

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 200311  
PUDUN JAE KOTA PADANG SIDEMPUAN**



*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh  
Azizah Novita Basri  
NIM 2020500003**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIFDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 200311  
PUDUN JAE KOTA PADANG SIDEMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh  
Azizah Novita Basri  
NIM 2020500003**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 200311  
PUDUN JAE KOTA PADANG SIDEMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

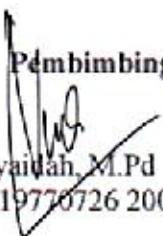
*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

**Oleh**

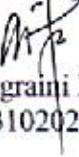
**AZIZAH NOVITA BASRI**

**NIM 20200500003**

**Pembimbing I**

  
Nursyaiyah, M.Pd  
NIP. 19770726 200312 2 001

**Pembimbing II**

  
Anita Angraini Lubis, M.Hum  
NIP. 199310202020122011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

## **SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING**

Hal : Skripsi  
a.n. Azizah Novita Basri

Padangsidimpuan, Agustus 2024  
Kepada Yth:  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad  
Addary Padangsidimpuan di-  
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap skripsi a.n Azizah Novita Basri yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan**" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

### **PEMBIMBING I**

  
Nursyaiuan, M.Pd  
NIP.19770726 200312 2 001

### **PEMBIMBING II**

  
Anita Angraini Lubis, M.Hum  
NIP. 199310202020122011

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang,  
bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azizah Novita Basri  
Nim : 2020500003  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan**

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah meyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 2 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 8 September 2025

Catatan,



Azizah Novita Basri  
NIM. 2020500003

### **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Novita Basri  
NIM : 2020500003  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royaliti Nonekslusif atas karya ilmiah Saya yang berjudul "**Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan**". bersama perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaliti Nonekslusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah Saya selama tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidimpuan, 08 September 2025  
Pembuat Pernyataan



Azizah Novita Basri  
NIM. 2020500003

**SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Azizah Novita Basri

NIM : 2020500003

Semester : XI(sebelas)

Program Studi : S1- Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Alamat : Jl.perintis kemerdekaan,desa pudun jae,lingkungan III,Padangsidimpuan.

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa segala dokumen yang saya lampirkan dalam berkas pendaftaran Sidang Munaqasyah adalah benar. Apabila dikemudian hari ditemukan dokumen-dokumen yang tidak benar atau palsu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai persyaratan mengikuti ujian Munaqasyah.

Padangsidimpuan, 08 September 2025  
Pembuat Pernyataan



Azizah Novita Basri  
NIM. 2020500003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI  
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Azizah Novita Basri  
NIM : 2020500003  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan.

Ketua  
  
Nursyaidah, M.Pd.  
NIP. 19770726 200312 2001

Sekretaris  
  
Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 1994092120122009

Anggota  
  
Nursyaidah, M.Pd.  
NIP. 19770726 200312 2001

Anggota  
  
Asriana Harahap, M.Pd.  
NIP. 1994092120122009

A. Naashir M. Luah Lubis, M.Pd.  
NIP. 199310102023211031

Dra. Asnah, M.A.  
NIP. 19651223 199103 2001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah  
Di :  
Tanggal :  
Pukul :  
Hasil/Nilai :  
Indeks Prediksi Kumulatif :  
Predikat :

: Ruang F Gedung FTIK Lantai 2  
: Senin, 10 November 2025  
: 10.00 WIB s.d Selesai  
: Lulus/76,25 (B)  
: 3,61  
: Pujiwan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan  
Nama : Azizah Novita Basri  
NIM : 2020500003  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).



## ABSTRAK

Nama : Azizah Novita Basri  
Nim : 2020500003  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siawa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri 200311 Pudun Jae Padangsidimpuan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena yang ada , dimana siswa-siswi kelas V SD Negeri 200311 Pudun Jae memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang pertama siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat mudah, kedua pengelolaan kelas yang digunakan guru kurang tepat sehingga membuat rendahnya nilai Bahasa Indonesia. Ketiga pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terkesan monoton dan membosankan. Keempat murid menganggap bahasa indonesia mudah karena merupakan bahasa nasional yang sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehar-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimental. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 200311 Pudun Jae tahun pelajaran 2023. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu VA yang berjumlah 22 siswa dan kelas VB 22 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) Rata-rata nilai kelas eksperimen (75,1) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (68,2). (2) Standar deviasi nilai kelas kontrol (14,11) lebih besar daripada kelas eksperimen (6,03), yang menunjukkan bahwa variasi nilai di kelas kontrol lebih besar daripada di kelas eksperimen. (3) Nilai maksimum yang dicapai oleh siswa di kelas kontrol adalah 75, sementara di kelas eksperimen adalah 82. Begitu pula dengan nilai minimum, kelas kontrol memiliki nilai terendah 60, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai terendah 65. (4) Data yang diperoleh menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen memberikan dampak positif yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Maka dari hasil tersebut pendekatan yang inovatif dan tepat dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada hasil belajar siswa.

**Kata Kunci : Media pembelajaran,Bahasa Indonesia**

## **ABSTRACT**

Name	: Azizah Novita Basri
Student ID	: 2020500003
Study Program	: Primary School Teacher Education (Madrasah Ibtidaiyah)
Title	: <i>The Effect of Picture-Based Learning Media on the Learning Outcomes of Fifth Grade Students in Indonesian Language Subject at SD Negeri 200311 Pudun Jae Padangsidimpuan</i>

*This research is motivated by the phenomenon where fifth-grade students at SD Negeri 200311 Pudun Jae have low interest in the Indonesian language subject. The causes of low learning outcomes in Indonesian language include: first, students perceive Indonesian as an easy subject; second, the classroom management applied by the teacher is less effective, leading to low Indonesian language scores; third, the teaching of Indonesian at school seems monotonous and boring; fourth, students consider Indonesian easy because it is the national language commonly used in daily life. This study uses a quantitative approach with an experimental method in the form of quasi-experiment. The population in this study is the fifth-grade students of SD Negeri 200311 Pudun Jae in the academic year 2023. The sample consists of two classes: VA with 22 students and VB with 22 students. The results show that: (1) The average score of the experimental class (75.1) is higher than that of the control class (68.2). (2) The standard deviation of the control class (14.11) is greater than that of the experimental class (6.03), indicating that the variation in scores in the control class is larger than in the experimental class. (3) The maximum score achieved by students in the control class is 75, while in the experimental class it is 82. Similarly, the minimum score in the control class is 60, whereas in the experimental class it is 65. (4) The data obtained show that the learning method applied in the experimental class has a significant positive impact on student learning achievement. Based on these results, innovative and appropriate approaches in the learning process can have a significant positive effect on student learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning media, Indonesian language*

## تجريد البحث

الاسم : عزيزة نوفيتا بصري  
رقم الطالب : ألفان وخمسة وعشرون مليون وخمسة وثلاثون  
برنامج الدراسة : تعليم معلمى المدارس الابتدائية (مدرسة ابتدائية إسلامية)  
العنوان : تأثير وسائل التعلم المعتمدة على الصور على نتائج تعلم طلاب الصف الخامس في  
مادة اللغة الإندونيسية في مدرسة مائتان ألف وثلاثمائة وأحد عشر بودون جاي  
بادانغسيديمبوان

تم تحفيز هذا البحث بسبب الظاهرة التي تواجه طلاب الصف الخامس في مدرسة مائتان ألف وثلاثمائة وأحد عشر بودون جاي، حيث يعاني الطلاب من اهتمام منخفض تجاه مادة اللغة الإندونيسية. أسباب تدني نتائج التعلم في اللغة الإندونيسية هي: أولاً، يعتقد الطلاب أن مادة اللغة الإندونيسية مادة سهلة؛ ثانياً، إدارة الصف التي يستخدمها المعلم غير فعالة، مما يؤدي إلى انخفاض درجات اللغة الإندونيسية؛ ثالثاً، طريقة تدريس اللغة الإندونيسية في المدرسة تبدو رتيبة ومملة؛ رابعاً، يرى الطلاب أن اللغة الإندونيسية سهلة لأنها اللغة الوطنية التي تُستخدم يومياً في الحياة. تستخدم هذه الدراسة منهاجاً كمياً مع طريقة تجريبية على شكل تجربة شبه تجريبية. تتكون عينة الدراسة من صفين: الصف بعدد اثنان وعشرون طالباً والصف بعدد اثنان وعشرون طالباً. أظهرت النتائج أن: (أولاً) متوسط درجات الصف التجاريي خمسة وسبعين فاصلة واحد أعلى من الصف الضابط ثمانية وستون فاصلة اثنين. (ثانياً) الانحراف المعياري لدرجات الصف الضابط أربعة عشر فاصلة أحد عشر أكبر من الصف التجاريي ستة فاصلة ثلاثة، مما يشير إلى أن التباين في درجات الصف الضابط أكبر من الصف التجاريي. (ثالثاً) أعلى درجة حققها الطلاب في الصف الضابط هي خمسة وسبعين، بينما في الصف التجاريي هي اثنان وثمانون. وأيضاً أدنى درجة في الصف الضابط هي ستون، وفي الصف التجاريي هي خمسة وستون. (رابعاً) تظهر البيانات أن طريقة التدريس المطبقة في الصف التجاريي لها تأثير إيجابي كبير على تحصيل الطلاب الدراسي. بناءً على هذه النتائج، يمكن أن يكون النهج الابتكاري والمناسب في عملية التعليم له تأثير إيجابي كبير على نتائج تعلم الطلاب.

**الكلمات المفتاحية:** وسائل التعلم، اللغة الإندونيسية

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah ala kulli hal, terlebih dahulu penulis mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat kesehatan, kesempatan dan ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW, keluarga juga sahabat yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam terang menderang.

Skripsi ini berjudul “**Pengaruh Media Pembeajaran Berbasis Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan**” ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan persyaratan dalam rangka penyelesaian studi untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Penulis menyadari bahwa banyak rintangan yang dihadapi dalam penyelesaian skripsi ini, baik dari segi waktu, fisik, kemampuan yang kurang dari penulis sendiri, serta ilmu pengetahuan yang masih sangat minim. Akan tetapi dengan berkat doa, motivasi, bantuan, dorongan serta bimbingan dari Dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan semulai dari penyusunan proposal sampai akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Pembimbing I dan Ibu Anita Angraini Lubis, M.Hum.

Pembimbing II yang telah sabar dan senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan serta Bapak Dr. Erawadi, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, MA, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Ikhawanuddin Harahap, M.Ag, Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan kerjasama.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dan sekaligus pembimbing akademik (PA).
4. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan beserta staf-staf yang telah memberikan nasehat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
5. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S.S., M.Hum. Kepala UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak serta Ibu Dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah ikhlas dalam memberikan ilmu,

dukungan, motivasi dan masukan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

7. Teristimewa penulis ucapan ribuan terima kasih kepada manusia tangguh sekaligus panutanku dan cinta pertamaku, ayahanda tercinta Sahlan Basri Siregar,SH yang telah memberikan semangat dan nasehat yang akan penulis ingat selamanya yang telah memberikan didikan terbaiknya sehingga penulis bisa merasakan bangku perkuliahan serta dorongan yang begitu luar biasa begitu juga doa yang dilapisi kasih sayang.
8. Penulis juga mengucapkan ribuan terimakasi kepada Pintu surgaku, yaitu Khaerani Harahap S.Pd. Ibu yang telah sabar mendidik, dan memberikan cinta kasih sayangnya tanpa tepi, bercucuran keringat dan tetes air mata, doa, dukungan, motivasi serta dorongan yang tidak pernah henti di berikan kepada penulis, yang tak akan pernah terbalas sampai kapanpun, serta pengorbonan baik dari segi moral atau material yang tiada ternilai harganya demi pendidikan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepada saudara dan saudari saya Ari Syarifuddin Basri Siregar,Dian Yustikartika Basri Siregar,Fadil Muhammad Basri Siregar,dan Diana Engriani Basri Siregar terimakasih atas dukungan dan motivasi yang di berikan sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjna
10. Dan terakhir,kepada diri saya sendiri.Azizah Novita Basri, terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusi yang selalu mau berusaha dan tidak lelah untuk mencoba. Terimakasih karena tidak

menyerah sesulit apapun proses penyusunan karya ilmiah ini dan telah menyelesaiannya sebaik dan semaksimal mungkin, berbahagialah selalu dimanapun berada, apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidimpuan, 10 November 2024  
Penulis

**AZIZAH NOVITA BASRI**  
**Nim 2020500003**

## DAFTAR ISI

### **HALAMAN JUDUL**

### **HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

### **SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING**

### **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

### **SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI**

### **SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN**

### **DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSAH**

### **LEMBAR PENGESAHAN DEKAN**

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>ATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Batasan Istilah.....	6
E. Rumusan Masalah.....	7
F. Tujuan Penelitian .....	7
G. Manfaat Penelitian .....	8
H. Sistematika Penelitian.....	9

### **BAB II LANDASAN TEORITIS**

A. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media .....	10
2. Teori Belajar Yang Relevan.....	13
3. Tujuan Dan Fungsi Media .....	14
4. Macam–Macam Media Pembelajaran.....	18
5. Kendala Sumber atau Media Belajar .....	20
B. Hakikat Media Gambar .....	22
1. Media gambar .....	22
C. Hakikat Hasil Belajar .....	25
1. Pengertian Belajar.....	25
2. Pengertian Hasil Belajar .....	27
D. Hakikat Bahasa Indonesia.....	29
1. Pengertian bahasa Indonesia .....	29

2. Fungsi Bahasa Indonesia.....	29
3. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia .....	36
4. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD .....	37
E. Penelitian Relevan .....	38
F. Kerangka Berfikir .....	39
G. Teori Gap .....	41
H. Pengajuan Hipotesis .....	41

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	42
B. Desain penelitian.....	42
C. Lokasi dan waktu penelitian .....	43
D. Populasi dan Sampel Penelitian .....	43
E. Defenisi operasional dan variabel penelitian.....	45
F. Instrumen pengumpulan data .....	46
G. Prosedur Penelitian .....	52

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	54
B. Deskripsi Data Penelitian.....	56
C. Analisis Data.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63
E. Keterbatasan Peneliti.....	66

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	68
B. Saran .....	69

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel III. 1	Desain penelitian.....	43
Tabel IV.1	Uji Validitas .....	56
Tabel IV.2	Uji Realibilitas.....	57
Tabel IV.3	Tingkat kesukaran .....	58
Tabel IV.4	Daya Pembeda .....	59
Tabel IV.5	Data Nilai Kelas Kontrol .....	60
Tabel IV.6	Hasil Data Nilai Kelas Kontrol.....	60
Tabel IV.7	Data Nilai Kelas Eksperimen .....	61
Tabel IV.8	Hasil Data Nilai Kelas Eksperimen .....	61
Tabel IV. 9	Data Hasil Perbandingan Nilai Postest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	62
Tabel IV. 10	Hasil Perbandingan Nilai Postest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	62
Tabel IV. 11	Test Of Normality.....	63
Tabel IV. 12	The Of Homogeneity Of Variances .....	64
Tabel IV. 13	Coeffients .....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Model pengembangan media pembelajaran ..... 22

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Dalam Undang–Undang Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap individu agar tercapai sebuah cita–cita dan keinginan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pendidik untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang lebih luas untuk menggapai cita–cita yang diharapkan. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.<sup>2</sup>

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang ketarampilan dan kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama

---

<sup>1</sup> Rusydi Ananda, dkk, 2017. *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, (Medan: Widya Puspita), hal 2

<sup>2</sup> Oemar hamalik, 2013. *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara), hal 27

sekali kecakapan motorik seperti belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan.<sup>3</sup> Belajar adalah tahapan perubahan tingkah laku individu dimulai dari pengetahuan, yaitu belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak biasa menjadi biasa, sampai menjadi sikap yang menetap.

Menurut Abdurrahman (dalam asep jihad 2013:14) hasil belajar adalah: “kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar”.<sup>4</sup> Berdasarkan teori yang dikemukakan Abdurrahman (dalam asep jihad 2013:14) maka peneliti menyimpulkan hasil belajar merupakan kemampuan nyata yang dicapai siswa untuk mengetahui keberhasilan belajar yang didapat. Seseorang yang prestasinya yang tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Salah satu mata pelajaran yang mendapatkan hasil belajar yang rendah adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Belajar bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, posisi bahasa Indonesia perlu mendapat perhatian khusus terutama bagi

---

<sup>3</sup> Mardianto, 2014. *Psikologi Pendidikan Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing), hal 45

<sup>4</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, 2017. *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo), hal 14

pembelajar bahasa Indonesia.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di lapangan yaitu kelas V SD negeri 200311 Pudun Jae terdapat beberapa hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang pertama siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat mudah, berbeda dengan pelajaran Matematika yang lebih banyak berhitung dan berpatokan dengan rumus. kedua, pengelolaan kelas yang digunakan guru kurang tepat sehingga membuat rendahnya nilai Bahasa Indonesia. Ketiga pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terkesan monoton dan membosankan. Keempat murid menganggap bahasa indonesia mudah karena merupakan bahasa nasional yang sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehar-hari. Pada umumnya kegiatan belajar mengajar selama ini masih berpusat pada guru (*teacher center*). Kondisi seperti ini, membuat hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Sementara KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75 dan ditemukan 65% siswa yang tidak mencapai KKM tersebut. Data yang diperoleh di atas menunjukkan rendahnya kemampuan Bahasa Indonesia siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu digunakan media pembelajaran. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media memegang peran yang penting dalam pembelajaran, salah satu unsur dalam proses komunikasi yang sangat menonjol perannya bagi pembelajaran adalah media. Media gambar merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter satu atau beberapa tokoh yang diperankan

---

<sup>5</sup> Isah Cahyani, 2012. *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI), hal 54

dalam suatu cerita dan secara implisit memuat konsep-konsep atau pelajaran bahasa Indonesia. Media gambar yang menarik dan menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan temuan di lapangan, terdapat beberapa faktor yang berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 200311 Pudun Jae. Pertama, siswa cenderung menganggap Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang mudah, dengan perbandingan yang tidak proporsional dengan pelajaran Matematika yang dianggap lebih rumit. Kedua, pengelolaan kelas yang kurang efektif oleh guru juga menjadi penyebab rendahnya prestasi siswa. Selanjutnya, pembelajaran Bahasa Indonesia dianggap monoton dan membosankan oleh siswa, yang membuat minat dan motivasi belajar menurun. Selain itu, kecenderungan siswa menganggap Bahasa Indonesia mudah karena merupakan bahasa nasional yang sudah sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga berdampak pada rendahnya prestasi siswa.<sup>6</sup>

Berdasarkan data, kondisi tersebut menyebabkan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, dengan 65% siswa tidak mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yang seharusnya mencapai nilai 75. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, dan salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran, khususnya media gambar.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Johnson, B. Smith.2017. Dampak Alat Bantu Visual Terhadap Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus Siswa Sekolah Dasar. 10.1080/12345678.2017.1234567

<sup>7</sup> Brown, D. Williams.2019. Peran Media Visual dalam Meningkatkan Pemerolehan Bahasa: Tinjauan Literatur. 10.5678/ijet.2019.12345

Media gambar dipilih karena potensinya untuk memotivasi siswa melalui visualisasi konsep dan karakter cerita dalam bentuk kartun. Media gambar yang menarik dan menyenangkan diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pentingnya media dalam pembelajaran juga diperkuat oleh fakta bahwa siswa SD lebih cenderung menyukai bacaan media hiburan, seperti media gambar dan majalah, dibandingkan dengan buku pelajaran.<sup>8</sup>

Media gambar menjadi pilihan karena adanya kecenderungan banyak siswa, terutama siswa SD lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti media gambar dan majalah jika dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Jika media gambar disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka media gambar dapat dijadikan “teman yang baik” dalam belajar. Ide penciptaan media gambar bukan berarti siswa dibawa ke situasi aktivitas hiburan dan bermain semata, melainkan dimaksudkan untuk mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD NEGERI 200311 Pudun Jae”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

---

<sup>8</sup> E. Davis, F. Martinez.2020. Efektivitas Bercerita Visual dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Banding. 10.4321/9876543210

1. Kurang bervariasi media pembelajaran yang digunakan.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung membosankan.
3. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
4. kegiatan belajar mengajar selama ini masih berpusat pada guru (*teacher center*).

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd 200311 Pudun Jae”**.

### D. Batasan Istilah

Penelitian ini memiliki batasan istilah sebagai bentuk defenisi operasional dari judul penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, dan perbuatan seseorang.
2. Media pembelajaran adalah media yang meliputi alat yang baik secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, kaset, video, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.
3. Media Pembelajaran Berbasis Gambar adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Model pembelajaran ini mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran, Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran.

4. Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.
5. Hasil Belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar Hasil belajar juga adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.
6. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan, baik pendidikan formal maupun nonformal pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu.

## **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Bagaimana hasil belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 200311 Pudun Jae?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 200311 Pudun Jae?

## **F. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 200311 Pudun Jae.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 200311 Pudun jae.

## **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mengembangkan media gambar secara variatif, sehingga memudahkan pembelajaran bahasa Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Kepada Lembaga Sekolah**

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan pihak sekolah dan hasil belajar siswa agar pendidikan lebih maksimal dengan adanya media pembelajaran.

#### **b. Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.

#### **c. Guru**

Diharapkan bermanfaat memperbaiki metode mengajar yang selama ini digunakan serta mengembangkan keterampilan guru kelas khususnya dalam menerapkan penggunaan media gambar untuk meningkatkan

kemampuan siswa.

**d. Siswa**

Untuk membangkitkan minat siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa tidak merasa bosan dengan materi yang guru ajarkan.

**e. Peneliti**

Meningkatkan pengetahuan peneliti di bidang pendidikan secara teori maupun praktik langsung.

**H. Sistematika Penelitian**

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri atas beberapa bagian yaitu:

BAB 1 Pendahuluan, terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, indikator keberhasilan, dan sistematika penulisan.

BAB II, Hakikat media pembelajaran, hakikat media gambar, hakikat bahasa indonesia, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, pengajuan hipotesis.

BAB III, Metode Penelitian, desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional dan variabel penelitian, instrumen pengumpulan data, prosedur penelitian.

BAB IV, Deskripsi hasil penelitian, hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian

BAB V kesimpulan, dan saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Hakikat Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (لِنْوَسَ) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (2011) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>9</sup>

Batasan lain telah dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association Of Education and Communication Teachnology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator. Menurut Fleming (1987:234) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, op.cit., hal 3

mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukuan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>10</sup>

Menurut Dick dan Carey, ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama, ketersediaan sumber setempat, artinya jika media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu panjang. Ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun, bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang, film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu meterinya berganti. Hakikat pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.<sup>11</sup>

Dasar pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang

---

<sup>2</sup> *Ibid*, hal 3-4

<sup>3</sup> Purbatua Manurung, 2011. *Media Instruksional*, (Medan: Badan Penerbit Fakultas Tarbiyah IAINSU), hal 13

dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan. Menurut Ely (1997:76 -77) pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari intruksional secara keseluruhan. Karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaian perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis, beliau menyarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya, siswa dan guru).

Ada beberapa alasan orang memilih media antara lain adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mendemonstrasikan seperti halnya pada kehidupan materi bahan kuliah.
- b. Merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi.
- c. Ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan nyata.
- d. Merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari apa yang bisa dilakukannya, misalnya untuk menarik minat atau meningkatkan gairah belajar siswa

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Media juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data

dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>12</sup>

Menurut pandangan Islam, media pendidikan yang Rasulullah SAW gunakan ada dua jenis, yaitu media manusia dan media bukan manusia. Media manusia adalah pribadi diri Rasulullah SAW, sedangkan media bukan manusia mencakup langit, bumi, matahari, bulan, bangunan, emas, dan perak. Rasulullah SAW bersabda mengenai pemakaian sutra dan emas bagi laki-laki yang artinya: Ali bin Abi Thalib ra berkata, “Rasulullah SAW mengambil sutra lalu meletakkannya pada sisi kanannya dan mengambil emas lalu meletakkannya pada sisi kirinya. Kemudian beliau bersabda, “Sesungguhnya dua barang ini haram bagi umatku yang laki-laki”. Rasulullah SAW menyebutkan dengan tegas bahwa sutra dan emas itu bukan pakaian kaum laki-laki. Beliau memegang kedua benda itu, masing-masing benda di tangan kiri dan kanan, lalu menegaskan kedua barang ini diharamkan bagi umatnya yang laki-laki, berarti Rasulullah saw. Telah menggunakan media barang sebenarnya untuk mempermudah para sahabat memahaminya.<sup>13</sup>

## **2. Teori Belajar Yang Relevan**

Teori belajar merupakan upaya untuk menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana manusia belajar, sehingga dapat membantu kita semua memahami proses yang kompleks dari belajar. Tentunya setelah mengetahui dan

---

<sup>4</sup> Hasmiana Hasan, 2016, “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh,” *Jurnal Pesona Dasar*. Vol. 3 No. 4. http:// atau atau www.jurnal.uinsyah.ac.id. Diakses 13-04-2018, hlm 25

<sup>5</sup> Bukhari Umar, 2012, *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. (Jakarta: Amzah), hlm. 163

memahami bagaimana proses belajar terjadi, kita dapat memanfaatkan berbagai celah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan efikasi dan efisiensinya dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini teori belajar yang digunakan adalah teori belajar kognitif, yang dimana teori belajar kognitif teori belajar yang ingin menekankan kemampuan berpikir lebih kompleks serta melakukan pemecahan masalah dibandingkan dengan hanya sekedar menguasai pengetahuan umum lewat hafalan atau latihan saja.

Dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah teori belajar yang lebih menekankan pada suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia secara utuh dalam semua situasi dan kondisi pembelajaran yang sedang dilakukan.

### **3. Tujuan Dan Fungsi Media**

Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya adalah juga sekaligus proses komunikasi antara guru dengan peserta didik. Hal ini mutlak mempergunakan wahana sarana dan prasarana yang disebut media pendidikan. Kegiatan proses belajar mengajar yang menghendaki adanya wahana sarana prasarana yang berfungsi media antara guru dengan peserta didik. Kegiatan proses pembelajaran sekaligus juga adalah komunikasi instruksional, maka media berfungsi antara lain :

- a. Untuk menghasilkan keseragaman pengamatan dan pemahaman.<sup>14</sup>
- b. Untuk memberikan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.

---

<sup>6</sup> Purbatua Manurung, *Media Instruksional*, hal 18-19

- c. Untuk penggantian benda asli dalam membelajari suatu objek atau alam.
- d. Untuk dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang utuh ketika mempelajari suatu objek.

Pengaplikasian penggunaan media gambar bagi siswa SD dapat melibatkan baik perangkat lunak (software) maupun perangkat keras (hardware) untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Berikut adalah contoh penggunaan kedua jenis media tersebut:

a. Perangkat Lunak (Software):

1) Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Penggunaan software interaktif, seperti aplikasi pembelajaran dengan elemen gamifikasi, dapat membantu siswa SD untuk belajar melalui pengalaman yang lebih menarik. Aplikasi ini sering menyajikan konten dengan bantuan gambar, animasi, dan aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman konsep-konsep tertentu.

2) Media Presentasi Digital: Guru dapat memanfaatkan media presentasi digital seperti PowerPoint atau Google Slides untuk menyajikan materi pembelajaran dengan gambar, grafik, dan diagram yang menjelaskan konsep secara visual. Ini membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik.

b. Perangkat Keras (Hardware):

1) Proyektor Interaktif: Penggunaan proyektor interaktif memungkinkan guru untuk memproyeksikan gambar atau presentasi langsung pada layar atau dinding kelas. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan layar, menggambar, atau menyelesaikan tugas secara langsung di atas gambar yang diproyeksikan.

2) Buku Digital Interaktif: Buku digital dengan fitur interaktif dapat digunakan di perangkat keras seperti tablet atau komputer. Siswa dapat berinteraksi dengan gambar, menjelajahi konten tambahan, atau bahkan melibatkan diri dalam simulasi yang mendukung pemahaman konsep.<sup>15</sup>

Penggabungan perangkat lunak dan perangkat keras ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran visual tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan bagi siswa SD.

Media pendidikan dapat berbentuk perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang berisi pesan atau informasi dari si pengirim kepada si penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat berupa orang, bahan, alat atau keadaan sekitar yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan belajar peserta didik.

Dengan keadaan dan pemanfaatan media tersebut siswa mampu menerima pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta mendorong terjadinya proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memperoleh manfaat menurut Kem dan Dayton mengidentifikasi (1985:28) sebagai berikut :

a. Proses instruksional menjadi lebih menarik, media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau suatu prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap. Media juga dapat menghadirkan “masa lampau” ke masa kini, menyajikan gambar dengan

---

<sup>15</sup> Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning. John Wiley & Sons.

warna-warna yang menarik. Media dapat membangkitkan keingintahuan mahasiswa, merangsang untuk beraksi terhadap penjelasan dosen, membuat mereka tertawa dan ikut sedih, memungkinkan mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak, dan sebagainya. Pendeknya, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelasnya dan menghadirkan suasana monoton dan menyenangkan.

- b. Proses belajar menjadi lebih interaktif, Jika dipilih dan dirancang dengan benar, media dapat membantu dosen dan mahasiswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, dosen mungkin akan cenderung berbicara “satu arah” kepada mahasiswa mereka. Namun dengan media, para dosen dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya mereka sendiri yang aktif, tetapi juga mahasiswa mereka.
- c. Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, media instruksional dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mahasiswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang dosen. Program-program audio visual atau program komputer yang saat ini banyak tersedia di pasaran adalah contoh-contoh media pendidikan yang memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri.
- d. Kualitas belajar dapat ditingkatkan, Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu mahasiswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengarkan dosennya saja, mahasiswa mungkin sudah memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi, bila pemahaman itu

diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.

#### **4. Macam–Macam Media Pembelajaran**

Banyak sekali media pembelajaran yang telah kita pelajari, namun hanya sedikit sekali media yang cukup sering digunakan di dalam kelas. Media yang sering digunakan di dalam kelas, diantaranya *Overhead Projector*, gambar, model, papan tulis, buku. Sedangkan media lain seperti video, film, kaset audio, atau film bingkai relatif jarang digunakan, meskipun benda–benda ini tidak asing lagi bagi kebanyakan guru–guru, contoh lain sering kita menemukan di sekolah–sekolah media seperti: torso, globe, peta, dipergunakan sebagai pajangan, atau mainan, atau penghias ruangan, bahkan media itu sejak awal diterima dipajang diatas lemari atau di gudang, dan tidak pernah dipakai. Bretz, membagikan media menjadi tiga macam yaitu suara, media bentuk visual, dan media gerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain dari itu Bretz juga membedakan antara media tranmisi (telekomunikasi) dan media rekaman.<sup>16</sup>

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsure suara, seperti radio dan rekaman suara.

---

<sup>7</sup> Martinis Yamin, 2007, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta : Gaung Persada Press), hal 204

- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Termasuk ke dalam media ini adalah slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan ke dua. Dilihat dari kemampuan jangkauannnya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya. Dilihat dari cara atau teknik pemakaianya, media dapat dibagi ke dalam :
- c. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, flim strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film slide, *overhead projector (OHP)* untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa – apa.

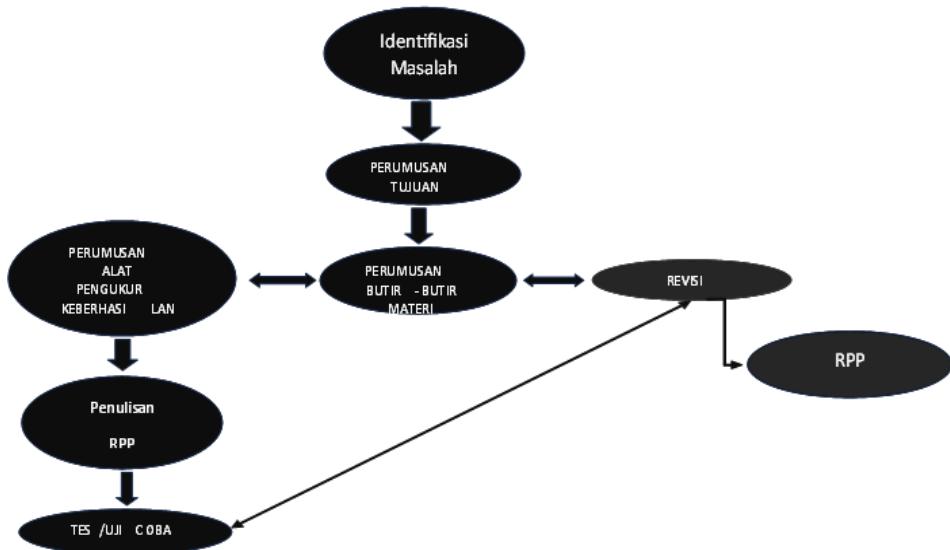
d. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Media gambar termasuk dalam media visual. Menurut Arsyad gambar adalah foto, lukisan dan sketsa (gambar bergaris). Media gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat, sebab media gambar dapat menggantikan kata verbal, mengkongkritkan suatu yang abstrak.<sup>17</sup>

## 5. Kendala Sumber atau Media Belajar

Beberapa hasil penelitian menyimpulkan bahwa ketersediaan sumber belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Terkait dengan penerapan strategi pembelajaran bahwa setiap strategi pembelajaran digunakan untuk materi atau isi pembelajaran tertentu, dan juga membutuhkan media atau sumber belajar tertentu. Penyampaian pembelajaran dalam kelas besar menuntut penggunaan jenis media yang berbeda dari kelas kecil. Tanpa adanya sumber belajar yang memadai amat sulit bagi seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya keberadaan sumber belajar, maka setiap guru sudah seharusnya memiliki kemampuan dalam mengembangkan sumber belajar atau media pembelajaran. Untuk pengembangan media pembelajaran di perlukan prosedur–prosedur tertentu yang sesuai dengan jenis kemampuan yang ingin dicapai, struktur isi bidang studi serta memenuhi kriteria umum yang berlaku bagi pengembangan produk–produk pembelajaran. Guna membuat produk media ini digunakan model pengembangan media pembelajaran yang diajukan Sadirman seperti gambar

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, 2011, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media), hal 172-173



**Gambar 1.2** Model pengembangan media pembelajaran

Analisis kebutuhan dilakukan agar media yang dikembangkan betul-betul sesuai dengan yang dibutuhkan. Jika membuat program media, tentu saja berharap agar media tersebut digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Program media tersebut hanya dimanfaatkan kalau memang dibutuhkan atau diperlukan siswa. Oleh karena itu, langkah pertama dalam pengembangan media adalah melakukan analisis kebutuhan.

Perumusan tujuan merupakan sesuatu yang sangat penting, dalam pembelajaran. Tujuan dapat memberi arah kepada proses pembelajaran yang dilakukan, dan tujuan pembelajaran dapat dijadikan acuan dalam mengukur apakah tindakan kita betul atau salah. Dalam pengembangan media pembelajaran, tujuan harus dijadikan pijakan dalam proses pengembangan. Media yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Tujuan yang telah ditetapkan, kegiatan selanjutnya adalah mengembangkan atau merumuskan butir-butir materi pembelajaran. Materi pembelajaran harus terkait dengan tujuan, dan setelah materi dirumuskan baru dibuat alat untuk mengukur keberhasilan belajar. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan atau melakukan penulisan naskah media pembelajaran. Untuk melihat validitas media pembelajaran, harus dilakukan uji coba . Jika dalam tahap uji coba ternyata media yang telah dikembangkan masih ada kekurangan maka harus dilakukan revisi. Jika media pembelajaran sudah dianggap baik, baru dilakukan proses produksi media.<sup>18</sup>

## **B. Hakikat Media Gambar**

### **1. Media gambar**

Media pendidikan gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Merupakan bahasa umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata.<sup>19</sup> Media gambar merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter satu atau beberapa tokoh yang diperankan dalam suatu cerita dan secara implisit memuat konsep-konsep atau pelajaran bahasa Indonesia. Media gambar merupakan motivator belajar siswa untuk menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang mereka hadapi. Selain itu, penggunaan media gambar dapat mengurangi peran guru sebagai pengajar karena dalam penyusunannya dapat dimasukkan

---

<sup>18</sup>Made wena, 2013. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara), hal 15 - 17

<sup>19</sup>Arief S. Sadiman, 2006, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada), Hal 29

pertanyaan-pertanyaan yang mengiringi siswa pada penemuannya.<sup>20</sup>

Beberapa kelebihan media gambar dijelaskan di bawah ini :

- a. Sifatnya konkret: Gambar atau foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa objek atau peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau Danau Toba dapat disajikan ke kelas lewat foto Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat seperti apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman
- e. Harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar atau foto mempunyai kelemahan yaitu:

- a. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.

---

<sup>20</sup> Sudarmaji, 2012, "Pengaruh Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di SDN Penengahan Lampung Selatan." *LENTERA STKIP-PGRI Bandar Lampung*, Vol. 1, hal 2

- b. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukuran sangat terbatas untuk kelompok besar .

Bagaimana gambar atau foto yang baik sebagai media pendidikan itu?

Tentu saja adalah gambar atau foto yang cocok dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar atau foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan.

- a. Autentik : Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.
- b. Sederhana : Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin – poin pokok dalam gambar.
- c. Ukuran relatif : Gambar atau foto dapat membesarkan atau memperkecil objek atau benda sebenarnya. Apabila gambar atau foto tersebut tentang benda atau objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan berapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam foto tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak – anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.
- d. Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar atau foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik.

f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>21</sup>

### C. Hakikat Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan<sup>22</sup>

Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang ketarampilan dan kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik seperti; belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan. Menurut Slameto (2016:2) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Belajar dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja dengan guru atau tanpa guru, dengan bantuan orang lain, atau tanpa dibantu dengan siapapun. Menurut Mustaqin Belajar juga diartikan sebagai usaha untuk membentuk

---

<sup>12</sup> Arief S. Sadiman, dkk. 2006, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), hal 29-33

<sup>13</sup> Oemar hamalik, 2013, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara), hal 27

hubungan antara perangsang atau reaksi. Belajar dilakukan setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa maupun orang tua. Belajar berlangsung seumur hidup, selagi hayat dikandung badan.<sup>23</sup>

Agama juga turut serta dalam mengemukakan pandangannya mengenai pengertian belajar. Menurut perspektif islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam penggalan Ayat Al-Quran surah Az-Zumar ayat 9 yang artinya: Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran” (QS. Az-Zumar: 9).

Ciri-ciri kematangan belajar adalah :

- a. Aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu yang belajar, baik aktual, maupun potensial.
- b. Perubahan itu pada dasarnya berupa didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama.
- c. Perubahan itu terjadi karena usaha.

Ayat al-Qur'an yang menggambarkan prinsip belajar, seperti yang terdapat dalam surah al-Anbiya ayat 30-31 yang artinya: Artinya: Dan apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulunya menyatu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air. Maka mengapa mereka tiada juga beriman? Dan telah Kami jadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh

---

<sup>14</sup> Mardoanto, 2014, *Psikologi Pendidikan Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing), hal 45

supaya bumi itu (tidak) guncang bersama mereka, dan telah Kami jadikan (pula) di bumi itu jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Benjamin S.Bloom (1956) tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut A.J. Romizowski dalam Dr.Mulyono Abdurrahman (2009:38) hasil belajar merupakan keluaran (outputs) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam – macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selanjutnya Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.<sup>24</sup>

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- a. Pengetahuan tentang fakta
- b. Pengetahuan tentang procedural
- c. Pengetahuan tentang konsep
- d. Pengetahuan tentang prinsip.

---

<sup>15</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, 2017, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo), hal 14-15

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu :

- a. Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif.
- b. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik.
- c. Keterampilan bereaksi atau bersikap.
- d. Keterampilan berinteraksi.

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan. Menurut Hamalik (2019:159) hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apersepsi dan abilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar.

Sudjana (2006:22) berpendapat, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

## D. Hakikat Bahasa Indonesia

### 1. Pengertian bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah alat komunikasi yang dipergunakan oleh masyarakat Indonesia untuk keperluan sehari-hari, misalnya belajar, bekerja sama, dan berinteraksi. Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa nasional adalah bahasa yang menjadi bahasa standart di Negara multilingual karena perkembangan sejarah, kesepakatan bangsa, atau ketepatan perundang-undangan. Sebagai bahasa nasional, bahasa Indonesia tidak mengikat pemakainya untuk sesuai dengan kaidah dasar. Bahasa Indonesia digunakan secara nonresmi, santai, dan bebas. Dalam pergaulan dan perhubungan antarwarga yang dipentingkan adalah makna yang disampaikan. Pemakai bahasa Indonesia dalam konteks bahasa nasional dapat dengan bebas menggunakan ujarannya baik lisan, tulis, maupun kinesik. Kebebasan pengujaran itu juga ditentukan oleh konteks pembicaraan. Manakala bahasa Indonesia digunakan di bus antarkota, ragam yang digunakan adalah ragam bus kota yang cenderung singkat, cepat, dan bernada keras.

Adapun bahasa resmi adalah bahasa yang digunakan dalam komunikasi resmi seperti dalam perundang-undangan dan surat-menurat dinas. Dalam hal ini, bahasa Indonesia harus digunakan sesuai dengan kaidah, tertib, cermat, dan masuk akal. Bahasa Indonesia yang dipakai harus lengkap dan baku. Tingkat kebakuannya diukur oleh aturan kebahasaan dan logika pemakaian.

### 2. Fungsi Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia, memiliki fungsi-fungsi tertentu yang digunakan

berdasarkan kebutuhan pemakainya, yakni :

a. Alat ekspresi diri

Pada awalnya, seseorang (anak-anak) berbahasa untuk mengekspresikan kehendak atau perasaan dan pikirannya pada sasaran yang tetap, yakni ibu bapaknya atau masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Dalam perkembangannya, seorang anak tidak lagi menggunakan bahasa hasnya untuk mengekspresikan kehendaknya tetapi untuk berkomunikasi dengan lingkungan yang lebih luas di sekitarnya. Setelah dewasa, kita menggunakan bahasa, baik untuk mengekspresikan diri maupun untuk berkomunikasi. Seorang penulis mengekspresikan dirinya melalui tulisannya. Seorang penyair mengekspresikan diri atau perasaannya melalui syairnya. Seorang pencipta lagu mengekspresikan diri melalui lagunya. Seorang pelukis mengekspresikan dirinya melalui karya lukisnya, dan seterusnya.<sup>25</sup>

Sebenarnya, sebuah karya tulis ilmiah (akademik) adalah sarana pengungkapan diri seorang ilmuwan untuk menunjukkan kemampuan dalam bidang ilmu tertentu. Jadi, kita dapat menulis untuk mengekspresikan diri kita atau untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai contoh, tulisan kita dalam buku atau catatan harian merupakan hasil ekspresi diri kita. Ketika kita menulis, kita tidak memikirkan siapa pembaca tulisan kita. Kita hanya menuangkan isi hati, perasaan, pikiran, gagasan, dan obsesi kita tanpa memikirkan apakah tulisan itu dipahami orang lain (pembaca) atau tidak.

---

<sup>16</sup> Isah Cahyani, 2012, *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI), hal 47-48

Akan tetapi, ketika kita menulis surat kepada orang lain, misalnya kita mulai berfikir kepada siapakah surat itu akan dikirimkan? Kita memilih cara berbahasa yang berbeda kepada orang yang kita hormati (yang dituakan) dibandingkan dengan cara berbahasa kita kepadanya teman sejawat atau yang dianggap sebagai saudara sendiri.

b. Alat Komunikasi

Ketika kita menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi, kita sudah memiliki tujuan dan maksud tertentu. Maksud dan tujuan kita ingin dipahami oleh orang lain. Kita ingin menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat, harapan, perasaan, dan lain – lain yang dapat diterima oleh orang lain. Kita ingin membuat orang lain yakin terhadap pandangan kita. Kita ingin mempengaruhi orang lain. Lebih jauh lagi, kita menginginkan orang lain membeli dan menerima hasil pemikiran kita. Jadi, dalam hal ini pembaca, mitra bicara, pendengar, atau publik atau khalayak sasaran menjadi perhatian utama kita. Kita menggunakan bahasa dengan memperhatikan kepentingan dan kebutuhan khalayak sasaran kita. Ada banyak pertimbangan yang berkaitan dengan hal-hal di atas.

Sebagai pemakai bahasa, kita harus mempertimbangkan kemampuan pendengar atau pembaca serta mitra bicara kita dalam mencerna permasalahan yang kita sajikan untuk mereka. Masalah ini secara lebih terperinci akan dibahas pada bagian yang lain. Ketika menggunakan bahasa untuk berkomunikasi, kita juga harus mempertimbangkan apakah bahasa yang kita pakai laku untuk dijual? Oleh karena itu, seringkali kita

mendengar istilah “bahasa yang komunikatif”. Misalnya, kata mikro atau makro hanya digunakan dan dipahami oleh orang – orang yang mempunyai pendidikan tertentu. Namun, kata luas atau besar lebih mudah dimengerti oleh masyarakat umum. Kata griya, misalnya, lebih sulit dipahami dibandingkan dengan kata rumah atau wisma.

Dengan kata lain, kata besar, luas, rumah, dan wisma dianggap lebih komunikatif karena bersifat lebih umum (memasyarakat). Sebaliknya, kata griya, makro, dan mikro akan memberi nuansa lain pada bahasa (tulisan) kita, misalnya, nuansa akademik (keilmuan), nuansa intelektualitas, atau nuansa tradisional. Bahasa sebagai alat ekspresi diri dan sebagai alat komunikasi sekaligus merupakan alat untuk menunjukkan identitas diri. Melalui bahasa, kita dapat menunjukkan sudut pandang kita, pemahaman kita atas suatu hal, asal usul bangsa, budaya, dan negara kita, pendidikan dan latar social kita, bahkan sifat atau temperamen atau karakter kita. Fungsi bahasa di sini sebagai cermin dari diri kita, baik sebagai bangsa, budaya, maupun sebagai diri sendiri atau pribadi.

- c. Alat integrasi dan adaptasi social Selain berfungsi sebagai alat komunikasi, bahasa juga berfungsi sebagai alat integrasi dan adaptasi social. Sebagai bangsa Indonesia, seharusnya kita merasa bangga memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional). Dengan demikian, berbagai seni, tradisi, religi, budaya, bahasa, dan adat istiadat yang tersebar diseluruh wilayah nusantara terikat oleh bahasa persatuan, bahasa Indonesia. Tidaklah mudah kita memilih sebuah bahasa dan menetapkannya sebagai

bahasa nasional. Hal itu harus dipandang sebagai aset dan kekayaan budaya kita karena keberadaan bahasa nasional ini membuat iri negara-negara tetangga kita, seperti Singapura, India, dan Filipina. Mereka masih mengalami masalah dalam menetapkan bahasa nasionalnya. Oleh karena itu, seharusnya kita memelihara bahasa Indonesia ini dan merasa bangga akan bahasa nasional. Sejarah telah membuktikan bahwa selama 75 tahun ini bahasa Indonesia telah berfungsi dan mampu menjadi integrasi bangsa. Beratus-ratus kelompok etnis di tanah air kita dapat bersatu dan dipersatukan, antara lain dengan bahasa Indonesia ini. Dapat dibayangkan apa yang terjadi seandainya bahasa nasional itu tidak “dipaksakan” hadir oleh para pemuda kita pada tanggal 28 oktober 1928.

Berangkat dari modal itulah kita mencoba selangkah demi selangkah membina dan mengembangkannya, sehingga sekarang ini kita merasakan bahasa itu semakin lengkap, makin “sempurna”, makin dapat melayani kita dalam pembangunan bangsa, pengembangan ipteks, dan pembinaan budaya bangsa Indonesia. Berdasarkan hal itu, sudah saatnya kita terus berupaya mengembangkan bahasa Indonesia secara berkelanjutan agar fungsinya sebagai alat integrasi dan adaptasi masyarakat kita yang multikultural makin mengemuka. Dan, kita harus mencegah pengembangan bahasa Indonesia yang mempertajam perbedaan dan kesenjangan masyarakat, misalnya, pertentangan antaretnis, tawuran antarkampung, perkelahian antar politik, kesenjangan antara desa dan kota, antara kelompok cendikiawan dan masyarakat awam, antara pejabat negara dengan rakyat biasa, dan lain-lain.

Bahasa Indonesia betul–betul harus menjadi sarana integrasi bangsa, bukan sebaliknya, menjadi disintegrasi masyarakat dan bangsa Indonesia. Sebagai alat integrasi bangsa, ada beberapa alat potensial yang dimiliki bahasa Indonesia :

- 1) bahasa Indonesia telah terbukti dapat mempersatukan bangsa Indonesia yang multicultural
- 2) bahasa Indonesia bersifat demokratis dan egaliter
- 3) bangsa Indonesia bersifat terbuka atau transparan, dan
- 4) bahasa Indonesia sudah mulai menggelobal.

d. Alat Kontrol Sosial

Sebagai alat kontrol sosial, bahasa Indonesia sangat efektif. Kontrol sosial ini dapat diterapkan pada diri kita sendiri atau kepada masyarakat pemakainya. Berbagai penerangan, informasi, atau pendidikan disampaikan melalui bahasa. Buku–buku pelajaran di sekolah sampai universitas, buku–buku instruksi, perundang–undangan serta peraturan pemerintah lainnya adalah salah satu contoh penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial.

Ceramah agama, dakwah, dan wujud pembinaan rohani lainnya merupakan contoh bahasa Indonesia sebagai alat kontrol sosial. Kita juga sering mengikuti diskusi atau acara bincang–bincang (*talk show*) di televisi dan radio. Iklan layanan masyarakat atau layanan sosial merupakan salah satu wujud penerapan bahasa sebagai alat kontrol sosial. Semua itu merupakan kegiatan berbahasa yang memberikan kepada kita cara untuk

memperoleh pandangan atau wawasan baru, sikap baru, pengalaman baru, perilaku, dan tindakan yang baru dan baik. Di samping itu, kita belajar untuk mendengarkan pandangan orang lain mengenai suatu hal.

Contoh fungsi bahasa sebagai alat kontrol sosial yang sangat mudah kita terapkan adalah sebagai alat peredam rasa emosi atau marah. Menulis merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk meredakan rasa emosi atau marah itu. Tuangkanlah rasa dongkol dan marah itu ke dalam bentuk tulisan.

Biasanya, pada akhirnya rasa marah kita berangsur–angsur menghilang dan kita dapat melihat persoalan secara lebih jelas dan tenang. Maka, jadilah hasil tulisan kita itu berupa esei, cerita, atau jenis tulisan lainnya sesuai dengan keinginan yang kita maksud. Sebagai alat kontrol sosial, dapat dinyatakan bahwa bahasa mempunyai dampak yang langsung dan kuat pada kenyataan sosial–material dari sejarah manusia itu sendiri dan masyarakatnya. Oleh karena itu, realitas perubahan sosial kiranya tidak mungkin tanpa bahasa. Dengan kata lain, bahasalah yang memungkinkan ada dan terjadinya gejolak dan perubahan sosial.

### **3. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia**

Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang

menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imaginatif yang ada dalam dirinya.

Bahasa Indonesia adalah sarana berkomunikasi, untuk saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, serta untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan bersikap positif terhadap bahasa Indonesia, serta menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global. Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara

- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

#### **4. Nilai Penting Bahasa Indonesia Bagi Siswa SD**

Bahasa Indonesia adalah bahasa yang terpenting di kawasan Republik Indonesia. Kedudukan bahasa Indonesia sangat penting. Bahasa Indonesia menduduki tempat yang terkemuka di antara beratus-ratus bahasa Nusantara yang masing-masing amat penting bagi penuturnya sebagai bahasa ibu. Hal ini terutama berkaitan dengan Sumpah Pemuda 1928. Selain itu, penting tidaknya suatu bahasa dapat didasari juga dengan ketentuan seperti jumlah penuturan, luas penyebaran, dan peranannya sebagai sarana ilmu, senia sastra, dan pengungkap budaya.

Dengan begitu, bahasa Indonesia sangat penting dipelajari anak-anak sekolah dasar antara lain:

- a. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak

- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
- d. Sebagai dasar untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

Belajar bahasa Indonesia merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Untuk itu, kemahiran berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara lisan dan tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, posisi bahasa Indonesia perlu mendapat perhatian khusus terutama bagi pembelajar bahasa Indonesia. Hal ini terutama bagi pembelajar bahasa Indonesia yang masih awal dalam penguasaan kaidah bahasa Indonesia. Siswa harus belajar bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah. Selain itu, bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana komunikasi, buku-buku pengetahuan, surat kabar, iklan, persuratan, percakapan sehari-hari, radio, televisi, pidato, dan sebagainya menggunakan bahasa Indonesia.

## E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan oleh peneliti yang terdahulu dalam bentuk jurnal:

1. Juvrizal, dkk, melakukan penelitian pada tahun 2013, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa kelas VIII SMPN 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman. Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata – rata tanpa

menggunakan media gambar siswa dengan nilai 59,26. Sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh setelah menggunakan media gambar adalah dengan nilai 75,19<sup>26</sup>

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman dengan menggunakan media gambar lebih baik dari pada tanpa menggunakan media gambar.

2. 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 Korlero. Berdasarkan data yang diperoleh nilai rata-rata pretest (sebelum perlakuan atau penggunaan media gambar) adalah 60,34%. Sedangkan ratarata posttest (setelah perlakuan atau penggunaan media gambar) meningkat menjadi 70,17%.<sup>27</sup>

## F. Kerangka Pikir

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dipelajari di Sekolah Dasar. Karena selain digunakan sebagai sarana komunikasi dengan lingkungan, belajar Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan ilmu pengetahuan. Jadi,

---

<sup>17</sup> Juvrizal, dkk, 2013, “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 1 No. 2, hal 6 (Diakses pada tanggal 11 februari 2018 pukul 20.47)

<sup>18</sup> Rohini, 2010, “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko,” *Jurnal EducatiO*, Vol. 5 No. 2 Hal 89 (Diakses pada tanggal 11 februari 2018 pukul 20.22)

Bahasa Indonesia harus benar-benar dipahami dan ditingkatkan dalam pembelajaran baik secara lisan dan tertulis.

Untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran, karena media pembelajaran sangatlah penting untuk mempengaruhi hasil belajar. Agar memperoleh hasil belajar yang bagus guru dapat melakukan pemilihan media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran dan materi yang diajarkan.

Pembelajaran yang sering digunakan guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V semester II di SD Negeri 200311 Pudun Jae terjadi pada umumnya guru cenderung menggunakan metode yang konvensional sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung monoton, membosankan, terlebih siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan. Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang tepat agar siswa lebih aktif dan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, salah satu usaha untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media gambar, agar siswa dapat lebih aktif dan siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran , dengan media gambar siswa juga diajak untuk melihat dan mengamati gambar yang pastinya dapat memudahkan siswa untuk menemukan gagasan dan meningkatkan daya imajinasi sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

## **G. Teori Gap**

Pada penelitian kali ini ada kesenjangan yang terjadi dengan penelitian sebelumnya, dimana penelitian sebelumnya dilakukan di SMP dan SD kelas IV.

Sedangkan pada penelitian kali ini dilakukan di SD kelas V , maka teori gap yang cocok pada penelitian kali ini adalah celah populasi (population gap) yang dimana teori ini terjadi ketika penelitian sebelumnya dilakukan pada satu kelompok populasi,tetapi penelitian baru dilakukan pada kelompok populasi yang berbeda

## **H. Pengajuan Hipotesis**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji hipotesis sebagai berikut.

Ha : Terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi lingkungan siswa kelas V SD Negeri 200311 Pudun Jae.

Ho : Tidak terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia materi lingkungan siswa kelas V SD Negeri 200311 Pudun Jae.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Menurut Margono dikutip dari buku Salim (2016) penelitian ialah semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang tertentu untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk menciptakan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi<sup>28</sup>. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk quasi eksperimental. Metode quasi eksperimen yaitu metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti melakukan pengontrolan penuh terhadap semua variabel yang relevan. Pengontrolan hanya dilakukan terhadap satu variabel saja, yaitu variabel yang paling dominan.<sup>29</sup>

#### **B. Desain penelitian**

Desain yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini yaitu desain penelitian kuantitatif eksperimen karena ingin mengukur pengaruh (efek) media pembelajaran berbasis gambar terhadap hasil belajar. Rancangan ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan perlakuan pada kedua kelas diberikan pretest terlebih dahulu, yakni untuk mengetahui kemampuan awal pada siswa. Selanjutnya kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media gambar, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah diberikan perlakuan maka kedua kelas diberikan post-test untuk mengetahui kemampuan akhir pada siswa.

---

<sup>1</sup>Drs. Salim, 2016, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Citapustaka Media), hal.19

<sup>2</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya), hal 59

**Tabel III. 2 Desain penelitian**

KELAS	PRE-TEST	TREATMEN(PELAKUAN)	POST-TEST
Eksperimen	O1	X1 (eksperiment)	O2
Kontrol	O1	X2 (konvensional)	O2

Keterangan :

X1 =Pembelajaran dengan menggunakan media gambar

X2 =Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional

O1 = Pemberian pre test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O2 = Pemberian post test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

### C. Lokasi dan waktu penelitian

Sesuai dengan judul penelitian, maka menjadi lokasi penelitian adalah SD Negeri 200311 Pudun Jae Padangsidimpuan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei sampai juni 2024.

### D. Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan atau ingin diteliti. Anggota populasi dapat berupa berupa benda hidup maupun benda mati, dan manusia. Dimana sifat – sifat yang ada padanya dapat diukur atau diamati.<sup>30</sup>

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan demikian, populasi dapat diartikan sebagai wilayah generalisasi dari hasil penelitian. Generalisasi tersebut bisa saja dilakukan terhadap objek penelitian dan bisa

---

<sup>2</sup>Syafaruddin, dkk, 2006, *Metode Penelitian*, (Medan : Fakultas Tarbiyah IAINSU), hal 46

juga dilakukan terhadap subjek penelitian.<sup>31</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD NEGERI 200311 Pudun Jae tahun pelajaran 2023 yang berjumlah siswa yang terdiri dari atas dua kelas yaitu VA 22 siswa yang berjumlah dan kelas VB 22 siswa.

## **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berari contoh). Dalam penetapan atau pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representatif (mewakili) terhadap populasinya. Sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik sampel jenuh atau *total sampling*. Yang dimana seluruh popukasi dijadikan sampel penelitian, sampel ini digunakan ketika populasi berjumlah kurang dari 100, sehingga populasi dapat diteliti tanpa perlu memilih sebagian. Alasan mengambil total sampling karena jumlah sampel sama dengan populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 44 siswa /siswi, yang dimana jumlah siswa /siswi kelas Va 22 dan jumlah siswa /siswi kelas Vb 22.

Untuk menggunakan total sampling, ada beberapa langkah yang perlu dilakukan yaitu, sebagai berikut :

- a. Menemukan populasi
- b. Membuat daftar anggota populasi
- c. Menggunakan seluruh anggota populasi sebagai sampel

Sampel telah ditemukan, maka yang terpilih menjadi kelas eksperimen

---

<sup>31</sup>Indra Jaya dan Ardat, 2013, *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis), hal 20

dengan menggunakan media gambar, sedangkan kelas kontrol menerapkan pendekatan konvensional.

## **E. Defenisi operasional dan variabel penelitian**

### **1. Defenisi operasional**

Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah.

- a. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar. media gambar adalah media visual yang mudah didapat, mudah dipahami, dapat menggantikan kata verbal dan mengkongkritkan suatu yang abstrak. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan dengan mudah. Jadi sumber utama di dalam pembelajaran ini bukan hanya pada buku paket saja, akan tetapi setelah memperhatikan media gambar siswa ikut aktif untuk menyampaikan ide dan mengembangkan daya imajinasinya.
- b. Hasil belajar diukur dengan tes yang hasilnya berupa skor atau nilai. Untuk melihat hasil belajar siswa, peneliti memberikan tes kepada siswa. Tes berupa tes objektif yang berbentuk pilihan ganda. Pilihan ganda adalah bentuk tes yang jawabannya harus dipilih dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan dengan alternatif jawaban: a,b,c dan d. Tes hasil belajar pilihan ganda terdiri dari soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk mengetahui hasil belajarnya setelah pembelajaran berlangsung diberikan soal postest.

## 2. Variabel Penelitian

Peneliti ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan Variabel terikat (Y). Adapun rinciannya sebagai berikut :

- a. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar.
- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan menulis cerpen pada pokok bahasan teks naratif.

## F. Instrumen pengumpulan data

Instrumen dalam penelitian ini adalah berbentuk tes. Tes adalah prosedur yang sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang di standardisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab atau direspon, baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan. Tes juga dapat dikatakan sebagai pengukur yang mempunyai standar objektif sehingga dapat digunakan untuk mengukur.<sup>32</sup>

Penelitian ini digunakan alat pengumpulan data yaitu tes awal dan tes akhir. tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dan tes akhir dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media gambar, tes terbentuk soal objektif tes (pilihan berganda) memiliki empat pilihan yaitu a,b,c, d dengan jumlah soal 10. Sebelum dilakukan penelitian, instrumen ni terlebih dahulu diuji cobakan untuk melihat validitas soal, realitas soal, tingkat

---

<sup>4</sup> Adang Jumhur, 2012, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Cv Pustaka Setia, hal 120

kesukaran tes dan daya pembeda tes. Uji coba dilakukan kepada 44 orang siswa kelas IV yang telah mengalami pembelajaran pada materi lingkungan. Proses yang dilakukan untuk mengukur aspek ini diuraikan sebagai berikut :

### **1. Uji validitas**

Tes Teknik yang dilakukan untuk mengetahui validitas tiap butir soal (item) adalah teknik korelasi product moment dengan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

$R_{xy}$  = koefisien korelasi antara X dan Y

N = Jumlah sampel

$\Sigma xy$  = Jumlah perkalian X dan Y (skor x dan y)

$\Sigma X$  = Jumlah skor untuk variabel X

$\Sigma Y$  = Jumlah Skor untuk variabel Y

$\Sigma x^2$  = Jumlah kuadrat setiap x

$\Sigma y^2$  = Jumlah kuadrat setiap y

### **2. Reliabilitas Tes**

Reabilitas alat penilaian adalah ketetapan atau kesenjangan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

$$R_{11} = \frac{N}{(N-1)} X \frac{S^2 - \sum PQ}{S^2}$$

Keterangan :

$R_{11}$  = reabilitas kesukaraan

$\sum pq$  = jumlah antara p dan q

n = jumlah butir dalam tes

S<sub>2</sub> = standar deviasi dari tes

Kriteria besarnya koefisien menurut Suharsimi Arikunto adalah:

$0,80 < r \leq 1,00$  = reliabilitas tinggi

$0,60 < r \leq 0,70$  = reliabilitas agak rendah

$0,20 < r \leq 0,40$  = reliabilitas rendah

$0,00 < r \leq 0,20$  = reliabilitas sangat rendah

### 3. Tingkat Kesukaran

Untuk menentukan taraf kesukaran instrumen tes digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = B / Js$$

Keterangan:

P = tingkat kesukaran item

B = jumlah siswa yang menjawab benar

Js = jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes

Kriteria yang digunakan makin kecil indeks diperoleh, maka makin sulit soalnya, begitu sebaliknya. Menurut Arikunto, ketentuan yang sering digunakan dalam mengklasifikasikan tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

- a. Jika  $p < 0,3$  maka dikatakan soal sukar
- b. Jika  $0,3 < p < 0,7$  maka dikatakan soal sedang
- c. Jika  $p > 0,7$  maka dikatakan soal mudah.

#### **4. Daya Pembeda**

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan kelompok peserta tes berkemampuan tinggi dan kelompok peserta tes yang berkemampuan rendah.

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

Keterangan:

JA = jumlah peserta kelompok atas

JB = jumlah peserta kelompok bawah

BA = jumlah kelompok atas yang menjawab soal yang benar

BB = jumlah kelompok bawah yang menjawab soal dengan salah

Kriteria daya pembeda adalah :

- a. 0,00-0,20 = Jelek (harus direvisi/dibuang)
- b. 0,20-0,29 = kurang
- c. > 0,40 = Baik Sekali

#### **5. Analisis Data**

Setelah melakukan uji coba instrumen, maka dilakukan uji teknik analisis data. Data penelitian yang diperoleh kemudian dioalah dan dianalisis dengan tujuan supaya hasilnya dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menguji hipotesis.

Pengelolaan dan penganalisisan data penelitian menggunakan statistik.

##### **a. Uji Normalitas**

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil

belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki 50 sampel maka digunakan uji lilliefors untuk pengujian ini. Dengan ketentuan sebagai berikut, Data berskala interval atau ratio (kuantitatif), Data tunggal / belum dikelompokkan pada tabel distribusi frekuensi, Dapat untuk n besar maupun n kecil.

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Untuk mencari bilangan baku, digunakan rumus:

$$Z1 = \frac{X_1 - X}{S}$$

Keterangan:

$X$  = Rata-rata sampel

$S$  = Simpangan baku (standar deviasi)

- 2) Menghitung Peluang  $S$  ( $Z1$ )
- 3) Menghitung Selisih  $F(Z1) - S(Z1)$ , kemudian harga mutlaknya.
- 4) Mengambil  $L0$ , yaitu harga paling besar diantara harga mutlak.

Dengan kriteria  $H0$  ditolak jika  $L0 > L$

### b. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas varians data yang akan dianalisis kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 \text{ (varians data homogen)}$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2 \text{ (varians data tidak homogen)}$$

Uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji F dengan

rumus

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  berarti kelompok sampel memiliki varians tidak homogen.

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  berarti kelompok sampel memiliki varians yang homogen.

### c. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat dilakukan dan didapatkan hasil bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis dengan uji t dapat dilakukan. Keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada besrnya nilai signifikan. Jika nilai signifikan  $t < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh antara satu variabel independen terhadap variabel dependen, sedangkan jika nilai signifikan  $t > 0,05$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu varibel independen terhadap variabel dependen. Jenis uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji independent sampel t-test. Uji independent sampel t-test adalah cara untuk membandingkan rata-rata dua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol apakah terdapat perbedaan motivasi secara signifikan atau tidak. Jika terdapat perbedaan motivasi yang signifikan antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa ice breaking dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan, maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh pemberian ice breaking terhadap motivasi belajar peserta didik. Berikut adalah rumus

uji independent sampel t-test:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}}$$

Keterangan =

$X_1$  = Rata rata minat belajar peserta didik kelas eksperimen

$X_2$  Rata rata minat belajar peserta didik kelas kontrol

$n_1$  = Jumlah peserta didik kelas eksperimen

$n_2$ = Jumlah peserta didik kelas kontrol

$s_1$  = Standar deviasi minat belajar kelas eksperimen

$s_2$  Standar deviasi minat belajar kelas kontrol

## G. Prosedur Penelitian

Langkah - langkah prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Tahap persiapan sebelum penelitian Langkah yang dilakukan sebelum melaksanakan penelitian adalah mengurus surat izin penelitian dari Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary untuk melakukan penelitian di SD Negeri I 200311 Pudun Jae.
  - a. Metetapkan kelas yang di teliti dan lokasi waktu
  - b. Menetapkan materi dan menyusun RPP
  - c. Menyusun instrumen penelitian
  - d. Menentukan sampel penelitian

- e. Membuat RPP
  - f. Validasi instrument
2. Tahap Pelaksanaan Penelitian Tahap pelaksanaan penelitian merupakan tahap kedua setelah tahap persiapan, tahap pelaksanaan meliputi : P
- a. Menguji coba instrumen penelitian
  - b. Mengolah dan menganalisis data uji coba instrumen
  - c. Memberi pertanyaan pretest pada siswa
  - d. Menyampaikan pembelajaran dengan media gambar
  - e. Memberikan postest pada siswa
3. Tahap Penyelesaian Penelitian Tahap penyelesaian penelitian merupakan tahap akhir dari penelitian yang dilakukan, adapun tahap itu meliputi:
- a. Mengolah dan menganalisis data hasil penelitian
  - b. Menguji hipotesis penelitian BAB I

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah**

Sekolah Dasar Negeri 200311 Pasangsidimpuan adalah nama sekolah yang bergerak dibidang pendidikan, guna melahirkan siswa yang berwawasan ilu pengetahuan dan teknologi serta memiliki keterampilan dilandasi dengan budi pekerti luhur unyuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan mengembangkan dirinya sesuai asas pendidikan seumur hidup.

##### **2. Profil Sekolah**

- a. Nama Sekolah : SD Negeri 200311 Padangsidimpuan
- b. Tahun Berdiri : 1992
- c. Jenjang Pendidikan : SD
- d. Alamat Sekolah : Desa pudun jae, kecamatan Batunadua
- e. Status Sekolah : Negeri
- f. Nilai Akreditasi Sekolah : A
- g. Kode Pos : 22731

##### **3. Visi dan Misi Sekolah**

SD Negeri 200311 ingin mewujudkan peserta didik yang cerdas, sopan dengan misi-misi yang ditentukan yaitu :

- a. Melaksanakan pembelajaran yang inovatif, terampil dan menyenangkan agar peserta sisik lebih berani, cerdas dan kreatif
- b. Melaksanakan pembelajaran mata pelajaran olahraga dengan baik

- c. Melaksanakan bimbingan dan pembekalan olimpiade secara intensif
- d. Mendatangkan olimpiade guru dari sekolah luar
- e. Mewujudkan pembelajaran inovasi dengan menggunakan kurikulum 2013
- f. Melaksanakan pembelajaran yang berwawasan lingkungan
- g. Menumbuhkan budaya literasi di sekolah, baik dalam pembelajaran maupun di lingkungan sekolah
- h. Menumbuhkan budaya senyum, salam, dan sapa
- i. Menumbuhkan budaya hidup sehat dengan mengikuti protokol kesehatan

#### 4. Tujuan Sekolah

Bertolak dari visi dan misi SD Negeri 200311 maka ditetapkan tujuan sekolah sebagai berikut :

##### a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari SD Negeri 200311 padangsidempuan yaitu memenuhi pendidikan yang mampu memberi layanan pendidikan yang berstandar Nasional dan menghasilkan lulusan dengan kompetensi sesuai dengan standar yang ditetapkan.

##### b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari SD Negeri 200311 padangsidempuan yaitu :

- 1) Terlaksananya pembelajaran secara daring/luring/atau tatap muka pas masa pandemi covid-19
- 2) Terwujudnya prestasi olahraga dalam bidang O2SN
- 3) Menumbuhkankembangkan kreatifitas siswa dalam seni dan budaya
- 4) Menanamkan kecintaan terhadap lingkungan

- 5) Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk literasi
- 6) Menciptakan lingkungan yang islami

## **B. Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 200311 pudun jae kota Padangsidimpuan”. Penelitian ini memiliki variabel bebas (berbasis gambar) dan variabel terikat (hasil belajar). Data dari kedua variabel tersebut diperoleh melalui angket. Penelitian dilakukan untuk mengetahui data awal dari populasi dan sampel yang akan diambil serta digunakan untuk memperoleh data yaitu untuk mengetahui pengaruh media gambar terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 200311 padangsidimpuan. Sedangkan angket merupakan data tentang minat belajar peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 200311, yang berjumlah 44 orang dengan menggunakan dua kelas. Kelas A sebagai kelas eksperimen (media gambar) dan kelas B sebagai kelas kontrol (metode konvensional).

## **C. Analisis Data**

### **1. Uji Validitas**

Perolehan dari hasil uji validitas angket yang berjumlah 10 butir pertanyaan terhadap 22 responden yaitu siswa kelas V ASD Negeri 200311 padangsidimpuan di analisis menggunakan spss, mendapat hasil berikut :

**Tabel IV.1 Uji Validitas**

Item	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
1	0,30	0,432	Tidak Valid
2	0,236	0,432	Tidak Valid

3	0,653	0,432	Valid
4	0,505	0,432	Valid
5	0,629	0,432	Valid
6	0,737	0,432	Valid
7	0,568	0,432	Valid
8	0,668	0,432	Valid
9	0,784	0,432	Valid
10	0,772	0,432	Valid
11	0,675	0,432	Valid
12	0,324	0,432	Tidak Valid
13	0,354	0,432	Tidak Valid
14	0,230	0,432	Tidak Valid
15	0,447	0,432	Valid
16	0,386	0,432	Tidak Valid
17	0,314	0,432	Tidak Valid
18	0,568	0,432	Valid
19	0,472	0,432	Valid
20	0,94	0,432	Tidak Valid
21	0,236	0,432	Tidak Valid
22	0,202	0,432	Tidak Valid

Adapun hasil uji validasi yang dilakukan adalah berdasarkan hasil output uji validasi tersebut dapat dilihat bahwa ada 12 soal yang valid, sedangkan 10 soal tidak valid. Berdasarkan hasil tabel diatas maka 12 pertanyaan yang telah valid dapat dikatakan layak untuk diujikan kepada peserta didik.

## 2. Uji Realibilitas

Adapun hasil uji realibilitas soal yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

**Tabel IV.2 Uji Realibilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Item
246	22

Berdasarkan hasil dari data diatas menunjukkan hasil reabilitas pada tes yang digunakan mendapatkan nilai 0,246 pada point tabel *cronbach's alpha*,

dengan total butir pertanyaan sebanyak 10 butir pertanyaan. Maka nilai tersebut tergolong dalam kategori rendah. Dapat dikatakan tes tersebut dapat dipercaya dan dapat diuji secara berulang.

### 3. Tingkat kesukaran

Adapun hasil tingkat kesukaran yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

**Tabel IV.3 Tingkat kesukaran**

Item	Skor total	Indeks kesukaran	Keterangan
1	38	0.76	Mudah
2	32	0.64	sedang
3	39	0.78	mudah
4	39	0.78	mudah
5	38	0.76	mudah
6	37	0.74	mudah
7	36	0.72	mudah
8	39	0.78	Mudah
9	36	0.72	Mudah
10	34	0.68	Sedang
11	38	0.76	Mudah
12	35	0.70	Sedang
13	38	0.76	Mudah
14	39	0.78	Mudah
15	36	0.72	Mudah
16	36	0.72	Mudah
17	39	0.78	Mudah
18	36	0.72	Mudah
19	36	0.72	Mudah
20	36	0.72	Mudah
21	36	0.72	Mudah
22	38	0.76	Mudah

Dapat dilihat dari hasil tingkat kesukaran, penelitian ini memiliki 18 soal mudah dan 4 soal sedang.

#### **4. Daya Pembeda**

Adapun hasil dari daya pembeda yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

**Tabel IV.4 Daya Pembeda**

No Soal	A(atas > 4)	B(bawah>4)	Daya Pembeda
1	1	2	- 0.33
2	3	1	0.67
3	3	1	0.67
4	2	1	0.33
5	3	0	1.00
6	3	0	1.00
7	3	1	0.67
8	3	1	0.67
9	2	0	0.67
10	3	1	0.67
11	3	1	0.67
12	3	1	0.67
13	3	1	0.67
14	3	0	1.00
15	3	0	1.00
16	3	1	0.67
17	3	2	0.33
18	3	2	0.33
19	3	2	0.33
20	3	3	0.00
21	3	2	0.33
22	3	2	0.33

#### **5. Analisis Data**

##### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas yang digunakan yaitu uji *kolmogorov smirnov*. Adapun data yang digunakan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut :

1) Data Nilai Kelas Kontrol

**Tabel IV.5 Data Nilai Kelas Kontrol**

Nama Siswa (Kode Siswa)	Nilai	Kriteria
Bella	65	Kurang
Rezky	75	Cukup Baik
Afif	63	Kurang
Ayra	67	Kurang
Sovia	67	Kurang
Hafiz	72	Kurang
Loli	66	Kurang
Fahmi	65	Kurang
Nazwa	63	Kurang
Husni	60	Kurang
Rafli	76	Cukup Baik
Nabiah	68	Kurang
Habibi	68	Kurang
Farhan	67	Kurang
Sandi	76	Cukup Baik
Rifqi	75	Cukup Baik
Yusuf	67	Kurang
Nopan	69	Kurang
Lutfi	72	Kurang
Safitri	68	Kurang
Ulfa	66	Kurang
Liana	67	Kurang
Jumlah	1,502	
Rata-Rata	68,27	

**Tabel IV.6 Hasil Data Nilai Kelas Kontrol**

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Percentase
92-100	Sangat Baik	0	0%
83-91	Baik	0	0%
75-82	Cukup Baik	4	18,18%
<75	Kurang	18	81,82%
Jumlah		22	100 %

Dapat dilihat dari hasil postest pada kelas kontrol sebelum menggunakan media gambar dengan jumlah 22 siswa. Didapatkan rata-rata (*mean*) sebesar 68,27. Dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah adalah 60. Terdapat 4 siswa (18,18%) dengan nilai interval 75-76, dan 18

siswa (81.82%) dengan nilai interval 60-74.

## 2) Data Nilai Kelas Eksperimen

**Tabel IV.7 Data Nilai Kelas Eksperimen**

Nama Siswa (Kode Siswa)	Nilai	Kriteria
Mulia	78	Cukup Baik
Nurhaida	75	Cukup Baik
Naisa	68	Kurang
Fachrozi	77	Cukup Baik
Shafa	67	Kurang
Arumi	70	Kurang
Romy	80	Cukup Baik
Ilham	82	Cukup Baik
Gilang	87	Cukup Baik
Nurma	75	Cukup Baik
Fauzan	66	Cukup Baik
Ririn	81	Cukup Baik
Reyhan	80	Cukup Baik
Saskia	77	Cukup Baik
Fathin	79	Cukup Baik
Aisyah	68	Kurang
Arman	69	Kurang
Antika	80	Cukup Baik
Tama	76	Cukup Baik
Ramadhan	72	Kurang
Sholeh	80	Cukup Baik
Syifa	65	Kurang
Jumlah	1,652	
Rata-Rata	75,1	

**Tabel IV.8 Hasil Data Nilai Kelas Eksperimen**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
92-100	Sangat Baik	0	0%
83-91	Baik	0	0%
75-82	Cukup Baik	15	68,18%
<75	Kurang	7	31,82%
Jumlah		22	100 %

Dapat dilihat dari hasil postest pada kelas eksperimen sesudah menggunakan media gambar dengan jumlah 22 siswa. Didapatkan rata-

rata (*mean*) sebesar 75,1. Dengan nilai tertinggi 87 dan nilai terendah adalah 65. Terdapat 7 siswa (68,18%) dengan nilai interval 65-74, dan 15 siswa (68,18%) dengan nilai interval 75-82.

Adapun hasil rata-rata mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia yaitu rata-rata akhir yang diperoleh siswa dengan menggunakan teknik konvensional yaitu 68,27. Sedangkan rata-rata akhir yang diperoleh siswa dengan menggunakan media gambar adalah 75,1.

Berikut adalah ukuran pemusatan dan penyebaran data hasil postest kelas eksperimen dan kelas kontrol :

**Tabel IV. 9 Data Hasil Perbandingan Nilai Postest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	Posttest	Posttest
Nilai Tertinggi	87	76
Nilai Terendah	65	60
Mean	75,1	68,27
Median	76,5	67
Modus	80	67
Simpangan	6,96	2,70

Hasil perbandingan nilai postest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel IV. 10 Hasil Perbandingan Nilai Postest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

No	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	78	65
2	75	75
3	68	63
4	77	67
5	67	67
6	70	72
7	80	66

8	82	65
9	87	63
10	75	60
11	66	76
12	81	68
13	80	68
14	77	67
15	79	76
16	68	75
17	69	67
18	80	69
19	76	72
20	72	68
21	80	66
22	65	67

<b>Tabel IV. 11 Test Of Normality</b>				
Hasil Belajar	Kelas	Kolmogorov Smirnov		
		Statistic	df	Sig
	Postest Kelas Kontrol	.187	22	.044
	Postest Kelas Eksperimen	.175	22	.079

A. Lillie Significanca Correction

Adapun hasil uji normalitas yang telah diperoleh sebagai berikut :

Berdasarkan hasil output hasil normalitas “tes of kolmogrov - smirnov” tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikan (sig). Variabel hasil belajar dengan teknik media gambar 0,079 dan metode konvensional 0,044. Karena nilai sig.a >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varian data dikelas eksperimen dan kontrol berdistibusi dengan normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah data dari peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai prasyarat sebelum melakukan uji t. Uji t bisa dilanjutkan apabila

homogenitas terpenuhi atau bisa dikatakan data tersebut homogen. Untuk menguji noemalitas menggunakan program spss.

Data yang digunakan dalam uji homogenitas angket adalah data angket yang sama dengan uji normalitas sebelumnya. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas data angket menggunakan spss adalah sebagai berikut :

<b>Tabel IV. 12 The Of Homogeneity Of Variances</b>					
Hasil Belajar		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig
	<i>Based on Mean</i>	.666	1	42	204
	<i>Based on Median</i>	.427	1	42	239
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.427	1	37,467	240
	<i>Based on trimmed mean</i>	.683	1	42	202

Berdasarkan tabel output hasil uji homogenitas “*Test Of Homogenitas Of Variance*” tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikan (sig) variabel hasil belajar di kelas eksperimen (media gambar) dan kelas kontrol (metode konvensional) adalah sebesar 0,204. Karena sig 0,204 >0,05 maka dapat disimpulkan bahwa varians kelas media gambar adalah sama atau homogen.

Berdasarkan hasil uji prasyarat tersebut dapat disimpulkan bahwa data bersifat normal dan varians sama (homogenitas).

### c. Uji Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh dan

perbedaan yang signifikan antara penggunaan teknik media gambar terhadap hasil belajar bahasa indonesia siswa Sd Negeri 200311 padangsidimpuan. Maka akan dilakukan pengujian hipotesis dengan bantuan spss.

<b>Tabel IV. 13 Coefficients</b>					
Model	<i>Ustandardized coefficients</i>		Beta	T	Sig
	B	Std.eror			
Constant	83.328	11.650		7.152	.000
Kelas	200	155	278	1.296	210

a. *Dependent Variabel* : Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel data hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh teknik media gambar terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai signifikan  $0,000 < 0,0005$ . Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diterima adalah  $H_a$  artinya “ada pengaruh teknik media gambar terhadap minat belajar bahasa indonesia siswa kelas V Sd Negeri 200311 padangsidimpuan.

#### D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu memperoleh hasil skor observasi awal minat belajar siswa sebelum melakukan eksperimen dengan media gambar yaitu sebesar dengan rata-rata dengan 22 responden. Hasil observasi akhir hasil belajar siswa setelah eksperimen diperoleh hasil skor 1,625 dengan rata-rata 75,1 dengan 22 responden. Dapat dilihat setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar menggunakan teknik media gambar hasil belajar bahasa indonesia siswa mengalami peningkatan sedikit. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru mampu menarik minat belajar siswa,

sehingga dapat mengakibatkan nilai siswa berada di titik yang tinggi.

Sedangkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Khodijah mengungkapkan bahwa teknik media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini terdapat analisis data yang diperoleh rata-rata hasil belajar bahasa indonesia siswa di kelas eksperimen dengan menggunakan teknik media gambar adalah sebesar 76. Sedangkan rata-rata hasil belajar bahasa indonesia siswa kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional sebesar 68,2. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Maka dapat disimpulkan dari hasil penelitian diatas terdapat pengaruh penggunaan teknik media gambar terhadap hasil belajar bahasa indonesia. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan teknik media gambar terhadap hasil belajar pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas Va dan Vb Sd Negeri 200311 Padangsididmpuan.

## E. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian ini, terdapat keterbatasan yang mungkin dapat memengaruhi hasil penelitian ini, yaitu :

1. Adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga, dan kemampuan peneliti.
2. Adanya responden yang kurang dalam memahami pernyataan pada kuisioner dan juga kejujuran dalam mengisi kuisioner sehingga ada kemungkinan hasilnya kurang akurat.
3. Peneliti ini hanya melakukan pengkajian terhadap pengaruh penerapan media gambar terhadap minat belajar siswa 44 orang sehingga perlu dikembangkan

penelitian lebih lanjut untuk meneliti pengaruh faktor lain yang belum dikaji terhadap kebutuhan siswa.

4. Kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan perolehan analisis data,maka diharapkan adanya peneliti yang lebih lanjut mengenai pengaruh penerapan media gambar terhadap minat belajar siswa dengan metode penelitian yang berbeda,sampel yang lebih luas, dan penggunaan instrumen penelitian yang berbeda dan lebih lengkap.
- 5.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya,maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V Sd Negeri 200311 padangsidimpuan.

Kesimpulan yang dapat dirincikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar sebelum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan teknik media gambar masih rendah dengan rata -rata hasil postest yang dilakukan di kelas kontrol dengan jumlah 22 responden. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru belum mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia, sehingga dapat mengakibatkan nilai siswa berada di titik yang masih rendah.
2. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan pembelajaran menggunakan teknik media gambar mengalami peningkatan dengan dilihat dari rata-rata postest sebesar 75,1 yang diterapkan di kelas eksperimen dengan jumlah 22 responden. Setelah melaksanakan kegiatan dengan belajar mengajar menggunakan teknik media gambar hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa indonesia mengalami peningkatan. Siswa juga lebih bersemangat, dan belajar dengan senang ketika diterapkan media gambar di pembelajaran. Siswa juga merasa kegiatan pembelajaran lebih berbeda dari pembelajaran sebelumnya.

3. Terdapat pengaruh penggunaan teknik media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa indonesia. Dalam hal ini terdapat hasil analisis data yang diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan teknik media gambar yaitu sebesar 75,1. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa di kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional sebesar 68,27. Dari hasil output “Test Statistic” diketahui bahwa nilai Asymp.sig. 0,00 ,0,05. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan teknik media gambar dengan metode konvensional. Karena terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan teknik media gambar terhadap minat belajar pada pembelajaran bahasa indonesia siswa di kelas V Sd Negeri 200311 padangsidimpuan.

## B. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai perbaikan bagi penelitian selanjutnya. Sekolah dapat memberikan motivasi kepada pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif, misalnya dengan menggunakan media gambar karena media gambar menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar tidak terlalu jenuh dengan pembelajaran bahasa indonesia yang monoton.

Peneliti dalam melaksanakan penelitian harus mampu mengatur dan memanfaatkan waktu yang diberikan dengan sebaik-baiknya, sehingga semua bagian dan tiap tahapan-tahapan penelitian dapat disampaikan dengan sebaik

baiknya sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai bisa terlaksana dengan baik dan sempurna sesuai dengan yang diharapkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, Rusydi, dkk. (2020). *Inovasi Pendidikan Melejitkan Potensi Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*. Medan: Widya Puspita.
- Adang. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, Suharsimi. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asep dan Abdul Haris. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo Jumhur.
- Brown, D. Williams.(2019). Peran Media Visual dalam Meningkatkan Pemerasolehan Bahasa: Tinjauan Literatur. 10.5678/ijet.2019.12345
- Cahyani, Isah. (2020). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- E. Davis, F. Martinez.(2020). Efektivitas Bercerita Visual dalam Pembelajaran Bahasa: Studi Banding. 10.4321/9876543210
- Hamalik, Oemar. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hasan, Hasmiana. (2019). “Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi. Komunikasi. dan Transportasi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh.” *dalam Jurnal Pesona Dasar*. Vol 3. No. 4.
- Jaya, Indra dan Ardat. (2020). *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*. Bandung Citapustaka Media Perintis Jihad.
- Johnson, B. Smith.(2019). Dampak Alat Bantu Visual Terhadap Pembelajaran Bahasa: Studi Kasus Siswa Sekolah Dasar. 10.1080/12345678.2017.1234567
- Juvrizal. dkk. (2020). “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII SMPN 1 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman”. *dalam Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 1. No. 2.
- Manurung, Purbatua. (2018). *Media Instruksional*. Medan : Badan Penerbit Fakultas Tarbiyah IAINSU.

- Mardianto. (2018). *Psikologi Pendidikan Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing.
- M Yusuf. Kadar. (2019). *Tafsir Tarbawi*. Jakarta: Amzah.
- Rohini. (2020). “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko.” *dalam Jurnal Educatin*. Vol 5. No. 2.
- Sadiman, Arief S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian. Pengembangan. dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Salim. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.
- Sanjaya, Wina. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Sudarmaji. (2019). “Pengaruh Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di SDN Penengahan Lampung Selatan.” *LENTERA STKIP-PGRI Bandar Lampung*. Vol. 1.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafaruddin, dkk. (2020). *Metode Penelitian*. Medan : Fakultas Tarbiyah IAINSU.
- Umar, Bukhari. (2018). *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. Jakarta: Amzah.
- Wena, Made. (2018). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Yamin, Martinis. (2018). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Handayani, S. L. W., & Sugiman, S. (2019). *Media gambar untuk meningkatkan daya tarik siswa kelas IC SLBN Salatiga dalam belajar matematika*. PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika, 2, 349–354.
- Yuliana, E., Destiniar, & Sunedi. (2023). *Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa SDN 81 Palembang*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(1), 35–46.
- Herawati, H., & Setiawan, W. E. (2022). *Penggunaan media gambar untuk*

*meningkatkan hasil belajar IPA di SDN Pasarean Sumedang.* Educatio: Jurnal FKIP UNMA, 6(2), 74–84.

Hajriana, H., Khusnul K., Maulidah, S., & Nasi'ah, S. (2021). *Efektivitas penggunaan alat peraga gambar tumbuhan pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.* EDUCASIA, 6(2), 119–130.

Hasanah, F., Mujahidah, A., & Maulida, N. (2024). *Pengaruh penggunaan alat peraga gambar tumbuhan terhadap hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar Islamic Center Samarinda.* Samarinda International Journal of Islamic Studies, 1(1), 35–44.

## Lampiran 1

Responden Angket Penelitian

NO	Pernyataan	Pilihan jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Membantu Saya Memahami Konsep Bahasa Indonesia Dengan Lebih Baik.				
2	Saya Merasa Lebih Termotivasi Untuk Belajar Bahasa Indonesia Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gambar.				
3	Media Pembelajaran Berbasis Gambar Membuat Proses Pembelajaran Lebih Menarik Bagi Saya.				
4	Saya Merasa Lebih Mudah Mengingat Informasi Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gambar.				
5	Penggunaan Gambar Membantu Saya Mengidentifikasi Dan Memahami Unsur-Unsur Bahasa Indonesia, Seperti Kosakata Dan Tata Bahasa.				
6	Saya Merasa Lebih Aktif Terlibat Dalam Proses Pembelajaran Saat Menggunakan Media Berbasis Gambar.				
7	Media Gambar Membantu Saya Mengaitkan Konsep Bahasa Indonesia Dengan Situasi Kehidupan Sehari-Hari.				
8	Saya Lebih Suka Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Melibatkan Media Pembelajaran Berbasis Gambar.				
9	Gambar Membantu Saya Mengembangkan Keterampilan Membaca Dan Pemahaman Teks Bahasa Indonesia.				
10	Saya Percaya Bahwa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dapat Meningkatkan Nilai Ujian Bahasa Indonesia Saya.				

## **Lampiran 2**

### **ANGKET PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 5 PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SD NEGERI 200311 PUDUN JAE**

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian

1. Angket terdiri dari 20 pernyataan. Pertimbangkan baik-baik pernyataan dalam kaitannya dengan pelajaran Bahasa Indonesia. Berikan jawaban yang sesuai dengan kondisi anda.
2. Berikan tanda ceklist () pada kolom yang sesuai dengan jawaban anda.

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3. Pernyataan

#### **(ESSAY)**

1. Jelaskan Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dapat Membantu Anda Memahami Konsep-Konsep Bahasa Indonesia Dengan Lebih Baik.
2. Apa Saja Potensi Motivasi Yang Dapat Muncul Pada Diri Anda Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Gambar Dalam Membuat Proses Pembelajaran Bahasa Indonesia Lebih Menarik Bagi Anda?
4. Menurut Pendapat Anda, Dalam Hal Apa Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dapat Memudahkan Anda Mengingat Informasi Lebih Efektif?
5. Jelaskan Bagaimana Penggunaan Gambar Dapat Membantu Anda Mengidentifikasi Dan Memahami Unsur-Unsur Bahasa Indonesia, Seperti Kosakata Dan Tata Bahasa.
6. Dalam Pandangan Anda, Mengapa Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dapat Membuat Anda Lebih Aktif Terlibat Dalam Proses Pembelajaran?

7. Bagaimana Media Gambar Dapat Membantu Anda Mengaitkan Konsep-Konsep Bahasa Indonesia Dengan Situasi Kehidupan Sehari-Hari?
8. Apakah Ada Suatu Pengalaman Khusus Ketika Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Yang Membuat Anda Merasa Lebih Nyaman Mengemukakan Pendapat Dalam Diskusi Bahasa Indonesia?
9. Bagaimana Menurut Anda Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dapat Membantu Anda Mengembangkan Keterampilan Menulis Dalam Bahasa Indonesia?
10. Apa Harapan Anda Terkait Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Membantu Peningkatan Nilai Ujian Dan Hasil Belajar Anda Secara Keseluruhan?

### **Lampiran 3**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Tema Pembelajaran : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**Sekolah : SD NEGERI 200311 Pudun Jae**

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Kelas : 5**

**Waktu Pelaksanaan : 2 x 45 menit**

#### **A. Standar Kompetensi:**

1. Mendengarkan cerita dengan penuh perhatian.
2. Menulis teks naratif sederhana dengan melibatkan gambar dan tulisan.

#### **B. Kompetensi Dasar:**

1. Mendengarkan dengan penuh perhatian percakapan atau cerita naratif yang disampaikan guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gambar.
2. Menulis teks naratif sederhana yang menggambarkan kejadian atau pengalaman dengan memperhatikan urutan peristiwa.

#### **C. Indikator Pencapaian Kompetensi:**

1. Siswa dapat mendengarkan cerita dengan penuh perhatian.
2. Siswa mampu menulis teks naratif sederhana dengan melibatkan gambar dan tulisan.

#### **D. Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat memahami cerita naratif yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gambar.
2. Siswa mampu menulis teks naratif sederhana yang melibatkan gambar dan tulisan.

#### **E. Materi Pembelajaran:**

1. Pengenalan cerita naratif sederhana.

2. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gambar dalam mendengarkan cerita.
3. Menulis teks naratif sederhana dengan melibatkan gambar dan tulisan.

**F. Metode Pembelajaran:**

1. Ceramah interaktif.
2. Diskusi kelompok.
3. Pemberian tugas menulis teks naratif.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis gambar.

**G. Langkah-Langkah Pembelajaran:**

**1. Pendahuluan (15 menit):**

- Guru memperkenalkan tema pembelajaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Siswa dimotivasi dengan pertanyaan pembuka.

**2. Inti (4 x 45 menit):**

a. Pertemuan Pertama (45 menit):

- Guru menjelaskan konsep dasar cerita naratif.
- Guru memperkenalkan media pembelajaran berbasis gambar.
- Siswa mendengarkan cerita dengan menggunakan media tersebut.

b. Pertemuan Kedua (45 menit):

- Siswa berdiskusi kelompok tentang cerita yang mereka dengar.
- Guru memberikan tugas menulis teks naratif sederhana dengan gambar.

c. Pertemuan Ketiga (45 menit):

- Siswa menyajikan hasil diskusi kelompok.
- Guru memberikan masukan dan panduan untuk menulis teks naratif.

d. Pertemuan Keempat (45 menit):

- Siswa menyelesaikan dan mengumpulkan tugas menulis.
- Guru memberikan umpan balik individu.

**3. Penutup (15 menit):**

- Guru merangkum materi pembelajaran.
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
- Guru memberikan motivasi untuk melanjutkan kegiatan menulis di luar kelas.

**H. Penilaian:**

- Penilaian partisipasi siswa dalam diskusi kelompok.
- Penilaian tugas menulis teks naratif.
- Penilaian kemampuan siswa dalam mendengarkan cerita dan mengaitkannya dengan gambar.

**I. Sumber Belajar:**

- Buku Bahasa Indonesia untuk Kelas 5.
- Media pembelajaran berbasis gambar.
- Contoh teks naratif sederhana.
- Gambar-gambar pendukung.

**J. Catatan Khusus:**

- Guru dapat memanfaatkan teknologi dengan menyiapkan presentasi multimedia atau menggunakan aplikasi khusus untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran berbasis gambar. Siswa juga dapat dibimbing untuk mencari sumber belajar tambahan di luar kelas.

#### **Lampiran 4**

#### **LEMBAR VALIDASI RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)**

##### **Identitas Peneliti**

Nama : Azizah novita basri  
Nim : 2020500003  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nama Validator : Ummi Aisyah Siregar,M.Pd

Hari/tanggal:

##### **A. Pengantar**

1. Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan RPP yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan metode Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Pengamatan, dan Penguasaan pada materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya, hasil penilaian akan digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya RPP ini digunakan dalam proses pembelajaran. Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

##### **B. Petunjuk**

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap Rencana pembelajaran (RPP) yang telah dibuat, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

##### **C. Skala Penilaian**

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

#### D. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1	a. Kelengkapan identitas mata pelajaran Bahasa Indonesia, materi teks naratif b. Kelengkapan alokasi waktu				
2	Indikator pembelajaran  a. Siswa dapat mendengarkan cerita dengan penuh perhatian. b. Siswa mampu menulis teks naratif sederhana dengan melibatkan gambar dan tulisan.				
	Pemilihan Materi				
	a. Kesesuaian materi pelajaran bagian-bagian teks naratif b. Keruntutan susunan materi pelajaran (teks naratif)				
	Kegiatan pembelajaran  a. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan tahap tahap pendekatan saintifik yaitu: 1. Mengamati 2. Menanya 3. Mencoba 4. Menalar 5. mengkomunikasikan b. Kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				
	Bahasa				
	a. Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia b. Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami c. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda				
	Waktu				
	a. Kesesuaian waktu yang digunakan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks naratif b. Alokasi waktu lebih banyak				

	digunakan untuk belajar				
	Pemilihan sumber belajar				
	a. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks naratif b. Kesesuaian sumber belajar dengan materi pelajaran (teks naratif)				
	nilaian (Validasi) umum				
	a. Penilaian umum terhadap materi				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

---



---

## E. Kesimpulan

Secara umum Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dinilai dinyatakan

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

Pudun Jae, 02 Januari 2024

Eva Monika,M.Pd  
NIDN. 2007078702

## Lampiran 5

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR

Nama : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

Sekolah : \_\_\_\_\_

Petunjuk

1. Bacalah dengan cermat pernyataan berikut
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan pada dirimu yang sebenarnya
3. Sebelum mengisi pernyataan dibawah ini , isilah identitas terlebih dahulu.
4. Berilah tanda (✓) pada kolom yang disediakan sebagai jawaban

No	Aspek/Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Sejauh mana Anda merasa tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis gambar dalam pembelajaran?				
	Apakah menurut Anda media pembelajaran berbasis gambar membantu Anda lebih memahami materi pembelajaran?				
	Apakah Anda merasa media pembelajaran berbasis gambar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik?				
	Sejauh mana media pembelajaran berbasis gambar membantu Anda dalam mengingat informasi yang disampaikan?				
	Apakah Anda merasa media pembelajaran berbasis gambar memotivasi Anda untuk lebih aktif dalam pembelajaran?				
	Apakah Anda dapat dengan mudah memahami pesan atau informasi yang disampaikan melalui gambar?				
	Menurut Anda, apakah media pembelajaran				

	berbasis gambar membuat suasana kelas lebih menyenangkan?			
	Apakah Anda berpikir bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis gambar dapat membantu Anda lebih kreatif dalam pembelajaran?			
	Sejauh mana Anda merasa media pembelajaran berbasis gambar mempersiapkan Anda untuk menghadapi ujian atau evaluasi?			
	Apakah Anda memiliki saran atau masukan terkait penggunaan media pembelajaran berbasis gambar yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran?			

Keterangan

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat tidak setuju

## **Lampiran 6**

### **LEMBAR VALIDASI ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMBAR**

#### **Identitas Peneliti**

Nama : Azizah novita basri  
Nim : 2020500003  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata

Pelajaran Bahasa Indonesia

Nama Validator :Eva Juliana,M.Pd

Hari / Tanggal -----

#### **A. Pengantar**

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai instrument angket terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran kotak ilmu. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrument angket yang digunakan. Atas kesediaan bapak / Ibu dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

#### **B. Petunjuk**

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap angket yang digunakan untuk mengetahui minat belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

### **C. Skala Penilaian**

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

### **D. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Kotak Ilmu**

No	Aspek	Indikator	Jumlah Item
1	Ketertarikan	Tampilan media pembelajaran menarik	6
		Media dapat membangun semangat belajar	
		Mengurangi rasa bosan	
		Mendukung pemahaman peserta didik	
		Media pembelajaran kotak ilmu memberikan manfaat yang baik	
		Media membantu memecahkan masalah	
2	Materi	Materi pembelajaran mudah difahami	7
		Meningkatkan daya tangkap siswa	
		Meningkatkan daya ingat siswa	
		Meningkatkan kefokusinan siswa	
		Mengembangkan pengetahuan siswa	
		kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan	
		Kemampuan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran	

### E. Instrumen Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
1	tunjuk pengisian angket respon siswa terhadap media pembelajaran kotak ilmu mudah difahami				
2	utan pernyataan yang terdapat dalam lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran kotak ilmu sudah tersusun dengan baik				
3	hasa yang digunakan dalam angket respon siswa ini sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik, sehingga mudah dipahami				
4	limat yang digunakan dalam angket respon siswa ini sudah menggunakan kalimat yang mudah dipahami, sehingga tidak menimbulkan kebingungan.				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

A = 80-100

C = 60-69

B = 70-79

D = 50-59

#### Keterangan

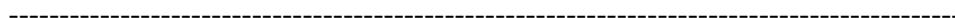
A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan.

Catatan



---

---

---

## **F. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran kotak ilmu telah dinilai dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan, 02 Januari 2024

Eva Juliana,M.Pd  
NIDN. 2007078702

## **Lampiran 7**

### **LEMBAR VALIDASI**

#### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN OLEH AHLI MATERI**

Identitas peneliti

Nama : Azizah novita basri  
Nim : 2020500003  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap

Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nama Validator :Eva Juliana,M.Pd

Hari / Tanggal -----

#### **A. Pengantar**

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penilaian ini digunakan sebagai bukti validitas, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Atas kesediaan bapak / Ibuk dalam mengisi lembar validasi ini, diucapkan terimakasih.

#### **B. Petunjuk Pengisian**

1. Dengan adanya instrument ini peneliti memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan, dan memberikan saran-saran untuk melakukan revisi yang tidak sesuai
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, peneliti memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak / Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak /Ibu dapat langsung menuliskannya pada catatan yang telah disediakan.

### C. Skala Penilaian

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Valid

4 = Sangat Valid

### D. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		b. Kesesuaian tujuan dengan materi pelajaran	2	
	Materi pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	4,5,6,7,8, 9, 10,11	9
	Metode pembelajaran	a. Ketepatan pemilihan metode	12,13	2
	Sumber pembelajaran	a. Manfaat	14,15	2
	Kegiatan pembelajaran	a. Pendahuluan	16	6
		b. Isi	17,18, 19	
		c. Penutup	20,21	

### E. Instrumen Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A	<b>Tujuan Pembelajaran</b>				
1	Siswa dapat memahami cerita naratif yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gambar.				

2	Siswa mampu menulis teks naratif sederhana yang melibatkan gambar dan tulisan.			
<b>B</b>	<b>Materi Pelajaran</b>			
3	Materi (teks naratif) disampaikan secara jelas			
4	Materi (teks naratif) disampaikan sesuai dengan urutan			
5	Pemilihan kata sesuai dengan materi pelajaran(teks naratif), dan mudah difahami			
6	Materi(teks naratif) yang ada di media pembelajaran kotak ilmu penting bagi siswa			
7	Materi(teks naratif) yang disampaikan menarik, dan sesuai untuk anak SD			
8	Judul dan pembahasan isi materi (teks naratif) sudah sesuai			
9	Penyampaian materi (teks naratif) dapat menarik perhatian siswa			
10	Penyampaian / penyajian materi (teks naratif) dapat menarik minat belajar siswa			
11	Penyampaian materi pelajaran(teks naratif)) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar			
<b>C</b>	<b>Metode Pembelajaran</b>			
12	Metode pembelajaran yang diterapkan sudah tepat			
13	Metode pembelajaran yang digunakan dapat melatih mental siswa untuk tampil didepan umum			
<b>D</b>	<b>Sumber Pembelajaran</b>			
14	Media pembelajaran berbasis gambar memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran			
15	Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, dan meningkatkan minat belajar siswa			
<b>E</b>	<b>Kegiatan Pembelajaran</b>			

16	Pendahuluan dalam menyampaikan materi pelajaran (teks naratif) sudah tepat dengan pendekatan saintifik			
17	Penjelasan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia bermanfaat bagi siswa, sebagai gambaran awal untuk memahami materi pelajaran			
18	Pemberian tugas kelompok kepada siswa bermanfaat untuk melatih kerja sama			
19	Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)			
20	Langkah-langkah penyajian materi pelajaran (teks naratif) dengan menggunakan media pembelajaran kotak ilmu sudah sesuai			
21	Kesimpulan materi (teks naratif) yang dilakukan oleh guru dan siswa sudah jelas			

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keterangan

A= dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan dengan revisi kecil

C= Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan

---



---

---

---

## **F. Kesimpulan**

Pengembangan media pembelajaran kotak ilmu telah dinilai dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

Padangsidimpuan , 02 Januari 2024

Eva Juliana,M.Pd  
NIDN. 2007078702

**LAMPIRAN 8**  
**Soal Tentang Teks Naratif**

NO	PERTANYAAN	KUNCI JAWABAN	LEVEL
1	Apa yang dimaksud dengan teks naratif ? A. Teks yang berisi fakta B. Teks yang menceritakan kisah atau peristiwa C. Teks yang menjelaskan sesuatu D. Teks berisi puisi	B	C1
2	Siapa tokoh utama dalam cerita "Kancil dan Buaya"? A. Harimau B. Buaya C. Kancil D. Singa	C	C1
3	Apa tujuan dari teks naratif? A. Mengajak B. Menghibur dengan cerita C. Menjelaskan D. Mendeskripsikan	B	C2
4	Apakah warna favorit tokoh utama dalam cerita? A. Merah B. Hijau C. Biru D. Tidak diketahui	-	TIDAK VALID
5	Di mana latar tempat dalam cerita "Kelinci dan Kura-Kura"? A. Di hutan B. Di laut C. Di pasar D. Di rumah	A	C1
6	Mengapa kura-kura bisa menang lomba lari dalam cerita? A. Karena larinya cepat B. Karena kelinci jatuh C. Karena kelinci sombong dan tertidur D. Karena dibantu singa	C	C2
7	Apa pesan moral dari cerita "Kelinci dan Kura-Kura"? A. Jadilah cepat	B	C3

	B. Jangan sompong dan rajin berusaha C. Tidurlah sebelum lomba D. Berteman dengan kura-kura		
8	Bagaimana perasaan Kancil setelah berhasil menipu buaya? A. Sedih B. Takut C. Marah D. Senang	D	C2
9	Sebutkan urutan kejadian dalam cerita "Kancil dan Buaya"! A. Kancil diserang – Kancil menipu – Buaya percaya B. Buaya menyerang – Kancil kabur C. Kancil menipu buaya – Buaya ditipu – Kancil lolos D. Buaya menangkap kancil – Kancil menang	C	C4
10	Apa perbedaan tokoh protagonis dan antagonis dalam cerita naratif? A. Protagonis selalu jahat B. Antagonis suka membantu C. Protagonis adalah tokoh baik, antagonis tokoh lawan D. Antagonis adalah pencerita	C	C2
11	Tokoh manakah yang paling berani dalam cerita "Singa dan Tikus"? A. Singa B. Tikus C. Gajah D. Kancil	B	C3
12	Buatlah kesimpulan dari cerita "Anak Gembala dan Serigala"! A. Serigala tidak lapar B. Anak gembala suka menolong C. Jangan sering berbohong karena orang tidak akan percaya lagi D. Serigala suka bermain	C	C5
13	Bagaimana kamu akan mengubah akhir cerita "Kelinci	B	C6

	dan Kura-Kura" agar lebih lucu? A. Membuat kelinci terbang B. Membuat kura-kura menang karena naik sepeda C. Membuat mereka berteman setelah lomba D. Membuat mereka berlari di lumpur		
14	Cerita "Burung Gagak dan Sebuah Teko" mengajarkan kita untuk... A. Sabar dalam ujian B. Kreatif dalam mencari solusi C. Tidak curang D. Rajin belajar	B	C3
15	Dari cerita yang kamu baca, bagaimana struktur teks naratif disusun? A. Orientasi – Komplikasi – Resolusi B. Judul – Isi – Penutup C. Awal – Tengah – Akhir D. Pengantar – Isi – Ringkasan	A	C2
16	Apa yang bisa kamu pelajari dari cerita "Kancil dan Petani"? A. Jangan mencuri B. Suka menipu C. Menjadi cerdas dan pintar D. Menjadi kuat	A	C3
17	Jika kamu menjadi tokoh dalam cerita "Kelinci dan Kura-Kura", apa yang akan kamu lakukan berbeda? A. Tidak ikut lomba B. Membantu kura-kura C. Tidak tidur saat lomba D. Melompat ke garis akhir	C	C6
18	Teks naratif biasanya menggunakan kata kerja apa? A. Kata kerja masa lalu (lampau) B. Kata kerja masa depan C. Kata kerja pasif D. Kata kerja imperatif	A	C1
19	Ubah cerita "Burung Gagak dan Teko" menjadi versi modern	B	C6

	dengan alat sehari-hari! A. Menggunakan ember B. Menggunakan botol dan kerikil C. Menggunakan sendok D. Menggunakan teko plastik		
20	Buat paragraf singkat yang menceritakan ulang cerita “Singa dan Tikus”! A. Meringkas kembali cerita dengan bahasa sendiri B. Kancil dan tikus C. Buaya yang rakus D. Singa yang licik	-	TIDAK VALID

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	TOTAL
<b>P1</b>	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	4	2	3	5	4	3	5	4	5	4	80
<b>P2</b>	5	4	3	4	5	5	3	2	3	3	3	3	4	5	4	3	3	2	3	3	3	4	77
<b>P3</b>	4	5	3	3	4	4	4	3	2	2	2	3	4	4	4	2	3	2	3	4	3	5	73
<b>P4</b>	3	5	3	4	3	3	3	3	3	3	4	5	4	4	3	4	5	3	5	3	4	5	82
<b>P5</b>	5	4	4	3	3	3	5	4	5	4	4	5	4	3	4	2	4	3	5	4	3	4	85
<b>P6</b>	4	3	4	5	2	3	5	4	4	5	3	4	5	3	5	4	3	4	4	4	5	5	88
<b>P7</b>	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	5	4	3	5	4	3	4	82
<b>P8</b>	3	6	5	3	2	3	4	3	4	4	3	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	82
<b>P9</b>	4	5	5	4	3	2	5	3	4	5	4	3	4	5	5	4	4	4	3	4	3	3	86
<b>P10</b>	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3	3	3	85



## Dokumentasi



Gambar 1.Mengnajar di kelas kontrol tentang materi teks naratif



Gambar 2.Menjelaskan materi teks naratif



Gambar 3.Menjelaskan materi teks naratif



Gambar 4. Memberikan angket kepada siswa kelas kontrol



Gambar 5. Mengerjakan soal teks naratif dan pengumpulan soal



Gambar 6. Memberikan hadiah kepada siswa yang mendapat nilai tinggi



Gambar 7.Berfoto bersama siswa/siswi kelas kontrol



Gambar 8. Mengajar di kelas eksperimen tentang materi teks naratif



Gambar 9. Memberikan angket di kelas eksperimen



Gambar 10.Mengumpulkan angket di kelas eksperimen



Gambar 11.Membagikan hasil angket



Gambar 12.Memberikan hadiah dikelas eksperimen



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Silitang 22733  
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

17 Mei 2024

Nomor : B 1695 /Un.28/E.1/PP. 00.9/05/2024  
Lamp : -  
Perihal : Pengesahan Judul dan Penunjukan  
Pembimbing Skripsi

Yth:  
1. Nursyaidah, M.Pd. (Pembimbing I)  
2. Anita Angraini Lubis, M.Hum. (Pembimbing II)

Assalamualaikum Wr. Wb.  
Dengan hormat, melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen bahwa berdasarkan usulan dosen Penasehat Akademik, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa dibawah ini sebagai berikut:

Nama	:	Azizah Novita Basri
NIM	:	2020500003
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	:	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD 200311 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan

Berdasarkan hal tersebut, sesuai dengan Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Nomor 400 Tahun 2022 tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Tadris/Pendidikan Matematika, Tadris/Pendidikan Bahasa Inggris, Pendidikan Bahasa Arab, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, dengan ini kami menunjuk Bapak/Ibu Dosen sebagaimana nama tersebut diatas menjadi Pembimbing I dan Pembimbing II Penelitian Skripsi Mahasiswa yang dimaksud.

Demikian disampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Dosen diucapkan terima kasih.

Mengetahui  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan

Dr. Lis Yulianti Syafirida Siregar, S.Psi, M.A  
NIP.19801224 200604 2 001

Ketua Program Studi PGMI

Nursyaidah, M.Pd  
NIP. 19770726 200312 2001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPuan  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Silitang Kota Padangsidimpuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 171g /Un.28/E.1/TL.00/05/2024 27 Mei 2024  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Riset  
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 2003112 Pudun Jae  
Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Azizah Novita Basri  
NIM : 2020500003  
Semester : VIII (Delapan)  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 2003112 Pudun Jae Kota Padangsidimpuan".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
dan Kelembagaan  
  
Dr. Lis Yulianti Syatrida Siregar, S.Psi., M.A.  
NIP 198012242006042001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN  
DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI 200311 PADANGSIDIMPUAN  
Kec. PADANGSIDIMPUAN BATUNADUA

Jln. Jend. Besar A. Haris Nasution Desa Pudun Jae Kode Pos 22731

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 422.1/ /SDN/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sofyan, S.Pd  
NIP : 197907052005021004

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan di bawah ini:

Nama : Azizah Novita Basri  
NIM : 2020500003  
Program Study : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Adalah Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Telah melaksanakan penelitian dan riset yang dilaksanakan di SD Negeri 200311 Padangsidimpuan kec. Padangsidimpuan Batunadua, Kota Padangsidimpuan. Mulai dari tanggal 15 Mei s.d 14 Juni 2024 sebagai bahan untuk menyelesaikan Skripsi ( Karya Ilmiah ) dengan judul : Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Negeri 200311 Pudun Jae.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya

Padangsidimpuan, 14 Juni 2024  
Kepala SDN 200311 Padangsidimpuan

