

Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Pada Pembelajaran Subtema Bermain di Lingkungan Sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah

Erika Juliana Saragih¹, Minar T. Lumbantobing²,
Canni Loren Sianturi³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: ¹erikajulianasaragih04@gmail.com, ²minar.lumbantobing@uhnp.ac.id,

³cannibimbinganskripsi@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah. Ada 2 hipotesis pada penelitian ini yaitu, (1) ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah (H_a) dan (2) tidak ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah (H_o). Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis penelitian pre-experimental design dengan desain penelitian one grup pretest posttest design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah yang berjumlah 30 orang. Karena jumlah populasi kurang dari 50 maka populasi dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik pemberian tes dan observasi. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 9,844 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka dapat disimpulkan ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah. Ini berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : *Pengaruh, Media Gambar, Hasil Belajar Siswa*

Abstract

The purpose of this study was to determine whether the media image had an effect on the learning outcomes of grade II students in learning the sub-theme of playing in the school environment at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School. There are 2 hypotheses in this study, namely, (1) there is an influence of image media on the learning outcomes of class II students in learning the sub-theme of playing in the school environment at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School (H_a) and (2) there is no influence of image media on learning outcomes. second grade students in learning the sub-theme of playing in the school environment at GKPS 1 Rambung Merah (H_o) Private Elementary School. This research method is an experimental research with a pre-experimental design research design with one group pretest posttest design. The population of this study were all students of grade II GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School, totaling 30 people. Because the population is less than 50, the population is used as a sample in this study. Data collection is done by giving test and observation techniques. The research data were analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. Based

on the results of data analysis, it is known that the result of tcount is 9.844 with a significance level of 0.05. So it can be concluded that there is an influence of image media on the learning outcomes of class II students in learning the sub-theme of playing in the school environment at GKPS 1 Rambung Merah Private Elementary School. This means that H_a is accepted and H_o is rejected.

Keywords: *Influence, Picture Media, Student Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dijadikan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, hal ini dikarenakan dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat bangsa dan negara.

Pendidikan adalah proses membina pribadi anak agar mencapai kedewasaan hidup. Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia dan berlangsung sepanjang hayat. Sejak kelahirannya ke dunia, setiap anak memiliki kebutuhan untuk memperoleh pendidikan. Suatu kenyataan, anak sebagai makhluk yang belum dewasa harus ditolong dan dibantu, dibimbing, serta diarahkan agar dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan formal di sekolah, melalui pendidikan kita dapat mengembangkan potensi diri.

Menurut Raka Joni dalam kutipan Janwar Tambunan (2015:32) pendidikan merupakan proses interaksi manusiawi yang ditandai dengan keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidik. Proses itu berlangsung dalam lingkungan tertentu dengan menggunakan bermacam-macam tindakan yang disebut alat pendidikan, yang meliputi kurikulum pendidikan, media, sumber dan teknologi pendidikan merupakan komponen-komponen yang saling menunjang pencapaian tujuan pendidikan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, hal utama yang dilakukan adalah kegiatan belajar mengajar di kelas. Belajar adalah pembaharuan dalam tingkah laku. Mengajar merupakan kegiatan yang mutlak memerlukan keterlibatan

anak didik. Belajar mengajar adalah proses pengaturan yang dilakukan oleh guru. Proses belajar mengajar sangat berpengaruh dalam keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Guru memegang peranan penting dalam meningkatkan pendidikan. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Cara guru mengajar menentukan bagaimana minat belajar dan hasil belajar yang dapat yang dapat dicapai anak didik. Artinya, keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan tidak terlepas dari peran guru dalam melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas yang berinteraksi langsung dengan siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dalam proses pembelajaran, minat belajar siswa merupakan suatu keterkaitan terhadap suatu pelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut. Dan hasil belajar siswa merupakan bagian yang paling penting, dimana hasil belajar menjadi tolak ukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap pembelajaran pasti terdapat hambatan didalamnya, terutama pada mata pelajaran PKn, Bahasa Indonesia dan PJOK

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), Bahasa Indonesia dan PJOK merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum SD. PKn adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan pancasila dan UUD 1945. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik yang

berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan Indonesia. PJOK merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang

Berdasarkan hasil pengamatan yang didapat dari pra observasi di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah, pada proses pembelajaran PKN, Bahasa Indonesia dan PJOK siswa masih terlihat kurang aktif dalam proses belajar mengajar dan hasil belajarnya kurang memuaskan, siswa bosan karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik atau kurang efektif sehingga pembelajaran berpusat pada guru.

Dalam permasalahan di atas diperlukan media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan guru harus pintar memilih media dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengatasi masalah yang timbul selama proses pembelajaran adalah dengan media gambar. Dengan media gambar, siswa diharapkan mampu mengikuti pelajaran dengan fokus dan menyenangkan. Sehingga pelajaran apapun yang disampaikan oleh guru kepada siswa dapat diingat dan diterima dengan baik.

Gagne (dalam Nurmila Sari 2019:13) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Disamping itu menurut Hamidjojo (dalam Nurmila Sari 2019:13) menjelaskan bahwa media adalah sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima dengan baik. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dengan penggunaan media tersebut akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh guru pada saat itu.

Gambar adalah media pengajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pengajaran dan yang paling umum dipakai yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Media gambar adalah media yang sederhana dua dimensi pada bidang yang tidak transparan dan dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar.

Media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar menurut Rohini (dalam Tarpan Suparman dkk 2020:252). Gambar termasuk ke dalam media visual. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan menurut Haryanti (dalam Tarpan Suparman dkk 2020:252).

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Tema 2 Bermain di lingkungan subtema 3 Bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Jln. Ulakma Sinaga Pematangsiantar dan penelitian dilakukan pada bulan Agustus. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2017:73) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan menggunakan rancangan "One Group Design Pretest-Posttest" yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : Pengukuran pertama sebelum menggunakan media gambar (*pretest*)

X : Perlakuan atau eksperimen (media gambar)

O₂ : Pengukuran kedua setelah menggunakan media gambar (*post test*)

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek/obyek itu. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa GKPS 1 Rambung Merah.

Tabel 3.1

Populasi Siswa SD GKPS 1 Rambung Merah

No	Kelas	Jumlah
1	II	30

Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian Siswa Kelas II SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah

Kelas	Perempuan	Laki-laki	Jumlah
II	16	14	30

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat menggunakan data valid dari variable untuk mengukur tingkat validitas soal yang diteliti secara tepat. Uji validitas dilakukan dengan memberikan soal berupa pilihan ganda sebanyak 25 butir soal dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang, dengan

ketentuan $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$ dimana $r_{tabel} = 0,433$, maka soal dinyatakan valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.3. Data Uji Validitas Soal

No	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1	0,98657	0,433	Valid
2	0,13069	0,433	Tidak Valid
3	0,82874	0,433	Valid
4	0,30989	0,433	Tidak Valid
5	0,88393	0,433	Valid
6	0,50332	0,433	Valid
7	0,98657	0,433	Valid
8	0,61845	0,433	Valid
9	0,98657	0,433	Valid
10	0,58314	0,433	Valid
11	0,98657	0,433	Valid
12	0,63323	0,433	Valid
13	0,64801	0,433	Valid
14	0,5336	0,433	Valid
15	0,98657	0,433	Valid
16	0,48713	0,433	Valid
17	0,98657	0,433	Valid
18	0,61845	0,433	Valid
19	0,98657	0,433	Valid
20	0,36612	0,433	Tidak Valid
21	0,98657	0,433	Valid
22	0,25159	0,433	Tidak Valid
23	0,98657	0,433	Valid
24	0,25159	0,433	Tidak Valid
25	0,98657	0,433	Valid

Sumber: aplikasi SPSS 21

Berdasarkan hasil perhitungan validitas dari 25 butir soal yang diujikan terdapat 20 butir yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Soal yang valid yaitu nomor 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 25. Sedangkan soal yang tidak valid 2, 4, 20, 22, 24.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas soal dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas soal untuk mengukur sejauh mana instrument pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data apabila instrument tersebut sudah baik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan SPSS21 dengan analisis Cronbach's Alpha $> 0,6$ untuk menguji reliabilitas soal pada tes. Hasil analisis reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4. Data Uji Reabilitas Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,964	25

Sumber: Output SPSS 21

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Cronbach's Alpha yang di dapat adalah 0,964, selanjutnya nilai ini dibandingkan dengan nilai kriteria koefisien reliabilitas yaitu jika nilai Cronbach's Alpha > 0,6 maka soal dikatakan reliabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa $0,964 > 0,6$, jadi soal pada instrumen tes ini sangat reliabel.

Uji Kesukaran

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal tes dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk kategori sukar, sedang dan mudah. Hasil perhitungan tingkat kesukaran dinyatakan dalam tabel sebagai berikut

Tabel 4.5. Data Uji Kesukaran Tes

No	Indeks Kesukaran Siswa (I)	Kriteria
1	0,5263	Sedang
2	0,2632	Sukar
3	0,6316	Sedang
4	0,9474	Mudah
5	0,5789	Sedang
6	0,7895	Mudah
7	0,5263	Sedang
8	0,2632	Sukar
9	0,5263	Sedang
10	0,7895	Mudah
11	0,5263	Sedang
12	0,2632	Sukar
13	0,2632	Sukar
14	0,8421	Mudah
15	0,5263	Sedang
16	0,6842	Sedang
17	0,5263	Sedang
18	0,6842	Sedang
19	0,5263	Sedang
20	0,8947	Mudah
21	0,5263	Sedang
22	0,9474	Mudah
23	0,5263	Sedang
24	0,9474	Mudah
25	0,5263	Sedang

Sumber : Output SPSS 21

Tingkat kesukaran atau taraf kesukaran suatu butir soal menunjukkan apakah soal tersebut tergolong mudah, sedang, sukar. Besarnya kesukaran antara 0,00 sampai 1,00. Tingkat kesukaran soal antara 0,00-0,30 dinyatakan sukar, 0,30-07,0 dinyatakan sedang dan 0,70-1,00 dinyatakan mudah.

Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui perbedaan dari kemampuan hasil belajar siswa yang tinggi dan kemampuan siswa yang rendah pada setiap butir soal. Berikut analisis uji daya pembeda butir soal, sebagai berikut:

Tabel 4.6. Data Daya Pembeda Tes

No	Daya Pembeda (DP)	Keterangan
1	0,985	Sangat baik
2	0,077	Kurang
3	0,809	Sangat baik
4	0,285	Cukup
5	0,869	Sangat baik
6	0,464	Baik
7	0,985	Sangat baik
8	0,583	Baik
9	0,985	Sangat baik
10	0,548	Baik
11	0,985	Sangat baik
12	0,599	Baik
13	0,615	Baik
14	0,500	Baik
15	0,985	Sangat baik
16	0,441	Baik
17	0,985	Sangat baik
18	0,583	Baik
19	0,985	Sangat baik
20	0,333	Cukup
21	0,985	Sangat baik
22	0,225	Cukup
23	0,985	Sangat baik
24	0,225	Cukup
25	0,985	Sangat baik

Berdasarkan data daya pembeda di atas dapat dilihat bahwa kategori cukup terdapat pada soal nomor 4, 20, 22, 24. Kategori baik terdapat pada soal nomor 6, 8, 10, 12, 13, 14, 16, 18. Kategori sangat baik 1, 3, 5, 7, 9, 11, 15, 17, 19, 21, 23, 25. Dan kategori kurang pada soal nomor 2.

Data Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa kelas II pada subtema bermain di lingkungan sekolah SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar sebelum menggunakan Media Gambar. Berikut data nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas II SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar. Adapun data hasil belajar yang diperoleh sebagai berikut.

Hasil Belajar Pretest

Ketuntasan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu ≥ 70 . Adapun data hasil belajar pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7. Hasil Belajar Pretest Siswa Kelas II Materi

No	Nama siswa	Nilai (X)
1.	Amora Nazwa Ambarita	50
2.	Agustin Natauli Rajagukguk	75
3.	Alysa	25
4.	Aisyah	70
5.	Bastanta	65
6.	Deslina Parhusip	65
7.	Eza Aprilio Siringo Ringo	50
8.	Fidel Presly Harianja	60
9.	Gabriel B Simanjuntak	15
10.	Gabriel P Sitorus	55
11.	Joy D Silalahi	75
12.	Julpa Karno Halawa	70
13.	Kezia Veronika Saragih	65
14.	Marlina Purba	20
15.	Natalia Sihaloho	50
16.	Olivia Elisabet Nduru	40
17.	Patricia Olivia Sinaga	45
18.	Raynata Rikardo Sibarani	25
19.	Rey Petraldi H Purba	20
20.	Rischa A Panggabean	50
21.	Rizky Lambok Glentino S	40
22.	Shalom M Tampubolon	45
23.	Stevani Sihombing	25
24.	Theo Gabriel	20
25.	William Gerald Sitorus	70
26.	Zona D Sidabutar	75
27.	Adriel Marcello Manurung	50
28.	Moses T Tampubolon	75
29.	Elsa Sibarani	75
30.	Jevan Damanik	55
Jumlah Nilai Siswa ($\sum X$)		1.520
Rata-Rata (\bar{X})		50,66

Sumber: data hasil penelitian

Berdasarkan data tabel 4.7 hasil belajar pretest siswa di atas dapat diketahui bahwa jumlah dari seluruh hasil belajar *Pretest* siswa ($\sum X$) yaitu 1.520 dengan jumlah responden 30 siswa. Maka analisis deskriptif pada nilai *Pretest* dapat dilihat pada tabel analisis deskriptif berikut:

Tabel 4.8. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pretest Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)
1	90-100	-	0 %
2	80-90	-	0 %
3	70-80	8	26,6 %
4	<70	22	73,3 %

Jumlah	30	
Tuntas (≥ 70)	8	26,6 %
Tidak Tuntas (< 70)	22	73,3 %
Tertinggi	75	
Terendah	15	
Rata-rata (\bar{X})	50,66	

Sumber : Data Hasil Penelitian

data tabel 4.8 analisis deskriptif hasil belajar *Pretest* siswa kelas II di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai > 70 sebanyak 8 orang dan jumlah siswa yang memperoleh nilai < 70 sebanyak 22 orang. Dari data diatas juga menunjukkan nilai tertinggi pada hasil belajar *Pretest* siswa yaitu 75 dan nilai terendah hasil belajar *Pretest* siswa yaitu 30 dengan rata-rata 50,66.

Hasil Belajar Posttest

Ketuntasan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu ≥ 70 . Adapun data hasil belajar pretest dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Hasil Belajar Posttest Siswa Kelas II

No	Nama siswa	Nilai (X)
1.	Amora Nazwa Ambarita	75
2.	Agustin Natauli Rajagukguk	95
3.	Alysa	85
4.	Aisyah	85
5.	Bastanta	95
6.	Deslina Parhusip	95
7.	Eza Aprilio Siringo Ringo	80
8.	Fidel Presly Harianja	70
9.	Gabriel B Simanjuntak	65
10.	Gabriel P Sitorus	95
11.	Joy D Silalahi	90
12.	Julpa Karno Halawa	85
13.	Kezia Veronika Saragih	75
14.	Marlina Purba	65
15.	Natalia Sihaloho	80
16.	Olivia Elisabet Nduru	75
17.	Patricia Olivia Sinaga	85
18.	Raynata Rikardo Sibarani	75
19.	Rey Petraldi H Purba	90
20.	Rischa A Panggabean	80
21.	Rizky Lambok Glentino S	75
22.	Shalom M Tampubolon	85
23.	Stevani Sihombing	70
24.	Theo Gabriel	90
25.	William Gerald Sitorus	80
26.	Zona D Sidabutar	85

27.	Adriel Marcello Manurung	80
28.	Moses T Tampubolon	90
29.	Elsa Sibarani	80
30.	Jevan Damanik	90
Jumlah Nilai Siswa(ΣX)		2.465
Rata-Rata (\bar{X})		82,16

Sumber : Data Hasil Penelitian

Berdasarkan pada tabel 4.9 hasil belajar posttest siswa di atas dapat diketahui bahwa jumlah dari seluruh hasil belajar *posttest* siswa (ΣX) yaitu 2.465 dengan jumlah responden 30 siswa. Maka analisis deskriptif pada nilai *posttest* dapat dilihat pada tabel analisis deskriptif berikut:

Tabel 4.10. Analisis Deskriptif Hasil Belajar *Posttest* Siswa

No	Interval	Frekuensi	Persentasi (%)
1	90-100	9	30 %
2	80-90	12	40 %
3	70-80	7	23,3%
4	<70	2	6,6 %
Jumlah		30	
Tuntas (≥ 70)		28	93,3 %
Tidak Tuntas (<70)		2	6,6 %
Tertinggi		95	
Terendah		65	
Rata-rata (\bar{X})		82,16	

Sumber : Data Hasil Penelitian

Data tabel 4.10 analisis deskriptif hasil belajar posttest siswa kelas II di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai >70 sebanyak 28 orang dan jumlah siswa yang memperoleh <70 sebanyak 2 orang. Dari data di atas juga menunjukkan nilai tertinggi pada hasil belajar posttest siswa yaitu 95 dan nilai terendah hasil belajar posttest siswa yaitu 65 dengan rata-rata 82,16.

Uji Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data-data yang sudah dikumpulkan berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji ini dilakukan dengan prasyarat pertama dalam menentukan dalam uji hipotesis yang akan dilakukan. Uji kenormalan data dibantu dengan menggunakan IBM SPSS 21. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji *Kolmogrov-Smirnov*. Berikut uji normalitas dan data hasil belajar siswa kelas II SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar sebagai berikut:

Tabel 4.11. Uji Normalitas

	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	Statistic	Df	Sig
Sebelum Perlakuan	0,138	30	0,152
Setelah Perlakuan	0,128	30	0,200

Sumber: Output SPSS 21

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa data dari hasil pretest (sebelum perlakuan) dinyatakan berdistribusi normal karena nilai signifikan 152 > 0,05. Sedangkan data dari hasil *posttest* (setelah perlakuan) menunjukkan data berdistribusi normal karena nilai signifikan 200 > 0,05.

Uji hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema 3 bermain di lingkungan sekolah pada uji hipotesis peneliti menggunakan uji t yang meliputi

Tabel 4.9. Uji t

N	N-1	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
30	29	9,844	1,699	H_a diterima

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan bahwa t_{tabel} dengan $\alpha=0,05$ dan $df=30$ adalah 1,699 sedangkan t_{hitung} yang diperoleh adalah 9,844, $t_{hitung} > t_{tabel}$ bahwa media gambar dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah Pematangsiantar dengan jumlah 30 siswa yang dijadikan peneliti sebagai kelas eksperimen.

Media gambar merupakan salah satu sebagai alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran, sehingga dengan penggunaan media tersebut akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pesan dan materi pelajaran oleh guru pada saat itu.

Pada penelitian ini penggunaan media gambar dikatakan berpengaruh apabila dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara statistik dan signifikan. Dalam proses penelitian ini sebelum peneliti memberikan tes *Pretest* dan tes *Posttes* kepada siswa peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap instrumen yang akan dilakukan peneliti yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran dan uji daya pembeda. Peneliti melakukan uji validitas di UPTD SD NEGERI 122381 Pematangsiantar dengan jumlah siswa (N) sebanyak 21 siswa. Pada uji validitas dikategorikan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 atau $r_{tabel} = 0,433$. Dalam uji validitas diketahui bahwa soal yang dikategorikan valid sebanyak 20 butir soal dan butir soal yang dikategorikan tidak valid sebanyak 5 butir soal. Setelah melakukan uji validasi peneliti melakukan uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengukur konsistensi setiap instrumen yang akan digunakan. Instrumen atau soal tes dikatakan reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,6$. Pada uji reliabilitas jumlah soal yang dikategorikan reliabel dan dapat dijadikan sebagai instrumen yaitu 25 butir soal dengan nilai reliabilitas setiap butir soal yaitu $0,964 > 0,6$. Selanjutnya peneliti melakukan uji tingkat kesukaran pada setiap soal yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesulitan dan setiap soal-soal yang akan diberikan kepada siswa. Pada uji tingkat kesukaran diketahui bahwa sebanyak 7 soal dikategorikan mudah, sebanyak 13 soal dikategorikan sedang dan 4 soal dikategorikan sukar. Setelah peneliti melakukan uji tingkat kesukaran peneliti melakukan uji daya beda soal. Uji daya beda bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan hasil belajar siswa, hasil uji daya beda diketahui sebanyak 4 soal dikategorikan cukup, sebanyak 8 soal dikategorikan baik, sebanyak 12 soal dikategorikan sangat baik dan 1 soal dikategorikan cukup.

Pada penelitian dihari pertama peneliti memberikan *Pretest* kepada siswa kelas II sebagai kelas eksperimen dengan jumlah soal 20 dalam bentuk soal pilihan berganda, setelah melakukan *pretest* peneliti menemukan beberapa nilai atau pencapaian siswa masih belum memenuhi KKM. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai < 70 kategori tidak lulus yaitu sebanyak 22 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh nilai > 70 kategori lulus sebanyak 8 siswa dengan nilai rata-rata 50,66. Berdasarkan data hasil *Pretest* tersebut dapat dilihat bahwa sebelum menggunakan media gambar

terhadap hasil belajar siswa kelas II masih tergolong rendah. Setelah mengetahui hasil dari Pretest (sebelum memberikan perlakuan dari media gambar) pada proses pembelajaran di kelas II peneliti memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Kegiatan pembelajaran dengan media gambarpeneliti melakukan proses belajar mengajar. Setelah memberikan materi pembelajaran peneliti memberikan soal Posttest kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah. Hasil belajar Posttest siswa kelas eksperimen pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah, peneliti menemukan peningkatan terhadap hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 kategori lulus sebanyak 28 siswa dengan nilai rata-rata 82,16 sehingga dapat menunjukkan adanya pengaruh media gambar model terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah. Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah peneliti melakukan uji hipotesis (uji t). Pada uji hipotesis (uji t) ditemukan adanya pengaruh dari penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas II, hal ini dapat dilihat dari perhitungan dengan rumus uji t. Pada uji t diperoleh $t_{hitung} = 9,844$ dan $t_{tabel} = 1,699$ yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya bahwa ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran subtema bermain di lingkungan sekolah di SD Swasta GKPS 1 Rambung Merah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald H. (1976). *Selecting and Developing Media for Instruction*, Westcousin: ASTD
- Arikunto, 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nurfaega. 2021. Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Panen, P. dkk. 2003. *Belajar dan Pembelajaran 1*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pratiwi, Eka Wiwik. 2017. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rohini. (2010). Pengaruh penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuam Sosial Siswa Kelas IV Sdn 02 Korleko. *Jurnal Education*, 5(2), 75-90.
- Sari, Nurmila. 2019. *Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKN*. Skripsi diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Setiawan Eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis & Praktis*. Jakarta: Erlangga.
- Simaremare, Agus Purba, Natalina 2021. *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*, Bandung: Widna Bhakti Perseda Bandung
- Sudjana, Nana 2018. *Penelitian hasil proses belajar mengajar*
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung:
- Sudjana, Nana 2018. *Penelitian hasil proses belajar mengajar*
- Sudjana. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Supardi, 2014. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian Konsep Statistiks Yang Lebih Komprensif*. Jakarta: Change Publication
- Tambunan, Janwar. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Pematangsiantar: Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
- Vinayasari, Made Ni. 2021. *Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III*. Skripsi diterbitkan . Makassar: Universitas Bosowa.