.1 Daftar Nilai Ujian Harian Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 77 Rejang Lebong

No	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	Abizar	70	Tuntas
2	Abyan	75	Tuntas
3	Ahza	70	Tuntas
4	Aliffiandra	60	Tidak Tuntas
5	Amelia	55	Tidak Tuntas
6	Amora	58	Tidak Tuntas
7	Andini	66	Tidak Tuntas
8	Asyha	62	Tidak Tuntas
9	Bagas	66	Tidak Tuntas
10	Caryanza	64	Tidak Tuntas
11	Cheri	72	Tuntas
12	Dafi	73	Tuntas
13	Diego	61	Tidak Tuntas
14	Fahri	59	Tidak Tuntas
15	Fina	63	Tidak Tuntas
16	Jingga	67	Tidak Tuntas
17	Kejora	71	Tuntas
18	Keny	57	Tidak Tuntas
19	Keyla	62	Tidak Tuntas
20	Luthfia	65	Tidak Tuntas
21	Muhammad	72	Tuntas
22	Poppy	50	Tidak Tuntas
23	Rafa	70	Tuntas
24	Raihan	54	Tidak Tuntas

25	Revan	45	Tidak Tuntas
26	Rhido	48	Tidak Tuntas
27	Riko	75	Tuntas
28	Silvia	75	Tuntas
29	Zahdan	74	Tuntas
30	Zalfa	47	Tidak Tuntas
Nilai rata-rata		63,5	

Sumber: Guru Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Dari tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil ujian harian di kelas IV yaitu 63,5. Dapat disimpulkan bahwa nilai hasil ujian harian IPA siswa kelas IV masih berada di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan, yaitu 70.

Melalui penggunaan media gambar, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dari media gambar siswa dapat melihat dengan jelas dan dapat memvisualisasi secara nyata. Pelajaran IPA di SD tidak dapat terpisahkan oleh media pembelajaran, karena banyak materi pembelajaran IPA yang sulit dijelaskan dengan buku saja. Selain itu, penggunaan media gambar dalam pelajaran IPA di SD sangatlah bermanfaat, karena media gambar memiliki fungsi-fungsi tertentu dalam proses belajar, diantaranya yaitu membangkitkan keinginan dan minat siswa, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar IPA, membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, serta intensifikasi penggunaan media gambar diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya akan pula meningkatkan hasil belajarnya. Sehingga media pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan suasana yang menyenangkan yang mampu membangkitkan motivasi ingin tahu,

mempercepat pemahaman, meningkatkan pengetahuan dan hasil siswa dalam belajar.

Dari identifikasi beberapa permasalahan di atas, selanjutnya peneliti menetapkan fokus permasalahan pada pemanfaatan media yang kurang optimal oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak yang pada akhirnya berpengaruh pada prestasi atau hasil belajar siswa. Dari latar belakang permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi bahwa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 77 Rejang Lebong adalah sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media atau alat peraga mengingat ketersediaan media di SD Negeri 77 Rejang Lebong masih sangat terbatas.
2. Siswa kelas IV SD Negeri 77 Rejang Lebong mengalami kesulitan dalam memahami materi atau mengingat materi yang telah lalu.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak adanya perluasan yang tidak fokus pada rumusan masalah, maka penelitian ini dibatasi oleh sebagai berikut:

1. Fokus pada indikator hasil belajar yaitu dari ranah kognitif (pengetahuan).

2. Pelajaran IPA pada materi gaya

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diperoleh adalah sebagai berikut, berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) menggunakan media gambar?
2. Bagaimana penerapan media gambar pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong?
3. Apakah terdapat pengaruh media gambar pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti uraikan, maka peneliti merumuskan masalahnya yaitu:

1. Untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong sebelum (*Pretest*) dan setelah (*Posttest*) menggunakan media gambar.
2. Untuk mengetahui penerapan media gambar pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.
3. Untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh media gambar pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam memahami materi terhadap peserta didik terutama pada materi gaya.

2. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi tentang gaya pada mata pelajaran IPA sehingga mereka juga dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu variasi dalam menerapkan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung salah satunya yaitu dengan menggunakan media gambar ini agar pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA dapat bertambah sehingga hasil belajar siswa dapat lebih meningkat dan tidak mengurangi pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas peneliti dalam membuat media pembelajaran agar lebih memahami bagi siswa dan diharapkan dapat menjadi pengetahuan peneliti dalam mengelola pembelajaran terutama materi gaya pada mata pelajaran IPA.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media (dalam bentuk jamak dari kata medium) merupakan kata yang berasal dari Bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa media adalah perantara atau pengantar sesuatu atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan tersebut. Menurut Schramm media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan (*informasi*) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁴

Menurut Gerlach dan Ely bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁵ Menurut Satrianawati mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶ Sedangkan menurut Gagne media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang ada di lingkungan

⁴ Sunaryo Soenarto, dkk, *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*, (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta), 2012, hal. 1

⁵ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana), 2016, hal. 2

⁶ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama), 2012, hal. 8

siswa yang dapat merangsang untuk belajar.⁷ Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektikan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁸

Berdasarkan beberapa pengertian di atas media pembelajaran dapat diartikan bahwa suatu alat, metode, dan teknik serta semua yang ada disekitar siswa yang mampu membantu dalam memperoleh pengetahuan yang bertujuan untuk membantu guru dan siswa agar saling berinteraksi dengan baik agar tercapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Berikut ciri-ciri dari media pembelajaran:

1) Bersifat Material

Maksudnya yaitu media selalu memiliki bentuk fisik, atau elemen visual, audio, atau kinestetik yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi.

2) Bersifat Interaktif

Maksudnya yaitu media pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam penggunaan media tersebut.

⁷ Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*, CBIS Journal, Vol. 3, No. 2015, hal. 79

⁸ Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI), 2021, hal. 10

3) Bersifat *Reusable*

Maksudnya reusable yaitu dapat digunakan kembali, media tersebut dapat digunakan berkali-kali.

4) Edukatif

Maksudnya yaitu media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah.

5) Eksploratif

Maksudnya yaitu media dapat membantu siswa dalam mengeksplorasi atau mengolah materi pembelajaran dengan menekankan pancainderanya.

6) Replikatif

Maksudnya yaitu media pembelajaran dapat merupakan replika dari suatu objek, seperti menggunakan foto objek yang sedang dipelajari.⁹

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dapat membangkitkan minat belajar siswa, dan dapat membawa pengaruh psikologi terhadap siswa.¹⁰ Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, yaitu dimana informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa baik

⁹ Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang: UB Press), 2018, hal. 16-18

¹⁰ Wining Sekarini, *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung), 2018 hal. 18

dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga terciptanya proses pembelajaran. Berdasarkan proses pembelajaran fungsi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.¹¹

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan bahwa ada empat fungsi dari media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi adalah suatu media visual yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat berkonsentrasi terhadap isi pembelajaran yang sedang dijelaskan yang terkandung dalam media visual tersebut.
- 2) Fungsi afektif adalah media visual yang dapat menciptakan rasa senang dan kenikmatan siswa terhadap pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif adalah media visual yang dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.
- 4) Fungsi kompensatoris adalah media visual yang dapat mengakomodasi siswa lemah dalam menerima pembelajaran.¹²

¹¹Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI), 2021, hal. 8

¹² Muh Haris Zubaidillah dan Hasan, *Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*, Jurnal Al-Mi'yar, Vol. 2, No. 1 2019, hal. 46

Berikut manfaat dari media pembelajaran khususnya pada bidang pengajaran bahasa, diantaranya:

- 1) Dengan menggunakan media dapat membantu siswa dalam memahami dan memperjelas materi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan, perhatian dan kesenangan siswa terhadap pelajaran. Pembelajaran yang terlalu monoton akan membuat siswa menjadi jenuh, hal ini dapat menggunakan media pembelajaran sebagai solusi dalam mengatasi kejenuhan dan menarik perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera.
- 4) Media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman siswa tentang peristiwa yang ada di lingkungan mereka, serta memungkinkan akan terjadinya interaksi secara langsung antara guru, masyarakat dan lingkungan sekitar misalnya dapat melalui kegiatan karya wisata, berkunjung ke museum atau kebun binatang.¹³

Jadi dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat dari media pembelajaran adalah suatu alat, metode atau teknik yang ada di

¹³ Wiwik Eka Pratiwi, *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Ana' Gowa Kab. Gowa*. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar), 2017, hal. 4

lingkungan sekitar siswa yang dapat menarik perhatian siswa, menciptakan rasa senang dalam pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁴

d. Bentuk-Bentuk Media Pelajaran

1) Media Auditif

Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio.

2) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya menggunakan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai) ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.¹⁵

3) Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

¹⁴ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani, Manfaat Media Dalam Pembelajaran, Jurnal AXIOM, Vol. VII, No. 1, 2018, hal. 95

¹⁵ Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI), 2021, hal. 8

Media ini dibagi lagi kedalam:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara gambar diam seperti film bingkai suara dan cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan videocassette.

2. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media gambar merupakan media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan suatu fakta dan gagasan dengan kuat dan jelas melalui suatu kombinasi pengungkapan kata dan gambar. Media gambar sangat berperan penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya untuk hasil belajar mata pelajaran IPA materi gaya. Dalam hal ini penggunaan media gambar pada proses pembelajaran dapat diharapkan dapat menepati tujuan yang diinginkan yaitu hasil belajar yang meningkat.¹⁶ Gambar adalah suatu media pengajaran yang dikenal dalam setiap kegiatan pembelajaran dan paling umum digunakan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi dari penerima sumber ke penerima pesan atau materi. Media gambar merupakan media sederhana dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan bisa dikembangkan

¹⁶ Wiwik Eka Pratiwi, *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Ana' Gowa Kab. Gowa*. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar), 2017, hal. 4

dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata dan gambar.¹⁷

Gambar adalah salah satu media yang dikenal dalam setiap pembelajaran karena media gambar merupakan media yang sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak diproyeksikan untuk mengamatinya. Media gambar juga termasuk gambar tetap atau still picture yang terdiri dari dua kelompok, yaitu yang pertama: flat opaque picture atau gambar yang tidak tembus pandang, contohnya gambar atau lukisan cetak. Kedua yaitu transparent picture atau gambar tembus pandang, contohnya film slide, film strips.¹⁸ Jadi dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat memahami materi yang dibahas dengan lebih mudah.

b. Fungsi Media Gambar

Leviedan Lentz yang dikutip Asyhar, mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual atau gambar, yaitu:

1) Fungsi atens imedia visual

Merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik

¹⁷ Tarpan Suparman, dkk., hal. 252

¹⁸ Rohini., hal. 77

dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social dan ras.

3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat

menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁹

c. Karakteristik dan Langkah-Langkah Menentukan Media Gambar

Menurut Sadiman, ada beberapa kriteria yang perlu dipenuhi oleh media gambar, yaitu :

1) Harus Autentik

Gambar tersebut haruslah secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya, membicarakan atau menyampaikan sesuatu kejadian sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya, seperti kalau menemukan buku tiga buah, samakan lah sesuai banyak benda yang ditemukan.

2) Sederhana

Komposisinya hendak cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar, jangan sampai berlebihan sehingga dapat membuat kesulitan siswa untuk memahaminya.

3) Ukuran Relatif

a) Gambar dapat membesarkan atau mengecilkan objek atau benda sebenarnya, hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang dikenal siswa sehingga dapat membantu membayangkan gambar dan isinya.

¹⁹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012), h.85

- b) Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, gambar yang baik menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktifitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.
- c) Gambar yang tersedia perlu digunakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.²⁰

Dengan gambar anak memiliki panduan untuk merangkai cerita dari kata menjadi dan dari kalimat menjadi paragraf demi paragraf sehingga tersusun sebuah karangan yang runtut.

Menurut Hastuti dikutip Arsyad, bahwa gambar memiliki karakteristik:

- 1) Cocok dengan tingkat umur atau tingkat kemampuan anak
- 2) Bersahaja dalam arti tidak perlu kompleks, sehingga anak mendapatkan gambar yang cocok
- 3) Realistis, maksudnya seperti benda sesungguhnya atau sesuai dengan apa yang digambar
- 4) Gambar dapat diperlakukan dengan tangan. Artinya sebagai media pembelajaran, gambar harus dapat dipegang atau diraba oleh anak.²¹

²⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012), h.31

²¹ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012), h.9

Sumber belajar berupa media gambar sesungguhnya tidak harus mahal, mewah, atau berupa barang yang sulit didapat, tetapi lebih kepada sejauh mana kreatifitas dan kemauan para guru untuk berinovasi dan memanfaatkan sumber belajar berupamedia gambar yang ada, hasil karya orang lain maupun membuat sendiri walaupun sangat sederhana.²²

Menurut Sumarni yang dikutip Sagala kriteria memilih gambar yang baik adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dapat memberikan penjelasan dalam pembelajaran
- 3) Mudah didapat
- 4) Guru harus mampu dan mahir dalam menggunakannya
- 5) Sesuai dengan waktu yang tersedia
- 6) Sesuai dengan tingkat pemikiran siswa²³

d. Tujuan dan Alasan Dasar Penggunaan Media Gambar

Sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang sangat menyukai gambar, bahan pengajaran gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Dalam gambar dapat digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan siswa, baik secara lisan maupun secara tulisan. Gambar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan

²² Iwan Falahudin. "Pemanfaatan media dalam pembelajaran." *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1.4 (2014): 104-117.

²³ Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2011, h. 31.

rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media visual dalam pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Selain itu tujuan penggunaan media gambar menurut Arsyad adalah:

- 1) Untuk menerangkan suatu materi pelajaran kepada siswa
- 2) Sebagai pancingan untuk kegiatan latihan berbahasa, yaitu memancing merespon siswa pada materi yang disampaikan.
- 3) Menggabungkan suatu unsur kebudayaan dengan kegiatan kelas melalui penggunaan poster, iklan, gambar peristiwa, surat dan sebagainya yang berhubungan dengan ilustrasi suatu unsur kebudayaan yang sedang dibahas.
- 4) Mewujudkan suatu situasi belajar yang optimal.²⁴

e. Kelebihan dan kekurangan Media Gambar

Pada dasarnya media gambar memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Bersifat konkrit, yaitu dimana gambar atau foto tersebut dapat dilihat oleh peserta didik dengan jelas dan realistis dengan menunjukkan materi yang akan disampaikan.

²⁴ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Referensi, 2012), h.92

- 2) Mengatasi ruang dan waktu. Misalnya untuk menunjukkan gambar jenis batu pembentuk muka bumi, gunung berapi, atau yang lainnya tidak perlu melihat objeknya secara langsung namun dapat diganti dengan menggunakan gambar atau foto saja.
- 3) Meminimalisir keterbatasan pengamatan. Yaitu untuk menerangkan objek tertentu yang sulit diamati yaitu dapat menggunakan gambar atau foto.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah. Dimana gambar memungkinkan suatu masalah dipahami secara sama.
- 5) Harganya murah dan mudah untuk diperoleh.²⁵

Selain kelebihan media dalam proses pembelajaran, berikut kekurangan dari media gambar:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata
- 2) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.²⁶

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penguasaan yang telah didapatkan oleh siswa setelah siswa menyerap pengalaman belajar. Sedangkan menurut Rusman hasil belajar adalah sebuah pengalaman yang diperoleh siswa

²⁵ Rohini., hal. 76-77

²⁶ Arief S. Sadiman et.al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2011, h. 31.

yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar pada saat proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai nilai yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Jadi, hasil belajar adalah suatu hasil kegiatan yang telah dicapai oleh seseorang setelah ia melakukan kegiatan pembelajaran, hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perubahan tingkah laku yang dapat diamati antara sebelum dan sesudah melakukan kegiatan belajar.²⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mereka mendapatkan pembelajaran dan untuk mengembangkan serta meningkatkan siswa untuk menjadi lebih baik.

b. Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

²⁷ Endang Sri Wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Sleman: CV Budi Utama), 2012, hal. 65

Gagne dalam buku Asep Harry Hernawan, dkk yang berjudul Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran mengemukakan hasil belajar ke dalam lima kategori berikut.

- 1) Informasi Verbal (*Verbal Information*), yaitu kemampuan yang menuntut siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus.
- 2) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skills*), yaitu kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik, artinya siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- 3) Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*), strategi ini mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berfikir.
- 4) Sikap (*Attitudes*), sikap mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu. Dan bila dikaitkan dengan hasil belajar, sikap adalah kemampuan siswa dalam menentukan pilihan atau bertindak sesuai dengan sistem nilai yang diyakininya.
- 5) Keterampilan Motorik, yaitu keterampilan yang mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi

yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.²⁸

Selain itu Bloom, dkk dalam buku Asep Harry Hernawan, dkk yang berjudul *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran* membagi hasil belajar menjadi tiga golongan, yaitu:

- 1) Kognitif, yaitu hasil belajar yang mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa, yang meliputi ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Afektif, yaitu hasil belajar yang mengacu pada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang meliputi menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup.
- 3) Psikomotorik, yaitu hasil belajar yang mengacu pada kemampuan bertindak, yang meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, dan gerakan kompleks.²⁹

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa, pembagian jenis hasil belajar memiliki kesamaan yaitu hasil belajar informasi verbal, keterampilan intelektual, dan strategi kognitif menurut Gagne sama dengan hasil belajar kognitif menurut Bloom.

²⁸ Asep Herry Hernawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, UT, Jakarta, 2008, h.10.21-10.22

²⁹ Asep Herry Hernawan, dkk, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, UT, Jakarta, 2008, h. 10.23-10.33

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hanadi, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:³⁰

1) Faktor Internal

- a) Faktor Fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. hal ini dapat mempengaruhi siswa pada pembelajaran.
- b) Faktor Psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental yang berbeda-beda, hal ini akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

2) Faktor Eksternal

- a) Faktor Lingkungan, faktor ini akan berdampak pada hasil belajar, termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan yang lembab dan kurangnya udara tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- b) Faktor Instrumental, keberadaan dan penggunaannya didesain sesuai hasil belajar yang diinginkan, diharapkan dapat berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang diinginkan dapat tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

³⁰ Homroul Fauhah dan Brillian Rosy., hal. 326-328

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh dalam proses pembelajaran, mencakup tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Benyamin S. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah, yang dikenal sebagai Taksonomi Bloom, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.³¹

1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)

Ranah kognitif berfokus pada aspek intelektual yang mencakup pengetahuan, pemahaman, serta keterampilan berpikir. Bloom membagi ranah ini ke dalam enam tingkatan yang terdiri dari dua bagian utama, yaitu pengetahuan (kategori pertama) serta kemampuan dan keterampilan intelektual (kategori kedua hingga keenam).

- a) Pengetahuan (*Knowledge*). Kemampuan mengenali dan mengingat istilah, konsep, fakta, prinsip dasar, serta metode. Contohnya adalah menjelaskan pengertian gaya.
- b) Pemahaman (*Comprehension*). Kemampuan memahami informasi dari berbagai sumber seperti teks, tabel, diagram, dan laporan.

³¹ Ihwan Mahmudi, et al. "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom." *Jurnal Multidisiplin Madani* 2.9 (2022): 3507-3514.

- c) Aplikasi (*Application*). Penerapan konsep, metode, dan teori dalam situasi nyata. Misalnya, menggunakan diagram fishbone untuk menganalisis penyebab penurunan kualitas produksi.
- d) Analisis (*Analysis*). Kemampuan membagi informasi ke dalam bagian lebih kecil guna memahami pola dan hubungan. Contohnya adalah mengidentifikasi penyebab terjadinya gaya.
- e) Sintesis (*Synthesis*). Kemampuan menghubungkan berbagai informasi untuk menemukan pola baru atau menyusun solusi. Misalnya, merancang strategi untuk mengurangi tingkat produk cacat berdasarkan analisis sebelumnya.
- f) Evaluasi (*Evaluation*). Menilai efektivitas suatu solusi atau gagasan berdasarkan standar tertentu.

2) **Ranah Afektif (*Affective Domain*)**

Ranah afektif mencakup aspek emosi dan sikap seseorang terhadap sesuatu, termasuk minat, apresiasi, dan cara beradaptasi. Bloom bersama David Krathwohl membagi ranah ini ke dalam lima tingkatan:

- a) Penerimaan (*Receiving/Attending*). Kesadaran serta kesiapan untuk memperhatikan suatu rangsangan. Dalam pembelajaran, hal ini mencakup menarik dan mempertahankan perhatian siswa.
- b) Tanggapan (*Responding*). Kesiediaan untuk berpartisipasi dan merespons suatu fenomena, baik secara lisan maupun tindakan.

- c) Penghargaan (*Valuing*). Kemampuan menilai suatu konsep atau fenomena serta menginternalisasi nilai tersebut dalam sikap dan perilaku.
- d) Pengorganisasian (*Organization*). Mengintegrasikan berbagai nilai ke dalam suatu sistem yang konsisten dan menjadi pedoman dalam bertindak.
- e) Karakterisasi Berdasarkan Nilai-nilai (*Value Complex*). Proses internalisasi nilai-nilai yang menjadikannya bagian dari diri seseorang dan mempengaruhi cara hidupnya.

3) **Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*)**

Ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik yang melibatkan koordinasi fisik, seperti menulis, mengetik, atau mengoperasikan alat. Meskipun Bloom tidak secara langsung merinci ranah ini, para ahli lain mengembangkan kategorinya berdasarkan prinsip yang ia tetapkan.

- a) Persepsi (*Perception*): Menggunakan indera untuk membantu aktivitas motorik.
- b) Kesiapan (*Set*): Kemampuan fisik, mental, dan emosional dalam memulai suatu gerakan.
- c) Merespon (*Guided Response*): Meniru suatu gerakan sebagai tahap awal dalam mempelajari keterampilan baru.
- d) Mekanisme (*Mechanism*): Melakukan gerakan tanpa harus meniru contoh karena sudah terbiasa.

- e) Respon Kompleks (*Complex Overt Response*): Menjalankan keterampilan motorik dengan lancar dan akurat.
- f) Penyesuaian (*Adaptation*): Mampu menyesuaikan gerakan sesuai dengan situasi yang berbeda.
- g) Penciptaan (*Origination*): Mengembangkan pola gerakan baru berdasarkan kebutuhan atau masalah tertentu.

Dengan memahami ketiga ranah dalam Taksonomi Bloom, pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Dalam penelitian ini, indikator yang digunakan untuk menilai pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa berfokus pada ranah kognitif dalam Taksonomi Bloom. Ranah ini mencakup enam tingkatan berpikir, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam konteks penelitian, indikator hasil belajar kognitif dapat diukur melalui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, kemampuan menerapkan konsep yang dipelajari, serta keterampilan menganalisis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh melalui penggunaan aplikasi gambar. Gambar sebagai media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar, membantu mereka memahami konsep secara visual, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui eksplorasi dan refleksi terhadap materi yang disajikan.

4. Pelajaran IPA

a. Pengertian Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam adalah penyelidikan yang terorganisir untuk mencapai pola atau keteraturan dalam alam. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ini berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan, dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.³² Mata pelajaran IPA pada sekolah dasar mulai diajarkan di kelas rendah dengan lebih bersifat memberi pengetahuan melalui pengamatan terhadap berbagai jenis dan perangai lingkungan alam serta lingkungan buatan.³³

Menurut Darmojo yang menjelaskan bahwa IPA merupakan suatu pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya. IPA adalah salah satu pelajaran yang diajarkan disekolah pada setiap jenjang pendidikan. Tujuan dari pembelajaran IPA di SD ialah pada pelajaran IPA memiliki nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian siswa secara menyeluruh, dengan begitu siswa dapat lebih mengembangkan pemahaman dan pengetahuan tentang

³² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 136-137

³³ Yuli Astuti, *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makassar*. (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar), 2018, hal. 12-13

konsep-konsep IPA yang dapat bermanfaat dan dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.³⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu latihan awal siswa untuk berpikir kritis dalam mengembangkan daya cipta dan minat belajar sejak dini kepada alam sekitarnya. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimen, penyimpulan, penyusunan teori, dan dengan demikian seterusnya yang saling berkaitan antara cara yang satu dan yang lainnya. IPA atau Sains merupakan usaha manusia untuk memahami alam semester melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran hingga dapat ditarik kesimpulan.³⁵

Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan dari kata-kata Inggris, yaitu *natural science*, yang artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi *natural science* atau IPA dapat disebut dengan ilmu pengetahuan alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam. IPA juga membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun sistematis yang didasarkan dengan hasil pengamatan dan percobaan yang dilakukan manusia. Menurut Iskandar *natural science* atau ilmu pengetahuan alam

³⁴ Hilda Oktri Yeni, Dkk, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018, *Jurnal Pendidikan MINDA*, Vol. 1, No. 2, 2018, Hal. 199

³⁵ Kudisiah, Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018, *Jurnal JIME*, Vol. 4, No. 2, 2018, hal. 199

secara harfiah adalah ilmu yang membahas tentang alam ini, ilmu yang membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Menurut Darmogo & Kaligis menjelaskan IPA adalah “*Ilmu*” tentang “*Pengetahuan Alam*”. Secara singkat IPA merupakan pengetahuan yang objektif dan rasional mengenai alam semesta dan segala isinya. Menurut Nash menjelaskan bahwa “*Science is a way of looking at the world*” yang berarti “*Sains adalah cara memandang dunia*”. Nash juga menjelaskan bahwa suatu metode atau cara untuk mengamati alam.

Jadi Sains secara harfiah juga dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan yang membahas tentang alam atau peristiwa-peristiwa tentang alam. Pendidikan IPA juga dapat mempersiapkan diri untuk lebih meningkatkan kualitas hidupnya. Hal ini kemungkinan karena pendidikan IPA membimbing siswa untuk memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membuat keputusan-keputusan yang dapat meningkatkan kualitas hidup menuju masyarakat yang dipelajari secara keilmuan.³⁶

b. Tujuan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Pembelajaran IPA di SD pada prinsipnya untuk mengembangkan daya pikir dan kreativitas peserta didik dalam belajar menemukan dan membuktikan tentang teori-teori alam dan kehidupan sehari-hari, dan hal ini dapat dilakukan jika proses pembelajaran yang

³⁶ Binti Muakhirin, Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD, *Jurnal Ilmiah Guru “COPE”*, No. 1, 2014, hal. 52-53

dilaksanakan guru menggunakan alat peraga atau media yang tepat serta didukung oleh metode pembelajaran yang tepat pula. Tujuan pembelajaran IPA pada satuan tingkat sekolah dasar pada prinsipnya berpatokan pada kurikulum yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai.

Trianto menyatakan bahwa “Dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru harus memberikan kemudahan gaya belajar kepada murid sehingga murid dapat menggali potensi dan minatnya terhadap materi belajarnya.”³⁷

Mata Pelajaran IPA di SD atau MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.

³⁷ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 143

- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.
- 8) Sebagai persiapan dan latihan dalam menghadapi kenyataan hidup dalam masyarakat, karena siswa telah dilatih keterampilan dan berfikirlogi dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan.³⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA di SD adalah kemampuan peserta didik untuk memiliki sikap ilmiah dan terproses secara ilmiah pula terhadap berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan alam sekitar manusia dengan melakukan penyelidikan-penyelidikan ilmiah dalam membuktikan teori.

c. Bentuk-Bentuk Pembelajaran IPA

Bentuk-bentuk pembelajaran IPA antara lain:

- 1) Objek yang dikaji berupa benda-benda kongkrit yang terdapat di alam, benda-benda tersebut dapat dideteksi dengan panca indra, misal dapat dilihat, didengar, dirasakan. Dapat berupa bendapadat, cair, dan gas.

³⁸ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 150

- 2) Dikembangkan dengan pengalaman empiris (pengalaman nyata), dalam arti pengalaman yang dapat dirasakan oleh setiap orang.
- 3) Melalui langkah yang sistematis, maksud nya siapa punyang membuktikan jika melalui cara-cara, situasi, dan kondisi sama akan dihasilkan produk yang sama pula.
- 4) Cara berpikir dengan menggunakan logika, misalnya berpikir secara induktif, artinya berpikir dengan menarik kesimpulan dari hal-hal yang khusus menjadi ketentuan umum, contoh manusia pasti mati, hewan pasti mati, tumbuhan pun juga mati, dapat ditarik kesimpulan bahwa semua makhluk hidup pasti akan mati. Selain berpikir secara induktif, juga berfikir secara deduktif, artinya berfikir dengan menarik kesimpulan dari hal-hal umum menjadi ketentuan yang berlaku khusus. Misalnya semua makhluk hidup memerlukan makan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, ayam adalah makhluk hidup. Kesimpulan nya ayam memerlukan makan untuk memenuhi hidupnya.³⁹
- 5) Hasilnya objektif, hanya memihak pada kebenaran ilmiah, berupa hukum-hukum yang berlaku untuk umum.

Proses belajar IPA ditandai dengan adanya perubahan pada individu yang belajar, baik berupa sikap dan perilaku, pengetahuan pola pikir, dan konsep nilai yang dianut.⁴⁰ Konsep belajar banyak

³⁹Setianingsih dan Munawar S. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. (Jakarta:PT Indeks, 2010), hlm. 60

⁴⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Rineka Cipta, Jakarta, 2009), h. 10

dikemukakan oleh beberapa ahli pendidikan. Konsep belajar yang berhubungan dengan IPA menurut beberapa ahli pendidikan.

d. Teori Belajar dalam Pembelajaran IPA

1) Belajar Menurut pandangan skinner

Dalam pembelajaran IPA, teori ini dapat dilaksanakan dengan cara penataan lingkungan sebagai stimulus yang akan menentukan respons peserta didik.

2) Belajar menurut pandangan Robert M. Gagne

Lingkungan akan berpengaruh signifikan terhadap kesuksesan peserta didik belajar IPA sehingga diperlukan suatu pembelajaran, yang diatur sebagai suatu kejadian yang berdampak pada peserta didik dengan menggunakan fasilitas-fasilitas tertentu, misalnya handout, gambar, KIT pratikum fisika, model atom.

3) Belajar Menurut pandangan Piaget

Piaget merupakan tokoh yang sangat berperan dalam perkembangan pembelajaran IPA. Sebelum tahun 1960-an, karya piaget sempat tidak banyak dikenal oleh khalayak, hal ini disebabkan ahli-ahli psikologi masih mempertahankan paradigma behaviorisme. Paradigma konstruktivisme yang dikemukakan oleh piaget mulai dapat menjawab aspek epistemologi “bagaimana seorang individu memproses suatu pengetahuan?”.

4) Belajar menurut pandangan Carl R. Rogers

Belajar menurut Cars R. Rogers jika diaplikasikan pada proses belajar IPA maka akan terjadi suatu korelasi positif. Hal ini berakar bahwa pembelajaran IPA berlandaskan pada *discovery-inquiry*. Untuk mencapai belajar IPA yang bermakna, seorang peserta didik harus dapat menemukan konsep-konsep yang dipelajari di sekolah pada fenomena-fenomena di alam melalui proses *discovery-inquiry*.⁴¹

5) Belajar Menurut pandangan Benjamin S. Bloom

Belajar menurut Bloom yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPA adalah perumusan tujuan-tujuan pendidikan yang sesuai dengan dimensi kognitif (mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta) dan dimensi pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif). Sesuai dengan hakikat IPA sebagai proses dan produk, tujuan pembelajaran IPA sesuai dengan dimensi yang dikemukakan oleh Bloom. Penetapan tujuan pendidikan sesuai dengan taksonomi Bloom akan membantu guru dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran dan asesmen. Konsep belajar menurut beberapa ahli, merupakan proses perubahan perilaku atau pribadi seorang berdasarkan pengalaman dan praktik tertentu. Perubahan perilaku ini harus berdasarkan tujuan yang telah

⁴¹ Trianto, "Model Pembelajaran IPA Terpadu", cetakan cetakan ke lima, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2013), h135

ditetapkan dalam indikator pencapaian. Konsep-konsep belajar tersebut merupakan acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPA. Seorang guru dalam merencanakan suatu proses pembelajaran memerhatikan konsep belajar akan dapat mencapai hasil yang maksimal.

e. Pembelajaran Mata Pelajaran IPA dengan Media Gambar

Adapun syarat dan ketentuan dalam penggunaan media menurut Arif S. Sardiman, ada enam syarat yang harus dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat digunakan sebagai media pendidikan antara lain:

- 1) Autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti ketika orang melihat benda yang sebenarnya.
- 2) Sederhana, komposisi gambar yang digunakan hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- 3) Ukuran relatif, gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda yang belum dikenal atau pernah dilihat maka anak akan sulit membayangkan berapa besar benda atau obyek tersebut.
- 4) Gambar atau foto sebaiknya mengandung objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
- 5) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

- 6) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang baik. Sebagai media yang baik gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁴²

Gambar yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah termasuk foto, lukisan atau gambar berkaitan dengan materi ajar yang diperoleh melalui browsing internet yang kemudian gambar tersebut akan didesain sedemikian rupa dengan tujuan agar siswa tertarik dengan gambar tersebut dan mudah memahami materi sehingga akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar.

Dalam menggunakan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada materi gaya, siswa dirangsang untuk dapat menyebutkan gaya beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya guru menyiapkan media gambar yang berisi gambar beserta kata penjelasan sesuai dengan materi yang akan di bahas. Kemudian pendidik menjelaskan materi yang dibahas dengan berbantuan media gambar tersebut. Setelah penjelasan selesai, pendidik membuat 6 kelompok yang dimana setiap kelompok akan menerima 1 gambar beserta tugas untuk kelompok. Setelah selesai, perwakilan kelompok menjelaskan jawaban dari kelompok masing-masing secara bergantian. Sebelum mengakhiri pembelajaran siswa diberikan tes berupa soal secara tertulis untuk dikerjakan.

⁴² Arif S. Sadiman, et.al, *Media Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011), h. 31.

5. Gaya

a. Pengertian Gaya

Gaya adalah dorongan atau tarikan yang diberikan pada suatu benda. Sedangkan gerak adalah perpindahan posisi atau kedudukan suatu benda. Besaran gaya dapat diukur menggunakan alat yang disebut dinamometer. Satuan gaya dinyatakan dalam Newton (N).⁴³ Gaya dapat mempengaruhi suatu gerak dan bentuk benda. Cara mengubah gerak atau bentuk benda, diantaranya: Gerak benda, Dorongan atau tarikan suatu benda.

b. Macam-macam Gaya

1) Gaya Otot

Gaya Otot adalah gaya yang dilakukan oleh otot-otot tubuh kita. Misalnya otot sangat fleksibel karena dikendalikan oleh koordinasi biologis pada manusia. Oleh karena itu, gaya otot bisa mendorong dan menarik. Ciri-ciri dari gaya otot adalah adanya koordinasi antara sistem rangka atau otot manusia, sehingga menimbulkan atau menghasilkan suatu gaya. Salah satu manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk memperkuat otot, dan untuk memudahkan pekerjaan.

⁴³ Serway Jewett, "*Fisika*", (Jakarta, Salemba teknika, 2009) h 168.

2) Gaya magnet

Gaya Magnet adalah gaya yang diakibatkan oleh magnet. Misalnya ketika kita mendekatkan magnet pada paku besi.⁴⁴ Paku besi akan tertarik dan menempel pada magnet tersebut. Gaya magnet bersifat menarik benda-benda yang terbuat dari besi. Ciri-ciri dari gaya magnet yaitu adanya gaya tarik-menarik antara dua medan magnet yang saling berhubungan. Salah satu manfaat gaya magnet dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat mengangkat rongsokan besi, untuk hiasan kulkas, untuk kompas penunjuk arah bumi, dinamo sepeda dan generator untuk membangkitkan tenaga listrik

3) Gaya Gravitasi Bumi

Gaya Gravitasi Bumi adalah gaya yang diakibatkan oleh tarik Bumi terhadap segala benda di permukaan bumi. Adanya gaya gravitasi menyebabkan kita tetap dapat berdiri di atas permukaan bumi dan tidak melayang di udara.⁴⁵ Ciri-ciri dari gaya gravitasi yaitu gaya tarik-menarik bumi seperti halnya sebuah buah tidak jatuh ke atas melainkan ke bawah, itu semua karena adanya gaya gravitasi. Salah satu manfaat gaya gravitasi dalam kehidupan sehari-hari yaitu berguna untuk menahan benda-benda tetap berada pada permukaan bumi, jika tidak ada gaya gravitasi, benda-benda akan

⁴⁴ Barus, "Fisika 1", catatan keempat, (Jakarta, Balai Pustaka, 2009), h 69

berhamburan dan saling bertabrakan dan benda-benda di bumi juga tidak dapat terlempar ke luar angkasa.

4) Gaya listrik

Gaya Listrik adalah gaya yang dihasilkan oleh muatan-muatan listrik. Gaya listrik dibagi menjadi dua yaitu:⁴⁶

a) Gaya Listrik Statis

Gaya Listrik Statis adalah listrik yang perpindahan arusnya terbatas, sehingga sifatnya hanya sementara (lemah), atau diam. Gaya listrik misalnya terdapat pada sisir dan penggaris plastik yang digosokkan dengan rambut kering, sehingga dapat menarik sobekan kertas kecil. Sisir dan penggaris plastik yang digosokkan dengan rambut akan memiliki muatan listrik karena kelebihan elektron. Gaya listrik juga terjadi ketika batang kaca digosokkan dengan kain sutera kering karena kekurangan elektron.

Ciri-ciri dari listrik statis yaitu timbul akibat dari gesekan dua benda yang berbeda muatan (Proton dan Elektron), tidak dapat dialirkan atau mengalir melalui suatu rangkaian listrik, dan pelepasan muatan listrik statis terjadi dalam waktu yang cukup singkat atau sesaat. Salah satu manfaat listrik statis dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk menangkal petir,

⁴⁶ Martina Pujiastuti, "*Mengenal gaya dan energy*", cetakan kedua, (Jakarta, anggota IKAPI, 2007),h 1.

dimanfaatkan Generator Van de Graff, Pelat logam pada penggumpal asap.

b) Gaya Listrik Dinamis

Gaya Listrik Dinamis adalah listrik yang bisa bergerak. Listrik dinamis terjadi karena ada arus listrik searah dan arus listrik bolak-balik. Arus listrik hanya bisa menyala pada rangkaian listrik tertutup. Ciri-ciri dari listrik dinamis yaitu memiliki perpindahan elektron atau aliran secara terus-menerus yang terjadi di aliran listrik dinamis, listrik dinamis masuk sebagai kategori yang dapat berubah-ubah atau bisa bergerak, dapat menghantarkan panas, cepat merambat listrik. Salah satu manfaat listrik dinamis dalam kehidupan sehari-hari yaitu sebagai rangkaian listrik di rumah seperti halnya menyalakan alat-alat rumah tangga.⁴⁷

5) Gaya gesekan

Gaya Gesekan adalah gaya yang ditimbulkan oleh gesekan antara dua permukaan benda, misalnya ban mobil yang melaju di atas jalan beraspal. Mobil akan berhenti ketika direm karena adanya gaya gesek antara permukaan ban mobil dengan jalan. Ciri-ciri dari gaya gesekan yaitu adanya pergesekan antara dua benda atau lebih. Seperti halnya saat mengerem sepeda, ban akan bergesekan dengan

⁴⁷ Reza Ardiansyah, Pengembangan Materi Gaya Berbasis Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI, (Skripsi: IAIN Bengkulu), 2021, hal. 17-18

aspal jalanan, sehingga sepeda berhenti. Salah satu manfaat gaya gesekan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dapat menghasilkan panas, membantu benda bergerak tanpa tergelincir, menghentikan gerak benda, dan pembuatan magnet.⁴⁸

B. Penelitian Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan berdasarkan penelitian teoritis yang telah dilakukan, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tarpan Suparman, dkk pada tahun 2020 yang berjudul "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar".⁴⁹ Hasil analisis data pada *pretest* kelas eksperimen nilai yang didapat masih rendah nilai yang diperoleh sebesar 24,00, sedangkan pada kelas kontrol adalah 25,83. Setelah dilakukan treatment pembelajaran menggunakan media gambar, hasil analisis pada *posttest* kelas eksperimen diperoleh bahwa hasil belajar IPA meningkat dengan rata-rata 73,67, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 67,00. Berdasarkan uji t yang dilakukan diperoleh sig (2-tailed) < 0.05 yang artinya terdapat perbedaan terhadap hasil belajar IPA. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V di Sekolah Dasar pada tahun pelajaran 2018/2019. Persamaan antara penelitian yang

⁴⁸Winarni, *Inovasi dalam Pembelajaran IPA* (Bengkulu: FKIP UNIB Kampus Universitas, 2012), h. 8-9.

⁴⁹ Tarpan Suparman, Anggy Giri Prawiyogi, and Reni Endah Susanti. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.2 (2020): 250-256.

dilakukan oleh Tarpan Suparman, dkk dengan penelitian yang akan dilakukan di SDN 77 Rejang Lebong adalah sama-sama meneliti pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa sekolah dasar. Kedua penelitian ini juga menggunakan metode eksperimen dengan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk melihat efektivitas media gambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, di mana penelitian Tarpan Suparman, dkk, dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar tahun pelajaran 2018/2019, sedangkan penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada siswa kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Selain itu, penelitian sebelumnya menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar IPA setelah penggunaan media gambar, sementara penelitian yang akan dilakukan masih dalam tahap perencanaan untuk menguji efektivitas yang sama pada konteks yang berbeda.

2. Siti Fiatulkhwin, 2015, Dengan judul penggunaan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Sunan Ampel Bono menunjukkan bahwa, nilai rata-rata hasil teks akhir meningkat dari siklus I sampai siklus IV. Rata-rata hasil tes akhir pada siklus II mengalami peningkatan dari 53,3 naik menjadi 60,0. Pada siklus III naiki menjadi 70,0 dan pada siklus IV naik menjadi 88,8.5.⁵⁰ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan

⁵⁰ Siti Fiatulkhwin, "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Sunan Ampel Bono" (Institut Agama Islam Negeri Tulung Agung, 2019).

media gambar, perbedaanya dengan penelitian penulis ialah dalam penelitiannya meneliti tentang prestasi belajar siswa kelas V, sedangkan peneliti tentang hasil belajar kelas IV.

3. Rahmiatun Nafiah, 2015, dengan judul Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas I MI Al Hikmah Karangrejo menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan kosakata siswa sebelum tindakan rata-rata 40 dengan taraf keberhasilan kurang, dan setelah tindakan rata-rata 86 dengan taraf keberhasilan sangat baik. Pada siklus II meningkat menjadi 91 dengan taraf keberhasilan sangat baik.⁵¹ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan media gambar. Perbedaanya dengan penelitian ialah dalam penelitiannya lebih memfokuskan ke mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas I, sedangkan penelitian penulis ini pada mata pelajaran IPA Kelas IV.
4. Tara Oktaviani, 2019. Dengan judul penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar negeri 56 kota Bengkulu menyimpulkan bahwa Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media Gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Vb pada mata pelajaran IPA di SDN 56 Kota Bengkulu. Hal ini

⁵¹ Rahmiatun Nafiah, "*Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosa Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas I MI Al Hikmah Karangrejo*" (Universitas Agama Islam Negeri satu Tulung Agung, 2015)

dapat dilihat dari peningkatan pada tiap-tiap siklus. Dimana pada kemampuan awal (*pretest*) diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 55 dan presentase ketuntasan 42%, untuk itu peneliti melaksanakan siklus I, hasil yang diperoleh dengan nilai rata-rata 64 dan presentase ketuntasan 57%, kemudian melakukan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 75 dan ketuntasan belajar 88%.⁵² Penelitian ini mempunyai persamaan yaitu penggunaan media dalam pembelajaran yakni media gambar. Ada pun perbedaan penelitian terdahulu dengan yang akan diteliti adalah bentuk media yang digunakan, materi yang disampaikan dan metode penelitian yang digunakan.

5. Rohini melakukan penelitian pada tahun 2010, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN No 02 Korleko. Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata *pretest* (sebelum perlakuan/penggunaan media gambar) adalah 60,34%. Sedangkan rata-rata *posttest* (setelah perlakuan/penggunaan media gambar) meningkat menjadi 70,17%.⁵³ Penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama meneliti mengenai penggunaan media gambar. Perbedaanya dengan penelitian ialah dalam penelitiannya lebih

⁵²Tara Oktaviani, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu” (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu).

⁵³Rohini, 2010. “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko “. Jurnal Educatio Vol. 5 No. 2 Hal 89

memfokuskan ke mata pelajaran IPS Kelas IV, sedangkan penelitian penulis ini pada mata pelajaran IPA Kelas IV.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adakah pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Latar belakang penelitian ini didorong oleh kebutuhan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, khususnya pada topik yang sering dianggap sulit. Penggunaan media dalam pembelajaran, seperti media gambar yang menekankan pada pemahaman kognitif melalui interaksi visual dan strategi bermain, diharapkan dapat memberikan alternatif yang lebih menarik dan efektif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penelitian akan fokus pada perbandingan antara hasil belajar siswa yang memperoleh pembelajaran dengan media gambar sebelum dan sesudah. Agar lebih mudah dipahami, kerangka berpikir ini disusun secara sistematis yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Proses Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah sebuah asumsi awal terhadap masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan atau diuji kebenarannya.

H_o = Ada Pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar IPA pada materi gaya Kelas IV di SDN 77 Rejang Lebong

H_a = Tidak Ada Pengaruh Media Gambar terhadap hasil belajar IPA pada materi gaya kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Disebut dengan kuantitatif karena data data yang terkumpul dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. “Penelitian kuantitatif yaitu suatu penelitian yang datanya berupa angka yang digunakan sebagai alat untuk menemukan sebuah keterangan”.⁵⁴

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dai pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, tabel, grafik datau tampilan lainnya.⁵⁵ Sumber utama data penelitian berasal dari hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas IV.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimental* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam metode ini, hanya terdapat satu kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding. Sebelum penelitian dimulai, dilakukan *Pretest* sebagai ulangan pertama

⁵⁴ S. Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010),h. 105

⁵⁵ Zuhairi, et.al., *Pedoman Penelitian Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 24.

pada materi gaya untuk siswa kelas IV. Selanjutnya, peneliti menerapkan media gambar dalam proses pembelajaran. Setelah siswa memahami materi, dilakukan *Posttest* (ulangan kedua), di mana mereka diminta menjawab soal terkait konsep gaya. Dengan demikian, hasil penelitian dapat dianalisis secara sistematis berdasarkan perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest*. Peneliti juga menyajikan skema penelitian untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.⁵⁶

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>PosT-Test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Tes awal (*Pretest*) sebelum perlakuan dilakukan

O₂ = Tes akhir (*Posttest*) setelah perlakuan dilakukan

X = Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelompok eksperimen tanpa adanya kelompok pembanding. Sebelum diberikan perlakuan, kelompok ini terlebih dahulu menjalani *Pretest*, kemudian dilakukan *Posttest* setelah perlakuan diberikan. Dengan metode ini, peneliti dapat mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menerima perlakuan.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. (Bandung: Alfabet, 2014). 79

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 77 Rejang Lebong, di Desa Teladan, Kec. Curup, Kab. Rejang Lebong. Prov. Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli-Oktober pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi mengacu pada seluruh objek atau subjek yang memiliki jumlah serta karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti sebagai fokus kajian dalam penelitian.⁵⁷ Populasi yang diambil dari penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.

Tabel 3.2 Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah
IV	30

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono,⁵⁸ sampel adalah bagian kecil dari populasi yang mewakili karakteristiknya. Proses pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode sampling. Sementara itu, Margono dan Susilana mendefinisikan teknik pengambilan sampel sebagai metode yang digunakan

⁵⁷ Sugiyono. 80

⁵⁸ Muhammad Afif Zamroni, Yudha Munajat, and Saputra & Mulyana, "Pengaruh Media Pembelajaran Poster Dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak The Effect of Poster and Video Learning Media on the Mastery of Pencak Silat," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20 Nomor 2 (2020): 145–53.

untuk menentukan jumlah sampel yang akan diambil, sesuai dengan ukuran yang dijadikan sumber data. Dalam proses ini, perlu mempertimbangkan sifat serta distribusi populasi agar sampel yang diperoleh benar-benar representatif.⁵⁹

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode sampling jenuh. Menurut Sugiyono, sampling jenuh, yang juga dikenal sebagai sensus, adalah teknik di mana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.⁶⁰

Tabel 3.3 Jumlah Sampel

Kelas	Laki-laki (L)	Perempuan (P)	Jumlah
IV	15	15	30

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang saling berhubungan. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab adanya perubahan yang terjadi pada variabel dependen. Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel independen. Dalam penelitian ini, variabel independen (X) adalah penerapan media gambar. Variabel dependen (Y) adalah hasil belajar siswa, yang diukur melalui *Pretest* dan *post-T-Test*.

⁵⁹ D. S. Nugroho, *Quantitative Approach Research Method*, 2015.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. 81

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Dalam penelitian ini, tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. *Pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPA, menggunakan instrumen tes yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang mencakup berbagai tingkat kognitif sesuai dengan materi gaya. Penyusunan soal didasarkan pada Taksonomi Bloom, yang mengklasifikasikan tingkat kognitif ke dalam enam level, yaitu C1 (Mengingat), C2 (Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Menciptakan). Setelah pembelajaran dengan media gambar diterapkan, *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengevaluasi perubahan hasil belajar siswa. Diharapkan terdapat peningkatan pemahaman dan pencapaian belajar siswa pada materi gaya dalam mata pelajaran IPA.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Tes Soal Pilihan Ganda

Tingkatan	Indikator Hasil Belajar	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	Kemampuan mengidentifikasi dan mengingat kembali informasi mendasar yang telah dipelajari sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan macam-macam gaya. - Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. - Menyebutkan contoh 	PG	1, 2, 3, 4, 5

		pemanfaatan gaya otot.		
Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	Kemampuan mengungkapkan konsep dengan kata-kata sendiri atau menafsirkan informasi yang diperoleh.	- Menjelaskan bagaimana gaya dapat mempengaruhi gerak suatu benda. - Menjelaskan perbedaan antara listrik statis dan listrik dinamis.	PG	6, 7, 8, 9, 10
Penerapan (<i>Application</i>)	Kemampuan menerapkan konsep dalam kehidupan nyata atau menyelesaikan permasalahan berdasarkan teori yang telah dipelajari.	- Menentukan contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. - Melakukan percobaan sederhana untuk mengetahui adanya listrik statis.	PG	11, 12, 13, 14, 15
Analisis (<i>Analysis</i>)	Kemampuan mengelompokkan, menyusun, dan menghubungkan informasi untuk mengenali pola atau keterkaitan.	- Menghubungkan hubungan antara gaya dan perubahan bentuk benda. - Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kuatnya gaya gesek.	PG	16, 17, 18, 19, 20
Sintesis (<i>Synthesis</i>)	Kemampuan merancang atau menggabungkan informasi guna membentuk konsep atau ide baru.	- Merancang percobaan untuk membuktikan adanya listrik statis. - Menggabungkan	PG	21, 22, 23

		n konsep gaya dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.		
Evaluasi (Evaluation)	Kemampuan mengevaluasi serta mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu.	<ul style="list-style-type: none"> - Menilai efektivitas penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari. - Menentukan cara terbaik untuk mengurangi pengaruh gaya gesek dalam suatu kegiatan. 	PG	24, 25

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah terjadi. Dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁶¹ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk memperoleh data umum tentang sekolah yang diteliti.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Dokumentasi

Aspek Kegiatan	Kegiatan Dokumentasi	Keterangan
Pengaruh Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Gambar	1. Guru menyelenggarakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media gambar pembelajaran yang interaktif.	Dokumentasi

⁶¹ Ibid. hal. 84

	2. Dokumentasi Siswa Mengerjakan 30 Soal Tes Pilihan Ganda.	
--	---	--

2. Instrumen Pengumpulan Data

Djali mendefinisikan instrumen secara umum sebagai alat yang tidak hanya memenuhi kapasitas akademis, tetapi juga digunakan untuk mengukur sesuatu atau mendapatkan informasi tentang suatu hal.⁶²

a. Lembar Tes Matematika

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan soal matematika dalam bentuk tes pilihan ganda. Tes ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi gaya yang diajarkan. Tes dilaksanakan dua kali, yaitu *Pretest* pada awal penelitian sebelum pemberitahuan mengenai pelaksanaan tes, dan *Posttest* setelah penyampaian materi tentang gaya serta penerapan media gambar untuk membantu siswa dalam memahami konsep tersebut. Jumlah soal pada *Pretest* dan *Posttest* masing-masing terdiri dari 15 soal uraian yang diberikan dalam waktu 60 menit. Hal ini dilakukan agar data dan hasil tes dapat diolah dengan baik untuk penelitian.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen

Tingkatan	Indikator Hasil Belajar	Indikator Soal	No Soal
Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	Kemampuan mengidentifikasi dan mengingat	- Menyebutkan macam-macam gaya.	1, 2, 3, 4, 5

⁶² Zhang Haoming, PEH lian Soon, and Yinghai Wang, "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian.," *Applied Mechanics and Materials* 1 (2014): 1510– 1515., <https://doi.org/https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>.

	kembali informasi mendasar yang telah dipelajari sebelumnya.	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. - Menyebutkan contoh pemanfaatan gaya otot. 	
Pemahaman (Comprehension)	Kemampuan mengungkapkan konsep dengan kata-kata sendiri atau menafsirkan informasi yang diperoleh.	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan bagaimana gaya dapat mempengaruhi gerak suatu benda. - Menjelaskan perbedaan antara listrik statis dan listrik dinamis. 	6, 7, 8, 9, 10
Penerapan (Application)	Kemampuan menerapkan konsep dalam kehidupan nyata atau menyelesaikan permasalahan berdasarkan teori yang telah dipelajari.	<ul style="list-style-type: none"> - Menentukan contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. - Melakukan percobaan sederhana untuk mengetahui adanya listrik statis. 	11, 12, 13, 14, 15
Analisis (Analysis)	Kemampuan mengelompokkan, menyusun, dan menghubungkan informasi untuk mengenali pola atau keterkaitan.	<ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan hubungan antara gaya dan perubahan bentuk benda. - Menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kuatnya gaya gesek. 	16, 17, 18, 19, 20
Sintesis (Synthesis)	Kemampuan merancang atau menggabungkan informasi guna	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang percobaan untuk membuktikan adanya listrik statis. 	21, 22, 23

	membentuk konsep atau ide baru.	- Menggabungkan konsep gaya dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.	
Evaluasi <i>(Evaluation)</i>	Kemampuan mengevaluasi serta mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu.	- Menilai efektivitas penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari. - Menentukan cara terbaik untuk mengurangi pengaruh gaya gesek dalam suatu kegiatan.	24, 25

F. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Dalam suatu penelitian, diperlukan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur suatu variabel secara akurat. Instrumen yang dianggap valid adalah alat ukur yang mampu menghasilkan data yang sesuai dengan kenyataan. Validitas instrumen diuji menggunakan validitas konstruk (*Construct Validity*), yang dilakukan dengan menilai apakah setiap butir pertanyaan dalam instrumen selaras dengan konsep keilmuan yang relevan. Dengan demikian, setiap butir pertanyaan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam bidang yang diteliti.

Tabel 3.7 Validator Instrumen

No	Nama Validator	Keterangan	Kriteria
1	RaudyaTuzzahra, M.Pd	Dosen IAIN Curup	Layak digunakan
2	Renny intan permai sari ambarsyah, S.Pd.	Wali Kelas IV	Layak digunakan

Data yang diperoleh dari pengujian validitas instrumen dapat dianalisis dengan mengkorelasikan setiap butir soal. Menurut Azwar, validitas mengacu pada sejauh mana suatu alat ukur (tes) memiliki tingkat ketelitian dan keakuratan dalam menjalankan fungsinya.⁶³ Instrumen yang diuji berkaitan dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Butir-butir pertanyaan yang telah disusun sebelumnya dinyatakan layak untuk digunakan sebagai soal tes. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing telah menelaah pertanyaan-pertanyaan tersebut. Setelah dinyatakan layak, peneliti akan langsung menggunakan soal tes tersebut untuk penelitian lebih lanjut.

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Pengujian validitas instrumen dilakukan pada setiap butir pertanyaan yang diuji validitasnya. Perhitungan uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistic Package for Social Science (SPSS)*.

Tabel 3.8 Validasi butir-butir soal

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,485	0,361	Valid
2	0,444	0,361	Valid
3	0,445	0,361	Valid
4	0,420	0,361	Valid
5	0,599	0,361	Valid
6	0,364	0,361	Valid
7	0,628	0,361	Valid
8	0,411	0,361	Valid
9	0,455	0,361	Valid
10	0,372	0,361	Valid

⁶³ Haoming, Soon, and Wang. 1511

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
11	0,565	0,361	Valid
12	0,559	0,361	Valid
13	0,408	0,361	Valid
14	0,454	0,361	Valid
15	0,368	0,361	Valid
16	0,423	0,361	Valid
17	0,370	0,361	Valid
18	0,476	0,361	Valid
19	0,348	0,361	Valid
20	0,455	0,361	Valid
21	0,371	0,361	Valid
22	0,694	0,361	Valid
23	0,576	0,361	Valid
24	0,361	0,361	Valid
25	0,372	0,361	Valid

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan, seluruh butir soal dinyatakan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap soal yang disusun telah memenuhi kriteria validitas, baik dari aspek validitas isi (kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan) maupun validitas konstruksi (kesesuaian struktur dan penyusunan soal dengan teori yang berlaku). Validitas ini menegaskan bahwa soal-soal tersebut mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur, yaitu pemahaman konsep bilangan dan operasi hitung.

Karena seluruh butir soal telah dinyatakan valid, maka soal-soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap konsep bilangan dan operasi hitung. Instrumen penelitian yang baik harus memiliki kejelasan, relevansi, serta mampu merepresentasikan tingkat kemampuan siswa secara akurat.

Secara keseluruhan dari hasil soal tes yang dilakukan di kelas IV diatas diketahui bahwa seluruh soal dari variabel untuk menguji hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV dinyatakan valid artinya seluruh item soal tes layak untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merujuk pada sejauh mana suatu instrumen dapat mengukur suatu hal secara konsisten dalam berbagai kesempatan. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode *internal consistency*, yaitu dengan menguji instrumen satu kali dan kemudian menganalisis hasil yang diperoleh menggunakan teknik tertentu. Analisis tersebut digunakan untuk memperkirakan tingkat reliabilitas instrumen. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistic Package for Social Science* (SPSS).

Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
0.743	25

Diperoleh hasil uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS diketahui *N of Items* ada 25 item soal dengan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,60. Karena nilai *Cronbach Alpha* 0,743 > 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa ke-25 item soal atau semua item soal tes adalah reliable atau konsisten serta layak untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Menurut Saifudin Azwar,⁶⁴ tingkat kesukaran suatu butir soal ditentukan berdasarkan proporsi peserta tes yang menjawabnya dengan benar dibandingkan dengan jumlah keseluruhan peserta tes. Semakin banyak peserta yang menjawab soal dengan benar, semakin tinggi indeks tingkat kesukarannya, yang berarti soal tersebut lebih mudah. Sebaliknya, jika hanya sedikit peserta yang dapat menjawab dengan benar, maka soal tersebut tergolong sulit.

Tingkat kesukaran soal dihitung sebagai persentase dari jumlah siswa yang menjawab benar atau salah, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks atau taraf kesukaran setiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab dengan benar

Js : Jumlah siswa yang ikut tes

Bandingkan nilai mean pada tabel statistic output *SPSS* dengan indek tingkat kesukaran, sebagai berikut:

Tabel 3.10. Interpretasi Tingkat Kesukaran

Interval	Keterangan
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

⁶⁴ Saifuddin Azwar, "Kualitas Tes Potensi Akademik Versi 07a," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 12, no. 2 (2013), <https://doi.org/10.21831/pep.v12i2.1429>.

Taraf kesukaran adalah taraf untuk menentukan tingkat atau level kesulitan pada soal yang diberikan. Peneliti menggunakan program *SPSS* untuk menentukan taraf kesulitan. Adapun hasil yang dipaparkan, sebagai berikut:

Tabel 3.11. Analisis Kesukaran Butir Soal

Nomor Butir Soal	Mean (Output <i>SPSS</i>)	Kesimpulan
1	1,00	Mudah
2	1,00	Mudah
3	1,00	Mudah
4	1,00	Mudah
5	0,97	Mudah
6	1,00	Mudah
7	1,00	Mudah
8	1,00	Mudah
9	1,00	Mudah
10	1,00	Mudah
11	1,00	Mudah
12	0,80	Mudah
13	1,00	Mudah
14	0,97	Mudah
15	0,93	Mudah
16	0,97	Mudah
17	0,87	Mudah
18	0,77	Mudah
19	0,70	Mudah
20	0,77	Mudah
21	0,60	Sedang
22	0,43	Sedang
23	0,43	Sedang
24	0,46	Sedang
25	0,5	Sedang

Berdasarkan tabel di atas didapatkan butir soal 20 dalam kategori mudah dan 5 butir soal dalam kategori sedang berdasarkan hasil dari data uji coba.

2. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Rumusnya:⁶⁵

$$D = \frac{Ba}{Ja} = \frac{Bb}{Jb} = Pa - Pb$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

B_a : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_b : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Ja : Jumlah siswa kelompok atas

Jb : Jumlah siswa kelompok bawah

Pa : Proporsi siswa kelompok atas yang menjawab benar

Pb : Proporsi siswa kelompok bawah yang menjawab benar

Bandingkan nilai r hitung butir dapat di lihat dari nilai *person correlation* dengan kriteria indeks daya pembeda, sebagai berikut:

Tabel 3.12. Kriteria Indeks Daya Pembeda

Daya Pembeda	Keterangan
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

⁶⁵ Ida Ayu Gde Yadnyawati, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. Ketut Suda, Pertama (Bali: UNHI Press, 2019). 29

Pada **tabel 3.12** merupakan hasil uji daya pembeda melalui program *SPSS*, sebagai berikut:

Tabel 3.13. Uji Daya Pembeda

Nomor Butir Soal	Nilai Uji Daya Pembeda	Kriteria
1	0,732	Baik Sekali
2	0,432	Baik
3	0,480	Baik
4	0,480	Baik
5	0,634	Baik
6	0,490	Baik
7	0,634	Baik
8	0,456	Baik
9	0,634	Baik
10	0,456	Baik
11	0,715	Baik Sekali
12	0,715	Baik Sekali
13	0,480	Baik
14	0,490	Baik
15	0,605	Baik
16	0,348	Cukup
17	0,621	Baik
18	0,605	Baik
19	0,456	Baik
20	0,348	Cukup
21	0,621	Baik
22	0,732	Baik Sekali
23	0,605	Baik
24	0,700	Baik Sekali
25	0,700	Baik Sekali

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 6 soal dalam kategori “Baik Sekali”, 17 soal dalam kategori “Baik”, dan 2 soal dalam kategori ‘Cukup’. Dapat disimpulkan 25 butir soal yang dalam kategori baik, cukup dan Jelek yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian sehingga 25 butir soal tersebut dapat dijadikan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji kebenaran hipotesis yang telah disusun sebelumnya.

Analisis data adalah proses yang dilakukan setelah data dikumpulkan dari responden atau sumber lainnya. Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisis data yang diterapkan menggunakan metode statistik.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data. Dengan menggunakan uji normalistik yakni kecocokan *chi-square*. Rumusnya:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2 = chi\ square$

O_i = Frekuensi dari hasil observasi

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Setelah nilai χ^2 dihitung, langkah selanjutnya adalah membandingkannya dengan nilai χ^2 tabel. Jika nilai χ^2 hitung lebih kecil dari χ^2 tabel, maka distribusi data dianggap normal, dengan

tingkat signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan derajat kebebasan ($dk = n - 1$), di mana n adalah jumlah kelas interval. Sebaliknya, jika nilai χ^2 hitung lebih besar dari χ^2 tabel, maka distribusi data dianggap tidak normal.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan menggunakan software SPSS dengan mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_o : Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Jika jumlah data kurang dari 50 menggunakan uji Shapiro Wilk, jika data lebih dari 50 menggunakan Kolmogorov Smirnov. Karena dalam penelitian ini menggunakan 32 sampel, maka peneliti menggunakan uji Shapiro Wilk untuk mengukur uji normalitas. Berdasarkan data yang berada dalam kotak merah diketahui nilainya diatas 0,05 sehingga data *Pretest* dan *Posttest* berdistrusi normal.

2. Uji Hipotesis

a. Uji *T-Test*

Hipotesis adalah sebuah asumsi awal terhadap masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan atau diuji kebenarannya. Hipotesis untuk uji Paired Sample *T-Test* sederhana digunakan untuk membandingkan rata-rata

dari dua pengukuran yang berpasangan (misalnya, sebelum dan sesudah perlakuan) dalam satu kelompok yang sama.

Uji hipotesis untuk membandingkan rata-rata nilai *Pretest* dan *Posttest*. Pengolahan data dengan uji-t sampel berpasangan yang biasanya digunakan dalam penelitian yang menggunakan satu kelompok desain *Pretest* dan *Posttest* secara manual adalah sebagai berikut:⁶⁶

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Sumber: Nuryadi, dkk. (2017): 95

Keterangan:

s_1^2 = varian sampel *Pretest*

s_2^2 = varian sampel *Posttest*

r = korelasi antara dua sampel

\bar{X}_1 = rata-rata sampel *Pretest*

\bar{X}_2 = rata-rata sampel *Posttest*

s_1 = simpangan baku sampel *Pretest*

s_2 = simpangan baku sampel *Posttest*

Maka, jika:

Uji ini menggunakan pihak kiri dimana berlaku ketentuan, bila t hitung jatuh pada penerimaan H0 lebih besar atau sama dengan (\geq) dari t tabel, maka H0 diterima dan Ha di tolak yang menunjukkan tidak ada

⁶⁶ Nuryadi et al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian, Sibuku Media*, 2017. 95

pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong .⁶⁷

Perhitungan uji *T-Test* dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *Statistic Package for Social Science* (SPSS). Dengan keterangan nilai signifikan $\geq 0,05$ maka nilai dinyatakan tidak ada pengaruh dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai dinyatakan ada pengaruh.

⁶⁷ Prof. Dr. Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: ALPABETA, 2012). 100

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah Dasar Negeri 77 Rejang Lebong

Wilayah sekolah terletak di Desa Teladan, Kecamatan Curup Selatan, Kabupaten Rejang Lebong. Kepala Sekolahnya ialah Yanti Supiyanti, M.T.Pd, sekolah ini juga menjadi salah satu sekolah penggerak yang ada di Rejang Lebong.

Mulanya nama SD Negeri 77 Rejang Lebong ialah SD Negeri 66 Curup Menjadi SD Negeri 09 Curup Selatan. Hal ini Kemudian di terangkan kembali dengan sebenarnya bahwa berdasarkan Nomor 180.381.VII Tahun 2016 Tentang Penetapan Nomor Unit Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dalam Kabupaten Rejang Lebong, Tanggal 26 Juli 2016 Telah terjadi perubahan nama Sekolah menjadi SD Negeri 09 Curup Selatan.

Nama SD Negeri 09 Curup Selatan kemudian berubah nama kembali pada tanggal 07 April 2020 menjadi SDN 77 Rejang Lebong sampai sekarang BERDASARKAN KEPUTUSAN BUPATI REJANG LEBONG NOMOR: 180.381.VII Tahun 2016 Tanggal 26 Juli 2016.⁶⁸

⁶⁸ Sumber: Dokumentasi SDN 77 Rejang Lebong tgl 7 Agustus 2024.

2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi

“Menjadikan SDN 77 Rejang Lebong Tempat Tumbuh Dan Berkembangnya Siswa Yang Budi Pekerti, Syarat Prestasi, Kreatif Dan Kompetitif Serta Berwawasan Lingkungan.”

b. Misi

- 1) Membentuk siswa yang berbudi pekerti luhur, beriman dan bertaqwa terhadap tuhan yang maha esa.
- 2) Meningkatkan Pencapaian Peningkatan Standar Kompetensi Lulusan Yang Berkualitas.
- 3) Melaksanakan Proses Pembelajaran Yang Diselenggarakan Secara Aktif, Inovatif, Efektif Dan Menyenangkan Atau Paikem.
- 4) Meningkatkan Kualitas Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Yang Sesuai Dengan Tuntunan Dan Perkembangan Pendidikan Nasional.
- 5) Menyediakan Sarana Dan Prasarana Yang Relevan, Mutakhir Dan Berwawasan Masa Depan.
- 6) Menumbuhkan Bakat Dan Prestasi Siswa Dibidang Akademik, Seni, Olahraga, Pramuka, Dan Kesehatan.
- 7) Membudayakan Hidup Bersih Dan Sehat Dengan Suasana Lingkungan Sekolah Yang Indah, Rindang Dan Nyaman.

c. Tujuan

- 1) Mewujudkan siswa yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berdisiplin serta berbudi pekerti luhur.
- 2) Mewujudkan siswa unggul dibidang akademik sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan memberikan keterampilan dasar agar dapat menyesuaikan diri dimasyarakat..
- 3) Meningkatkan prestasi lulusan peserta didik yang siap mengikuti pendidikan yang lebih lanjut.
- 4) Meraih prestasi dalam berbagai ajang lomba/seleksi pada tingkat kecamatan, kabupaten dan provinsi.
- 5) Meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekolah

3. Keadaan Guru dan Siswa

a. Data Guru Tetap dan Pegawai

Tabel 4.1 Data Guru Tetap dan Pegawai

No	Nama	Nip	Gol	Jabatan
1	Sri Wahyuningsih, M.Pd	197309081995062001	II/b	Kepala Sekolah
2	Sumija S.Pd.	196211111986041001	II/a	Guru Kelas
3	Mirna Dya Ritah M.TPd	196710191991042001	II/a	Guru Kelas
4	Nihayatun S.Pd	197006231991122001	II/a	Guru Kelas
5	Siti Muzaro'ah S.Pd.SD	196201221962042001	II/a	Guru Kelas
6	Helmi Diana S.Pd	196707171986122001	II/a	Guru Kelas
7	Renny intan permai sari ambarsyah, S.Pd.	196607161992032005	II/a	Guru Kelas
8	Saryanto S.Pd	196808152001031003	II/a	Guru Kelas

9	Nursilawati,S.Pd.I	197905312010012008	III/a	Guru PAI
10	Dini Siptirawati S.Pd	198909242014022005	III/a	Guru Kelas
11.	Tuti Hartini S.Pd	196903102007042001	II/a	Guru Mulok
12.	Renni Intan Permai Sari Akbaersyah S.Pd	198401162010012000	III/a	Guru Kelas
13.	Titin SriMarlina S.Pd	197903032006042019	II/b	Guru Kelas
14.	Martha Lia Bahari,S. Pd	-	-	Guru Kelas
15.	Merryta Angelina,S.Pd	-	-	Guru B.Inggris
16.	Dedep Defisa Santori,S.Pd	-	-	Guru B.Inggris
17.	Desi Nur'aini,S.Pd	-	-	Guru Mulok
18.	Haryanto	-	-	Penjaga Sekolah

Sumber: Dokumentasi SDN 77 Rejang Lebong

b. Data Siswa

Tabel 4. 2 Data Siswa

No	Kelas	Rombel	Jumah siswa			
			(L)	(P)	Jml (P+L)	Jumlah
1	I	1	9	14	23	23
2	2a	1	14	8	22	22
3	2b	1	9	13	22	22
4	3a	1	14	8	23	23
5	3b	1	11	11	22	22
6	4	1	15	15	30	30
8	5	1	12	13	25	25
9	6a	1	10	16	26	26
10	6b	1	13	11	24	24
Jumlah		10	109	114	223	223

Sumber: Dokumentasi SDN 77 Rejang Lebong

B. Hasil Penelitian

1. Data Hasil Belajar

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 77 Rejang Lebong menggunakan pendekatan pre-eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok sampel yang diberikan pengukuran awal (*Pretest*), kemudian diberi perlakuan, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*Posttest*) untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan. Sebelum melaksanakan pengukuran awal (*Pretest*), peneliti terlebih dahulu telah menyiapkan instrumen tes soal pilihan ganda.

Pada tahap awal, sebelum perlakuan diberikan, siswa mengerjakan *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal mereka. *Pretest* ini berupa 25 butir soal pilihan ganda yang dirancang untuk mengevaluasi penguasaan siswa terhadap materi gaya dalam mata pelajaran IPA. Berikut nilai akhir *Pretest* Siswa:

Tabel 4.3 Hasil *Pretest*

No.	Nama	Nilai
1	Abizar	72
2	Abyan	60
3	Ahza	56
4	Aliffiandra	56
5	Amelia	64
6	Amora	56
7	Andini	64
8	Asyha	72
9	Bagas	56
10	Caryanza	56
11	Cheri	76
12	Dafi	72
13	Diego	60
14	Fahri	56

No.	Nama	Nilai
15	Fina	56
16	Jingga	56
17	Kejora	56
18	Keny	56
19	Keyla	60
20	Luthfia	56
21	Muhammad	60
22	Poppy	52
23	Rafa	64
24	Raihan	68
25	Revan	52
26	Rhido	72
27	Riko	68
28	Silvia	64
29	Zahdan	76
30	Zalfa	60
Rata-Rata		61,7

Berdasarkan data *Pretest* pada tabel di atas, nilai siswa bervariasi antara 52 hingga 76, dengan rata-rata sebesar 61,7. Data dari *Pretest* ini digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas penggunaan media gambar selama pembelajaran. Setelah proses pembelajaran dengan media gambar selesai, siswa diberikan *Posttest* dengan soal yang sama untuk mengukur peningkatan kemampuan setelah perlakuan. Berikut nilai akhir *Posttest* Siswa:

Tabel 4.4 Hasil *Posttest*

No	Nama	Nilai
1	Abizar	88
2	Abyan	88
3	Ahza	80
4	Aliffiandra	80
5	Amelia	68
6	Amora	80
7	Andini	84
8	Asyha	84
9	Bagas	76

No	Nama	Nilai
10	Caryanza	88
11	Cheri	72
12	Dafi	84
13	Diego	72
14	Fahri	64
15	Fina	84
16	Jingga	72
17	Kejora	92
18	Keny	84
19	Keyla	92
20	Luthfia	72
21	Muhammad	84
22	Poppy	68
23	Rafa	84
24	Raihan	92
25	Revan	72
26	Rhido	92
27	Riko	80
28	Silvia	84
29	Zahdan	88
30	Zalfa	76
Rata-Rata		80,8

Berdasarkan data *Posttest* pada tabel di atas, menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan *pretest*, dengan rata-rata nilai mencapai 80,8 naik dari 61,7 pada *pretest*.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran gambar, Selain itu, variasi skor yang ada menunjukkan keberhasilan yang cukup merata di antara siswa, meskipun tetap ada peluang untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar.

Tabel 4.5 *Descriptive Statistics*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	30	30
Minimum	52	64
Maksimum	76	92
Mean	61,7	80,8

Berdasarkan tabel di atas, data *pretest* sebelum penerapan media gambar dan *posttest* setelah penerapan media gambar, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada *pretest*, nilai minimum siswa adalah 52, sedangkan nilai maksimum mencapai 76, dengan mean sebesar 61,7. Setelah penerapan media gambar, nilai minimum meningkat menjadi 64, nilai maksimum naik menjadi 92, dan mean meningkat drastis menjadi 80,8. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa, membantu mereka dalam menyerap materi dengan lebih baik, serta meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong, diperlukan serangkaian analisis data yang melibatkan beberapa uji statistik. Analisis ini bertujuan untuk memastikan keabsahan data sebelum menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Tahapan yang dilakukan meliputi:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah suatu data mengikuti distribusi normal atau tidak, yang merupakan asumsi penting dalam banyak analisis statistik parametrik. Menurut Field,⁶⁹

⁶⁹ Mintarti Indartini and Mutmainah, *ANALISIS DATA KUANTITATIF Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda*, vol. 14, 2024.

uji normalitas diperlukan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis memenuhi asumsi distribusi normal, sehingga teknik analisis seperti uji t, ANOVA, atau regresi linier yang mengandalkan normalitas dapat diterapkan dengan sah. Dengan melakukan uji normalitas, peneliti dapat menentukan apakah data yang dikumpulkan cocok untuk dianalisis menggunakan metode statistik yang sesuai, atau jika perlu diterapkan pendekatan non-parametrik yang lebih fleksibel terhadap distribusi data yang tidak normal. Uji normalitas berperan dalam meningkatkan validitas hasil analisis dan interpretasi data dalam penelitian. Berikut adalah hasil uji normalitasnya:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Kelas	Shapiro-Wilk	
		Statistic	df Sig.
Hasil Belajar Siswa	<i>Pretest</i>	.951	30 .177
	<i>Postest</i>	.933	30 .058
*. This is a lower bound of the true significance.			
a. Lilliefors Significance Correction			

Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel siswa yang terlibat dalam penelitian ini kurang dari 50, yaitu sebanyak 30 siswa. Uji *Shapiro-Wilk* merupakan pilihan yang tepat untuk sampel kecil, karena uji ini memiliki sensitivitas yang lebih tinggi dalam menguji normalitas data pada sampel dengan ukuran kurang dari 50. Uji ini akan membantu memastikan apakah distribusi data hasil belajar siswa mengikuti pola normal atau tidak, sehingga analisis statistik yang lebih lanjut, seperti uji parametrik, dapat dilakukan

dengan tepat. Jika hasil uji menunjukkan data tidak normal, maka alternatif analisis non-parametrik akan dipertimbangkan.

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui taraf signifikansi hasil belajar siswa pada *Pretest* yakni $0,177 > 0,05$ dan pada *Posttest* senilai $0,058 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji T-Tes

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong uji *T-Test* sangat diperlukan yaitu menggunakan uji *T-Test* berpasangan (*paired sample test*). Uji *T-Test* berpasangan (*paired sample test*) dipilih karena data yang dianalisis berasal dari pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama atau kelompok yang memiliki karakteristik yang sangat mirip. Ini berarti bahwa setiap subjek atau anggota kelompok mengalami dua kondisi perlakuan yang berbeda, memungkinkan kita untuk membandingkan perbedaan antar kondisi tersebut pada subjek atau kelompok yang sama, bukan antar kelompok yang berbeda.⁷⁰

Oleh karena itu, data yang dihasilkan bersifat dependen (bergantung) dan lebih akurat dalam menguji perbedaan rata-rata antara dua kondisi tersebut. Hal ini sesuai dengan prinsip uji *T-Test*

⁷⁰ Nuryadi et al., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 101

berpasangan yang membandingkan data yang berhubungan atau berpasangan, seperti pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Maka dari itu dilakukan uji *Paired Sample T-Test* untuk melihat interpretasi keberhasilannya yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7 Paired Samples Test

		Paired Differences				df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t		
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-21.333	10.148	1.853	-11.514	29	.000

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji *Paired Samples Test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai t pada tabel 4.7 menunjukkan t_{hitung} sebesar 11,514 dengan $N = 30$, sedangkan t_{tabel} untuk $N = 30$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,045. Karena $t_{hitung} (11,514) \geq t_{tabel} (2,045)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa materi gaya pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.

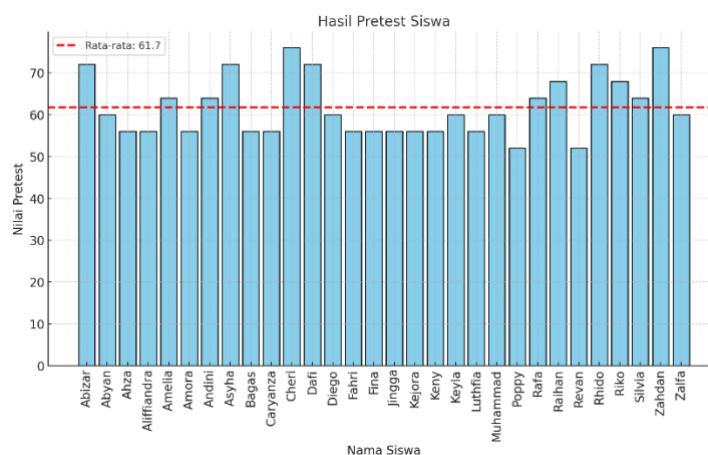
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Pada bagian ini, data yang telah dianalisis disajikan secara sistematis untuk memudahkan pembaca dalam memahami temuan utama yang relevan dengan tujuan penelitian. Rekapitulasi hasil penelitian tidak hanya memberikan gambaran deskriptif, tetapi juga mengaitkan hasil

dengan hipotesis atau pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, bagian ini berfungsi sebagai landasan untuk pembahasan selanjutnya, termasuk interpretasi hasil, implikasi, dan rekomendasi yang akan dijelaskan pada bagian berikutnya.

a. Hasil Data Pemahaman Konsep Siswa

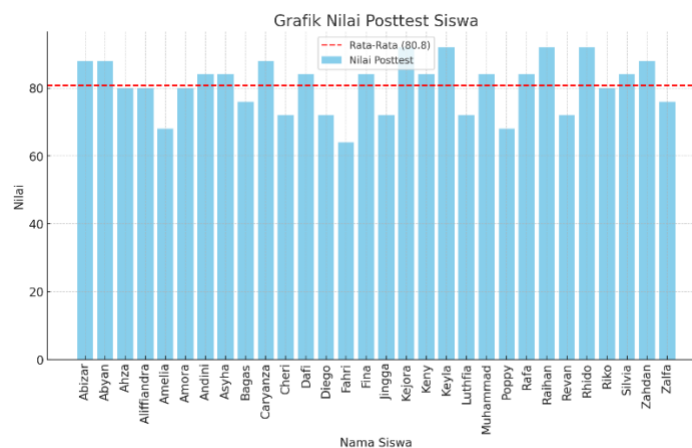
Rekapan data pemahaman konsep siswa dianalisis berdasarkan hasil *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. *Pretest* bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa terhadap konsep yang diajarkan, sementara *Posttest* mengevaluasi peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media Gambar. Hasil antara *Pretest* dan *Posttest* memberikan gambaran tentang pengaruh media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi perkalian dan pembagian di kelas III Al-A'raf yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.1 Nilai *Pretest*

Berdasarkan **gambar 4.1** data nilai *Pretest* siswa bervariasi antara 52 hingga 76, dengan rata-rata sebesar 61,7. Sebagian besar siswa memperoleh nilai dalam rentang 56 hingga 72, menunjukkan bahwa kemampuan awal mereka masih tergolong sedang. Nilai tertinggi sebesar 76 hanya dicapai oleh dua siswa, sementara nilai terendah sebesar 52 diperoleh oleh dua siswa lainnya. Distribusi nilai ini mengindikasikan perlunya peningkatan pemahaman materi sebelum pembelajaran lebih lanjut, terutama bagi siswa dengan nilai di bawah rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa metode atau media pembelajaran yang lebih efektif diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Pelaksanaan penggunaan media gambar menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut nilai *Posttest* untuk melihat hasil belajar siswa setelah penggunaan media dilaksanakan yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.2 Nilai *Posttest*

Berdasarkan **gambar 4.2** nilai *Posttest* siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan *pretest*, dengan rentang nilai antara 64 hingga 92 dan rata-rata sebesar 80,8. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas 80, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman setelah proses pembelajaran. Nilai tertinggi mencapai 92, yang diperoleh oleh beberapa siswa, sementara nilai terendah sebesar 64 menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa masih memerlukan pendampingan lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil ini mencerminkan media gambar yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil analisis nilai *Pretest* dan *Posttest* di atas menunjukkan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Secara keseluruhan, media ini berhasil membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dengan lebih baik.

b. Hasil Data Pengaruh Media Gambar terhadap Pemahaman Konsep

Rekapan hasil data pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan hasil uji *T-Test (paired samples test)*. Uji *paired sample test* bertujuan untuk melihat pengaruh media gambar terkait hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Hasil data pengaruh media Gambar terhadap pemahaman konsep siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Data hasil Pengaruh Media terhadap Pemahaman Konsep

Data	Hasil	keterangan	Kesimpulan
Uji Normalitas	0,177 (<i>Pretest</i>) 0.058 (<i>Posttest</i>)	nilai sig \geq 0,05	berdistribusi normal
Uji <i>T-Test</i>	0,000 (nilai sig)	nilai sig $<$ 0,05	H1 diterima maka terdapat pengaruh
T_{hitung}	t_{hitung} (11,514)	Nilai $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ (2,045)	H1 diterima

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Gambar memberikan pengaruh yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong.

B. Pembahasan

1. Analisis Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Gambar dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong menunjukkan tingkat pemahaman yang masih rendah. Hal ini terlihat dari nilai *pretest* yang memiliki rata-rata 61,7, dengan banyak siswa memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan minimal (KKM). Faktor penyebab rendahnya hasil *pretest* ini dapat berasal dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, metode yang masih bersifat konvensional, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Setelah diterapkan media gambar dalam pembelajaran IPA, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai *posttest*

mencapai 80,8, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep yang lebih baik. Sebagian besar siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM, dan hanya sedikit yang masih memerlukan bimbingan tambahan. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media gambar mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPA secara lebih konkret dan menarik.

2. Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Penerapan media gambar dalam pembelajaran IPA dilakukan dengan mengintegrasikan gambar-gambar ilustratif ke dalam proses pembelajaran, baik melalui buku ajar, lembar kerja siswa (LKS), maupun presentasi digital. Guru menggunakan media gambar untuk menjelaskan konsep-konsep seperti apa itu gaya, apa saja jenis gaya dan bagaimana gaya tersebut bisa terjadi. Dengan adanya visualisasi, siswa lebih mudah memahami materi karena dapat melihat langsung bentuk dan struktur yang sedang dipelajari.

Selama penerapan media gambar, siswa terlihat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Mereka lebih mudah menghubungkan teori dengan kehidupan nyata karena gambar memberikan representasi visual yang jelas. Selain itu, siswa lebih banyak terlibat dalam diskusi dan mampu mengungkapkan pemahamannya dengan lebih baik. Dengan pendekatan ini, suasana belajar menjadi lebih interaktif, tidak hanya berpusat pada ceramah guru, tetapi juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.

Sejalan dengan Teori Kognitif Multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning - CTML*) yang dikembangkan oleh Mayer.⁷¹ Teori ini menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan, karena otak manusia memiliki saluran kognitif yang berbeda untuk memproses kata dan gambar. Dalam pembelajaran IPA, penggunaan media gambar membantu siswa memahami konsep abstrak seperti apa itu gaya, apa saja jenis gaya dan bagaimana gaya tersebut bisa terjadi. Dengan melihat gambar yang relevan, siswa dapat lebih mudah menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, meningkatkan pemahaman konseptual, serta mengurangi beban kognitif yang berlebihan.

Selain itu, penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA juga memperkuat prinsip *dual-channel* dan *limited capacity* dari CTML⁷². Prinsip *dual-channel* menunjukkan bahwa informasi lebih efektif diproses melalui dua jalur, yaitu visual dan auditori, sedangkan prinsip *limited capacity* menekankan bahwa kapasitas pemrosesan informasi manusia terbatas. Oleh karena itu, media gambar membantu mengoptimalkan kapasitas kognitif siswa dengan menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diingat.

⁷¹ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2001):

⁷² Richard E. Mayer, "A Cognitive Theory of Multimedia Learning," dalam *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, ed. Richard E. Mayer (New York: Cambridge University Press, 2005): 78

Penerapan media gambar juga meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Mereka diajak untuk mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan dari gambar yang disajikan. Misalnya, saat mempelajari siklus air, siswa dapat memahami proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi dengan lebih mudah karena ilustrasi yang jelas. Selain itu, penggunaan media gambar juga membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dalam memahami materi dengan lebih baik.

Dikuatkan juga dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarpan Suparman, dkk.,⁷³ yang meneliti pengaruh media gambar terhadap hasil belajar IPA pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPA secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena media gambar membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam IPA dengan lebih konkret, sehingga mereka lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan materi yang dipelajari.

3. Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA di Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-Test*, dapat disimpulkan bahwa media gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* (0,177) dan *posttest*

⁷³ Tarpan Suparman, Anggy Giri Prawiyogi, and Reni Endah Susanti. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.2 (2020): 250-256.

(0,058) memiliki nilai *significance* lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Distribusi normal ini memungkinkan analisis statistik lebih lanjut menggunakan uji T-Test untuk melihat perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *significance* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, nilai *T*hitung sebesar 11,514 lebih besar dari *T*tabel (2,045), yang semakin menguatkan bahwa perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media gambar tidak terjadi secara kebetulan, melainkan benar-benar merupakan dampak dari penggunaan media gambar dalam pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media gambar juga terlihat dari kenaikan rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,7 menjadi 80,8 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar membantu siswa dalam memahami materi IPA dengan lebih baik. Penggunaan gambar memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep abstrak dengan representasi visual yang lebih konkret, sehingga mempercepat proses pemahaman dan meningkatkan retensi ingatan mereka terhadap materi yang dipelajari.

Selain memberikan dampak positif pada aspek kognitif, penggunaan media gambar juga berdampak pada aspek motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media gambar, suasana belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa juga lebih mudah memahami materi karena gambar membantu mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit dipahami hanya dengan teks atau penjelasan verbal.

Secara keseluruhan, berdasarkan analisis data uji statistik dan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa media gambar berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong. Oleh karena itu, media gambar dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPA secara lebih optimal.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran Gambar.

1. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 61,7 meningkat menjadi 80,8 pada *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media gambar membantu siswa memahami konsep IPA dengan lebih baik dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya.
2. Penerapan media gambar dalam pembelajaran IPA dilakukan dengan menampilkan ilustrasi visual terkait materi yang diajarkan. Media gambar membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan representasi yang lebih konkret, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media gambar juga membuat suasana kelas lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai *significance* sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05) dan *Thitung* (11,514) lebih besar dari *Ttabel* (2,045). Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media gambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media gambar dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa memahami materi IPA secara lebih optimal.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Guru disarankan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran, seperti gambar, guna membantu siswa memahami materi gaya pada mata pelajaran IPA. Selain itu, perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan, sehingga hasil belajar mereka dapat ditingkatkan secara optimal.
2. Siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, seperti media gambar, untuk mendukung peningkatan pemahaman mereka. Keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan efektif.
3. Penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya dengan mengembangkan media gambar untuk materi lain atau mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang berbeda. Peneliti lanjutan juga disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitian atau mengaplikasikan media ini di lingkungan sekolah dengan karakteristik yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressido.
- Adam, Steffi, and Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *CBIS Journal* 79.
- Akbar, Ahmad Ali, and Tarpan. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 41.
- Ardiansyah, Reza. 2021. *Pengembangan Materi Gaya Berbasis Metode Eksperimen Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD/MI*. Skripsi, Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Arifin, Johan. 2017. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Perss. Asyar Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembnagkan Media Pembelajaran*. Jakarta:
- Astuti, Yuli. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar Terhadap Motivasi Belajar IPA Konsep Struktur Bagian Tumbuhan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa Kota Makassar*. Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Azwar, Saifuddin. "Kualitas Tes Potensi Akademik Versi 07a." *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan* 12, no. 2 (2013). <https://doi.org/10.21831/pep.v12i2.1429>.
- Dewi, Kumala Nur, and Nia Budiana. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Efendi, Allicia Laini, and dkk. 2021. *Statistik Parametrik Uji T (T-Test)*. Skripsi, Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widyaishwara*, 1(4), 104-117.
- Fauhah, Hamroul, and Brillian Rosy. 2021. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Administrasi Perkantoran* 327.

- Haoming, Zhang, PEH lian Soon, and Yinghai Wang. "Validitas Dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian." *Applied Mechanics and Materials* 1 (2014): 1510–1515. <https://doi.org/https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>.
- Hartati, Istiqomah Sri. 2017. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pelajaran IPA." *Joyful Learning Jurnal* 31.
- Indartini, Mintarti, and Mutmainah. *Analisis Data Kuantitatif Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Dan Regresi Linier Berganda*. Vol. 14, 2024.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Karo-karo, Isran Rasyid, and Rohani. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *Jurnal AXIOM* 95.
- Kudisiah. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018." *Jurnal JIME* 199.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Marliyah. 2014. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Alat Peraga Konkrit Pada Siswa Kelas 1A SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember." *Jurnal Pancaran* 154.
- Maulida, Yulia. 2019. Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menghafal Mufradat Pada Pelajaran Bahasa Arab Kelas I di SD Ma'arif NU Hasanudin Surabaya. Skripsi, Surabaya: UINSA.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University.
- Mayer, R. E. (2005). *A cognitive theory of multimedia learning*. Dalam R. E. Mayer (Ed.), *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Morang, Nurfausia Andi. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 32 Lagaligu Kota Palopo. Skripsi, Palopo: Universitas Cokroaminoto Palopo.
- Muakhirin, Binti. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"* 52-53.
- Ngindana, Khafsoh. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Web Berbantuan Google Classroom Terhadap Berpikir Kreatif dan Pemecahan

Masalah Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN 2 Wates. Skripsi, Tulungagung: IAIN Tulungagung.

- Nugroho, D. S. *Quantitative Approach Research Method*, 2015.
- Nurfadhillah, Septy, and 4C PGSD. 2021. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Nurkholis. 2013. "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi." *Jurnal Kependidikan* 26.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian. Sibuku Media*, 2017.
- Pratiwi, Wiwik Eka. 2017. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Ana' Gowa Kab. Gowa*. Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rohini. 2010. "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko." *Jurnal Educatio* 77.
- Rukajat, Ajat. 2012. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Satrianawati. 2012. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sekarini, Wining. 2018. *Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Muhammadiyah 01 Sukarame*. Skripsi, Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Shofinila, Bu Us Ul Laili, interview by Binti Fadlila. 2022. *Observasi Dengan Guru Kelas IV di MI Syamsul Huda (Januari Senin)*.
- Soenarto, Sunaryo, and dkk. 2012. *Media Pembelajaran Teknologi dan Kejuruan*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana, I Wajan Cong. 2019. "Fungsi Tujuan Pendidikan Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sujianto, Agus Eka. 2009. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)*. Bandung: Alfabet, 2014.
- Sugiyono, Prof. Dr. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: ALPABETA, 2012.

- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250-256.
- Suparman, Tarpan, and dkk. 2020. "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicude* 251.
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2012. Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. Sleman: CV Budi Utama.
- Yadnyawati, Ida Ayu Gde. *Evaluasi Pembelajaran*. Edited by Ketut Suda. Pertama. Bali: UNHI Press, 2019.
- Yeni, Hilda Oktri, and dkk. 2020. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018." *Jurnal Pendidikan MINDA* 11.
- Zamroni, Muhammad Afif, Yudha Munajat, and Saputra & Mulyana. "Pengaruh Media Pembelajaran Poster Dan Video Terhadap Penguasaan Keterampilan Pencak The Effect of Poster and Video Learning Media on the Mastery of Pencak Silat." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20 Nomor 2
- Zubaidillah, Muhammad Haris, and Hasan. 2019. "Pengaruh Media Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab." *Jurnal Al- Mi'yar* 46 (2020): 145–53.

L

A

M

P

I

R

A

N



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
**DINAS PENANAMAN MODAL
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
 Bantuk Rahmat No.10 Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/32/IP/DPMPSTP/VII/2024

**TENTANG PENELITIAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan dan Badan Usaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong,
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 1360/In.34/FI/PP.00.9/07/2024 tanggal 26 Juli 2024 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Andini Putri Wijaya / Curup , 29 September 2000
 NIM : 19591013
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : Tarbiyah /PGMI
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong
 Lokasi Penelitian : SDN 77 Rejang lebong
 Waktu Penelitian : 29 Juli 2024 s/d 26 Oktober 2024
 Penanggung jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mematuhi semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Curup
 Pada Tanggal : 29 Juli 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



ZULKARNAIN, SH

Pembina

NIP. 19751010 200704 1 001

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RI
2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup



**PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 77 REJANG LEBONG**

Alamat: Jl. Pembangunan Desa Teladan Curup Selatan 39125

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WAHYUNINGSIH M.Pd
NIP : 197003051993072001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Andini Putri Wijaya
NIM : 19591013
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Waktu Penelitian : 27 Juli s.d 26 Oktober 2024

Nama tersebut diatas adalah benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SDN 77 Rejang Lebong*".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya

Curup, Februari 2025
Kepala Sekolah
SD NEGERI 77
REJANG LEBONG
WAHYUNINGSIH, M.Pd
NIP. 197003051993072001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARRBIYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARRBIYAH

Nomor : 456 Tahun 2024

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud.
 - b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk disertai tugas sebagai pembimbing I dan II :
- Mengingat** :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
 4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
 6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** :
1. Permohonan Sdr. Andini Putri Wijaya tanggal 06 Mei 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 27 Februari 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
- Pertama** :
1. **Dr. Abdul Sahib, M.Pd** **197205202003121001**
 2. **Siswanto ,M.Pd.I** **160801012**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Andini Putri Wijaya

N I M : 19591013

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag. Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

KISI-KISI INSTRUMEN TES

Jenis Pendidikan	: Sekolah Dasar
Materi Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Materi	: Gaya
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Kelas	: IV (Lima)
Jumlah Soal	: 25 Soal
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda

Tingkatan	Indikator Hasil Belajar	Indikator Soal	No Soal
Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	Kemampuan mengidentifikasi dan mengingat kembali informasi mendasar yang telah dipelajari sebelumnya.	- Menyebutkan macam-macam gaya. - Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. - Menyebutkan contoh pemanfaatan gaya otot.	1, 2, 3, 4, 5
Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	Kemampuan mengungkapkan konsep dengan kata-kata sendiri atau menafsirkan informasi yang diperoleh.	- Menjelaskan bagaimana gaya dapat mempengaruhi gerak suatu benda. - Menjelaskan perbedaan antara listrik statis dan listrik dinamis.	6, 7, 8, 9, 10
Penerapan (<i>Application</i>)	Kemampuan menerapkan konsep dalam kehidupan nyata atau menyelesaikan permasalahan berdasarkan teori yang telah dipelajari.	- Menentukan contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. - Melakukan percobaan sederhana untuk mengetahui adanya listrik statis.	11, 12, 13, 14, 15
Analisis (<i>Analysis</i>)	Kemampuan mengelompokkan, menyusun, dan menghubungkan informasi untuk mengenali pola atau keterkaitan.	- Menghubungkan hubungan antara gaya dan perubahan bentuk benda. - Menganalisis faktor-	16, 17, 18, 19, 20

		faktor yang mempengaruhi kuatnya gaya gesek.	
Sintesis <i>(Synthesis)</i>	Kemampuan merancang atau menggabungkan informasi guna membentuk konsep atau ide baru.	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang percobaan untuk membuktikan adanya listrik statis. - Menggabungkan konsep gaya dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari. 	21, 22, 23
Evaluasi <i>(Evaluation)</i>	Kemampuan mengevaluasi serta mengambil keputusan berdasarkan kriteria tertentu.	<ul style="list-style-type: none"> - Menilai efektivitas penggunaan gaya dalam aktivitas sehari-hari. - Menentukan cara terbaik untuk mengurangi pengaruh gaya gesek dalam suatu kegiatan. 	24, 25

KUNCI JAWABAN SOAL TES

Jenis Pendidikan : Sekolah Dasar
 Materi Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
 Materi : Gaya
 Kurikulum : Kurikulum 2013
 Kelas : IV (Lima)
 Jumlah Soal : 25 Soal
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Kategori Kognitif	No Soal	Soal	Jawaban	Skor
Pengetahuan (<i>Knowledge</i>)	1	Gaya dapat didefinisikan sebagai...	b. Tarikan atau dorongan yang diberikan pada suatu benda	4
	2	Berikut ini yang bukan merupakan pengaruh gaya terhadap benda adalah...	c. Menghentikan aliran listrik	4
	3	Berikut ini adalah macam-macam gaya, kecuali...	d. Gaya warna	4
	4	Listrik statis terjadi akibat...	b. Gesekan antara dua benda sehingga menghasilkan muatan listrik	4
	5	Contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari adalah...	a. Menarik gerobak	4
Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	6	Apa yang menyebabkan kertas dapat menempel pada penggaris plastik setelah digosokkan ke rambut?	c. Karena terjadi listrik statis akibat gesekan	4
	7	Mengapa ban sepeda memerlukan gaya gesek dengan jalan saat dikayuh?	b. Agar sepeda dapat bergerak maju	4
	8	Jika sebuah benda didorong ke depan dan berhenti setelah	c. Gaya gesek bekerja melawan gerakan benda	4

		beberapa saat, hal ini menunjukkan bahwa...		
	9	Bagaimana cara memperkecil gaya gesek antara dua benda?	a. Menambahkan minyak pelumas di antara benda-benda tersebut	4
	10	Salah satu perbedaan listrik statis dan listrik dinamis adalah...	c. Listrik statis terjadi karena muatan tidak mengalir, sedangkan listrik dinamis mengalir melalui rangkaian listrik	4
Penerapan (Application)	11	Saat kita membuka pintu dengan menariknya, gaya yang digunakan adalah...	a. Gaya otot	4
	12	Seorang anak mendorong meja dengan tenaga penuh, tetapi meja tidak bergerak. Hal ini menunjukkan bahwa...	c. Ada gaya gesek yang melawan gaya dorong anak tersebut	4
	13	Listrik statis dapat diamati dalam percobaan sederhana dengan cara...	b. Menggosokkan balon ke rambut lalu mendekatkannya ke potongan kertas	4
	14	Saat seseorang bermain seluncuran, ia bergerak ke bawah karena pengaruh...	c. Gaya gravitasi	4
	15	Contoh pemanfaatan listrik dinamis dalam kehidupan sehari-hari adalah...	b. Lampu yang menyala saat sakelar dihidupkan	4
	Analisis (Analysis)	16	Jika gaya yang diberikan pada benda lebih besar dari gaya gesek yang melawan, maka benda akan...	b. Bergerak lebih cepat
17		Apabila sebuah benda jatuh bebas dari ketinggian tertentu, gaya yang bekerja pada benda tersebut adalah...	c. Gaya gravitasi	4
18		Manakah dari pernyataan berikut yang menunjukkan	a. Saat seseorang berjalan, ia menggunakan gaya otot,	4

		hubungan antara gaya otot dan gaya gesek?	tetapi juga mengalami gaya gesek dengan lantai	
	19	Jika dua benda saling bergesekan, apa yang akan terjadi?	c. Gaya gesek akan terjadi dan dapat menyebabkan panas	4
	20	Apa yang terjadi jika muatan listrik negatif bertemu dengan muatan listrik positif?	b. Kedua muatan akan saling tarik-menarik	4
Sintesis <i>(Synthesis)</i>	21	Dalam sebuah eksperimen, seseorang ingin mengurangi gesekan antara dua benda. Apa yang sebaiknya ia lakukan?	c. Melapisi permukaan benda dengan minyak atau pelumas	4
	22	Mengapa kabel listrik dibuat dari tembaga?	b. Karena tembaga adalah penghantar listrik yang baik	4
	23	Apa akibat yang ditimbulkan jika tidak ada gaya gesek di bumi?	a. Benda akan mudah bergerak tetapi sulit berhenti	4
Evaluasi <i>(Evaluation)</i>	24	Jika listrik statis terlalu besar, apa yang bisa terjadi?	a. Terjadi percikan listrik	4
	25	Bagaimana cara menghindari bahaya listrik dinamis di rumah?	c. Memastikan kabel listrik tidak terkelupas	4

SOAL TES

Jenis Pendidikan	: Sekolah Dasar
Materi Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Materi	: Indonesiaku Kaya Raya
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Kelas	: V (Lima)
Jumlah Soal	: 30 Soal
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda

Petunjuk

- a. Baca, pahami dan kerjakan soal berikut dengan teliti dan tepat
- b. Kerjakan soal yang menurutmu mudah terlebih dahulu
- c. Periksa Kembali hasil pekerjaanmu sebelum dikumpulkan
- d. Mulai dan akhiri dengan doa

Jawablah soal uraian berikut ini dengan baik dan tepat!

1. Gaya dapat didefinisikan sebagai...
 - a. Gerakan benda tanpa adanya penyebab
 - b. Tarikan atau dorongan yang diberikan pada suatu benda
 - c. Perubahan warna suatu benda
 - d. Perpindahan panas dari benda panas ke benda dingin
2. Berikut ini yang bukan merupakan pengaruh gaya terhadap benda adalah...
 - a. Mengubah bentuk benda
 - b. Mengubah arah gerak benda
 - c. Menghentikan aliran listrik
 - d. Mempercepat atau memperlambat gerakan benda
3. Berikut ini adalah macam-macam gaya, kecuali...
 - a. Gaya otot
 - b. Gaya magnet
 - c. Gaya gesek
 - d. Gaya warna

4. Listrik statis terjadi akibat...
 - a. Arus listrik yang mengalir terus menerus
 - b. Gesekan antara dua benda sehingga menghasilkan muatan listrik
 - c. Pemanasan logam secara terus-menerus
 - d. Penggunaan listrik dalam peralatan elektronik
5. Contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - a. Menarik gerobak
 - b. Memasukkan kunci ke dalam stop kontak
 - c. Menekan tombol remote TV
 - d. Menghidupkan kipas angin
6. Apa yang menyebabkan kertas dapat menempel pada penggaris plastik setelah digosokkan ke rambut?
 - a. Karena ada gaya magnet
 - b. Karena kertas memiliki zat perekat
 - c. Karena terjadi listrik statis akibat gesekan
 - d. Karena kertas lebih ringan dari penggaris
7. Mengapa ban sepeda memerlukan gaya gesek dengan jalan saat dikayuh?
 - a. Agar sepeda tetap diam di tempat
 - b. Agar sepeda dapat bergerak maju
 - c. Agar sepeda kehilangan keseimbangannya
 - d. Agar sepeda menjadi lebih ringan
8. Jika sebuah benda didorong ke depan dan berhenti setelah beberapa saat, hal ini menunjukkan bahwa...
 - a. Tidak ada gaya yang bekerja pada benda
 - b. Benda kehilangan beratnya
 - c. Gaya gesek bekerja melawan gerakan benda
 - d. Gaya otot bekerja selamanya
9. Bagaimana cara memperkecil gaya gesek antara dua benda?
 - a. Menambahkan minyak pelumas di antara benda-benda tersebut
 - b. Menambah beban pada benda
 - c. Menggosokkan benda lebih kuat
 - d. Memperbesar permukaan benda

10. Salah satu perbedaan listrik statis dan listrik dinamis adalah...
 - a. Listrik statis dapat mengalir sedangkan listrik dinamis tidak
 - b. Listrik dinamis selalu muncul akibat gesekan sedangkan listrik statis tidak
 - c. Listrik statis terjadi karena muatan tidak mengalir, sedangkan listrik dinamis mengalir melalui rangkaian listrik
 - d. Listrik statis dihasilkan oleh baterai, sedangkan listrik dinamis dihasilkan oleh gesekan
11. Saat kita membuka pintu dengan menariknya, gaya yang digunakan adalah...
 - a. Gaya otot
 - b. Gaya gravitasi
 - c. Gaya gesek
 - d. Gaya listrik
12. Seorang anak mendorong meja dengan tenaga penuh, tetapi meja tidak bergerak. Hal ini menunjukkan bahwa...
 - a. Gaya yang diberikan terlalu besar
 - b. Meja memiliki massa yang sangat kecil
 - c. Ada gaya gesek yang melawan gaya dorong anak tersebut
 - d. Gaya dorong lebih besar daripada gaya gesek
13. Listrik statis dapat diamati dalam percobaan sederhana dengan cara...
 - a. Menyusun rangkaian lampu
 - b. Menggosokkan balon ke rambut lalu mendekatkannya ke potongan kertas
 - c. Menggunakan baterai untuk menyalakan kipas
 - d. Menghubungkan kabel listrik ke sakelar
14. Saat seseorang bermain seluncuran, ia bergerak ke bawah karena pengaruh...
 - a. Gaya otot
 - b. Gaya magnet
 - c. Gaya gravitasi
 - d. Gaya gesek
15. Contoh pemanfaatan listrik dinamis dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - a. Gesekan antara tangan dan balon
 - b. Lampu yang menyala saat sakelar dihidupkan

- c. Kertas yang tertarik oleh penggaris setelah digosokkan
 - d. Debu yang menempel pada layar TV
16. Jika gaya yang diberikan pada benda lebih besar dari gaya gesek yang melawan, maka benda akan...
- a. Tetap diam
 - b. Bergerak lebih cepat
 - c. Berhenti seketika
 - d. Berputar di tempat
17. Apabila sebuah benda jatuh bebas dari ketinggian tertentu, gaya yang bekerja pada benda tersebut adalah...
- a. Gaya otot
 - b. Gaya gesek
 - c. Gaya gravitasi
 - d. Gaya listrik
18. Manakah dari pernyataan berikut yang menunjukkan hubungan antara gaya otot dan gaya gesek?
- a. Saat seseorang berjalan, ia menggunakan gaya otot, tetapi juga mengalami gaya gesek dengan lantai
 - b. Gaya otot tidak berpengaruh terhadap gaya gesek
 - c. Gaya gesek hanya terjadi saat benda jatuh
 - d. Gaya otot dan gaya gesek selalu bertolak belakang
19. Jika dua benda saling bergesekan, apa yang akan terjadi?
- a. Benda akan melayang
 - b. Akan muncul gaya listrik
 - c. Gaya gesek akan terjadi dan dapat menyebabkan panas
 - d. Benda akan kehilangan beratnya
20. Apa yang terjadi jika muatan listrik negatif bertemu dengan muatan listrik positif?
- a. Kedua muatan akan saling tolak-menolak
 - b. Kedua muatan akan saling tarik-menarik
 - c. Kedua muatan akan hilang
 - d. Muatan positif berubah menjadi negatif

21. Dalam sebuah eksperimen, seseorang ingin mengurangi gesekan antara dua benda. Apa yang sebaiknya ia lakukan?
- Menambahkan permukaan kasar di antara kedua benda
 - Menggosokkan benda lebih kuat
 - Melapisi permukaan benda dengan minyak atau pelumas
 - Meningkatkan tekanan antara kedua benda
22. Mengapa kabel listrik dibuat dari tembaga?
- Karena tembaga ringan dan mudah dibentuk
 - Karena tembaga adalah penghantar listrik yang baik
 - Karena tembaga murah dibandingkan besi
 - Karena tembaga memiliki gaya tarik yang besar
23. Apa akibat yang ditimbulkan jika tidak ada gaya gesek di bumi?
- Benda akan mudah bergerak tetapi sulit berhenti
 - Semua benda akan diam dan tidak bergerak
 - Tidak akan ada gaya gravitasi
 - Semua benda akan menempel satu sama lain
24. Jika listrik statis terlalu besar, apa yang bisa terjadi?
- Terjadi percikan listrik
 - Listrik statis berubah menjadi listrik dinamis
 - Listrik statis akan hilang
 - Tidak akan ada efek yang terjadi
25. Bagaimana cara menghindari bahaya listrik dinamis di rumah?
- Memegang kabel listrik saat basah
 - Menggunakan kabel tanpa pelindung
 - Memastikan kabel listrik tidak terkelupas
 - Menghubungkan banyak alat listrik dalam satu soket

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raudya Tuzzahra

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Andini Putri Wijaya

NIM : 19591013

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Curup, 20 Juli 2024

Validator



(Raudya Tuzzahra)

Catatan :

- Beritanda ✓

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Raudya Tuzzahra

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa

Nama : Andini Putri Wijaya

NIM : 19591013

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

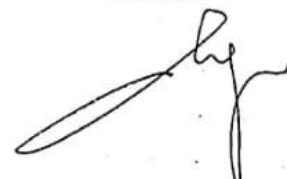
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Curup, 20 Juli 2024

Validator



(Raudya Tuzzahra)

Catatan :

- Beritanda ✓

PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Renny Intan Permai Sari Akbarsyah, S.Pd
NIP : 198901162010012019

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Andini Putri Wijaya

Nim : 19591013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong,22 Juli 2024

Validator,

Reny
Renny Intan Permai Sari Akbarsyah
NIP. 198901162010012019

LEMBAR VALIDASI SOAL PRETEST-POSTTEST
IPAS KELAS IV MATERI GAYA

Nama Validator : Renny Indah Permai Sari Akbarjah, S.Pd
 NIP/NIDN : 198401162010012014
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa
 pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 77 Rejang Lebong

Petunjuk:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
3. Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No	Aspek Yang Diamati	Skor				
		5	4	3	2	1
A. Materi						
1.	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran pada kisi-kisi	✓				
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	✓				
3.	Setiap soal mempunyai satu kunci jawaban yang benar	✓				
B. Konstruksi						
1.	Soal dirumuskan secara jelas, singkat dan tegas	✓				
2.	Soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar	✓				
3.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negative ganda	✓				
4.	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi	✓				
5.	Pilihan jawaban tidak mengandung "semua pilihan di atas salah" atau "semua pilihan jawaban di atas benar"	✓				
6.	Gambar, grafik, tabel, diagram, wacana dan sejenisnya yang terdapat pada soal jelas dan berfungsi	✓				
C. Bahasa						
1.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓				
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	✓				
3.	Kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓				

Komentar dan Saran Perbaikan

layak digunakan

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen soal *pretest-posttest* dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk tes tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk tes setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk tes
 - Mohon untuk Bapak/Ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrumen soal *pretest-posttest* yang telah dibuat.

Rejang Lebong, 19-02-2015

Validator,

Renny Inan Rini Sri Abosyah
NIP. 1982101162010012014

Lampiran 9

Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	81.73	58.961	.420	.728
S2	81.70	59.803	.384	.731
S3	81.73	59.375	.377	.731
S4	81.63	62.240	.144	.742
S5	82.00	56.345	.527	.719
S6	82.10	59.128	.262	.736
S7	81.97	55.964	.559	.716
S8	81.90	59.266	.330	.732
S9	82.00	58.000	.363	.729
S10	81.97	59.964	.225	.738
S11	81.87	57.154	.494	.722
S12	81.97	56.861	.482	.722
S13	81.60	62.938	.054	.745
S14	81.83	60.695	.145	.744
S15	81.83	59.661	.208	.740
S16	81.87	62.533	.007	.754
S17	82.07	59.306	.246	.737
S18	82.33	56.506	.362	.728
S19	82.47	59.016	.233	.739
S20	82.20	57.959	.362	.729
S21	82.43	59.013	.168	.746
S22	82.80	62.993	-.031	.758
S23	82.50	55.569	.487	.719
S24	82.33	60.851	.131	.745
S25	82.37	58.585	.258	.737

Lampiran 10

SILABUS TEMATIK KELAS IV

Tema 2 : Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 1 : Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. 4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari,	3.3.1 Memahami pengertian gaya dengan tepat. 3.3.2 Menjelaskan pengertian gaya dengan tepat. 4.3.1 Menyebutkan manfaat gaya dalam	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian gaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda. • Dengan mengamati gambar, siswa mampu menentukan 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	kehidupan sehari-hari dengan tepat. 4.3.2 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.		<p>macam-macam gaya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot. • Dengan berdiskusi, siswa mampu menemukan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari. 				

Tema 2 : Indahnya Keragaman di Negeriku

Subtema 2 : Indahnya Keragaman Budaya Negeriku

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	<p>3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet,</p>	<p>3.3.1 Mengetahui dan memahami macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan dengan tepat.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam gaya 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan berdiskusi, siswa mampu mengetahui faktor yang menyebabkan lampu bohlam menyala. • Siswa melakukan percobaan untuk mengetahui adanya listrik statis. • Dengan membaca teks, siswa menuliskan 				

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	<p>gaya gesekan dengan tepat.</p> <p>4.3.1 Menyebutkan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Mempresentasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p>		<p>pengetahuan baru tentang listrik statis dan listrik dinamis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan mengamati lingkungan sekitarnya, siswa mampu mencari informasi nama-nama alat elektronik beserta fungsinya. 				

Lampiran 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 77 Rejang Lebong
Kelas / Semester	: IV / 1
Tema 2	: Indah nya Keragaman di Negeriku
Sub Tema 1	: Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku
Pembelajaran	: 1
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya	3.3.1 Menjelaskan pengertian gaya.
---	------------------------------------

<p>listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruhnya terhadap benda.</p>
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan percobaan, siswa mampu menjelaskan pengertian gaya dengan tepat.
2. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi, siswa mampu menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruhnya terhadap benda dengan tepat.

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. MATERI PEMBELAJARAN

- Menjelaskan pengaruh gaya terhadap benda.
- Menentukan macam-macam gaya.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Keragaman di Negeriku</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit
Inti	<p>Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Guru menjelaskan materi pembelajaran hari ini	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa dan guru melakukan tanya jawab singkat. <p>Tahap 2 Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar pembelajaran kemudian menjelaskan mengenai materi. ▪ Guru melakukan diskusi singkat mengenai gambar pembelajaran yang telah ditampilkan. ▪ Siswa menempati tempat duduk berdasarkan kelompok yang dibagikan sebelumnya secara heterogen. ▪ Guru membagikan LPKD kepada siswa. <p>Tahap 3 Membimbing peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi lebih baik. <p>Tahap 4 Membimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengerjakan tugas kelompoknya. ▪ Siswa menampilkan hasil diskusi kelompoknya. <p>Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama guru berdiskusi terkait hasil diskusi. ▪ Siswa berdiskusi yang berkaitan dengan materi. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

LAMPIRAN

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

- Melakukan pengamatan dan berdiskusi tentang macam-macam gaya dan pengaruhnya terhadap benda.

Bentuk Penilaian: Kinerja

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.3 dan 4.3.

Aspek	4	3	2	1
Pengetahuan tentang macam-macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Dapat menentukan 5 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Dapat menentukan 3 atau 4 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Dapat menentukan 2 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.	Dapat menentukan 1 macam gaya yang bekerja pada suatu benda.
Keterampilan berbicara saat berdiskusi.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kata-kata tidak begitu jelas tapi masih dapat dipahami maksudnya oleh pendengar.	Pengucapan kata-kata secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 77 Rejang Lebong
Kelas / Semester : IV / 1
Tema 2 : **Indahnya Keragaman di Negeriku**
Sub Tema 1 : **Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku**
Pembelajaran : 2
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macammacam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1 Mengenal contoh-contoh pemanfaatan gaya otot.
--	---

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.4.1 Menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruhnya terhadap benda.
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu mengenal contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan pengertian gaya otot dan pengaruhnya terhadap benda

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Melakukan percobaan yang melibatkan gaya otot.
- Menemukan contoh-contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Keragaman di Negeriku</i>".▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan materi pembelajaran hari ini ▪ Siswa dan guru melakukan tanya jawab singkat. <p>Tahap 2 Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar pembelajaran kemudian menjelaskan mengenai materi. ▪ Guru melakukan diskusi singkat mengenai gambar pembelajaran yang telah ditampilkan. ▪ Siswa menempati tempat duduk berdasarkan kelompok yang dibagikan sebelumnya secara heterogen. ▪ Guru membagikan LPKD kepada siswa. <p>Tahap 3 Membimbing peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi lebih baik. <p>Tahap 4 Membimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengerjakan tugas kelompoknya. ▪ Siswa menampilkan hasil diskusi kelompoknya. <p>Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama guru berdiskusi terkait hasil diskusi. ▪ Siswa berdiskusi yang berkaitan dengan materi. 	150 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	

LAMPIRAN

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

- Rubrik Diskusi tentang Pemanfaatan Gaya Otot dalam Kehidupan Sehari-hari.
IPA KD 3.3 dan 4.3.

Aspek	4	3	2	1
Pengetahuan tentang pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Dapat menyebutkan minimal 4 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Dapat menyebutkan 3 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Dapat menyebutkan 2 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari	Dapat menyebutkan 1 contoh pemanfaatan gaya otot dalam kehidupan sehari-hari
Keaktifan dalam mengemukakan pendapat	Selalu aktif mengemukakan pendapat dari awal hingga akhir diskusi	Kadang tidak aktif dalam mengemukakan pendapat	Kurang tidak aktif dalam mengemukakan pendapat	Tidak aktif dalam mengemukakan pendapat
Keterampilan berbicara dalam berdiskusi	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti.	Pengucapan kalimat secara keseluruhan tidak jelas, menggumam dan tidak dapat dimengerti

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 77 Rejang Lebong
Kelas / Semester : IV / 1
Tema 2 : **Indahnya Keragaman di Negeriku**
Sub Tema 1 : **Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku**
Pembelajaran : 3
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

IPA

3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.3.1 Menjelaskan manfaat gaya listrik.
---	---

4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan.	3.4.1 Menuliskan pengetahuan baru tentang listrik statis dan listrik dinamis.
--	---

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah berdiskusi, siswa mampu menjelaskan manfaat gaya listrik dengan benar.
2. Setelah membaca teks, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru tentang listrik statis dan listrik dinamis dengan rinci.

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Melakukan percobaan untuk mengetahui adanya listrik statis.
- Menuliskan pengetahuan baru tentang listrik statis dan listrik dinamis.

F. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Indahnya Keragaman di Negeriku</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<p>Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menjelaskan materi pembelajaran hari ini ▪ Siswa dan guru melakukan tanya jawab singkat. <p>Tahap 2 Mengorganisasi Peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menampilkan gambar pembelajaran kemudian menjelaskan mengenai materi. ▪ Guru melakukan diskusi singkat mengenai gambar pembelajaran yang telah ditampilkan. ▪ Siswa menempati tempat duduk berdasarkan kelompok yang dibagikan sebelumnya secara heterogen. ▪ Guru membagikan LPKD kepada siswa. <p>Tahap 3 Membimbing peserta didik untuk belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru membimbing peserta didik untuk berdiskusi lebih baik. <p>Tahap 4 Membimbing</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengerjakan tugas kelompoknya. ▪ Siswa menampilkan hasil diskusi kelompoknya. <p>Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bersama guru berdiskusi terkait hasil diskusi. <p>Siswa berdiskusi yang berkaitan dengan materi.</p>	150 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

LAMPIRAN

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Penilaian Sikap

No	Nama	Perubanan Tingkah Laku											
		Teliti				Cermat				Percaya Diri			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1												
2												
3												
dst												

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup) : 2, B (Baik) : 3, SB (Sangat Baik) : 4

- Melakukan percobaan tentang listrik statis.

IPA KD 3.3 dan 4.3

Aspek	4	3	2	1
Keaktifan dalam melakukan percobaan	Selalu aktif dalam melakukan percobaan	Kadang tidak aktif dalam melakukan percobaan	Kurang tidak aktif dalam melakukan percobaan	Tidak aktif dalam melakukan percobaan
Kemampuan menjelaskan pengertian listrik statis	Mampu menjelaskan pengertian listrik statis dengan benar sesuai hasil percobaan	Kurang lengkap dalam menjelaskan pengertian listrik statis sesuai hasil percobaan	Menjelaskan pengertian listrik statis dengan membaca dari buku	Sama sekali tidak dapat menjelaskan pengertian listrik statis sesuai hasil percobaan
Keterampilan dalam menyajikan laporan tertulis	Menggunakan bahasa runtut dan kosakata baku	Menggunakan bahasa runtut dan beberapa kosakata tidak baku	Menggunakan bahasa runtut dan kosakata tidak baku	Menggunakan bahasa yang tidak runtut dan kosakata tidak baku

Lampiran 12

Dokumentasi



Lampiran 12

