

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARTUN
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS
(Kelas III SDN Kataan, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung)**

SKRIPSI



Oleh:

ASTI WIGATI

12.0305.0146

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARTUN
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS**

**(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Kataan, Kecamatan Ngadirejo,
Kabupaten Temanggung)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada
Program Studi SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang**

Oleh:

ASTI WIGATI

12.0305.0146

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARTUN TERHADAP
PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS**

(Kelas III SDN Kataan, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung)

Oleh:

Asti Wigati

12.0305.0146

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Progam Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Pembimbing I


Dr. Purwati, MS., Kons.
NIP. 19600802 198503 2 003

Pembimbing II


Dhuta Sukmarani, M.Si
NIK. 138706114

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan
Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji

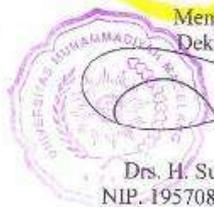
Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi:

Nama Terang		Tanda Tangan
1. Dr. Purwati, MS., Kons.	(Ketua / Anggota)	
2. Dhuta Sukmarani, M.Si	(Sekretaris / Anggota)	
3. Dra. Indiaty, M.Pd	(Anggota)	
4. Galih Istiningih, M.Pd.	(Anggota)	

Mengesahkan
Dekan FKIP



Drs. H. Subiyanto, M.Pd
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Asti Wigati
N.P.M : 12.0305.0146
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap
Peningkatan Hasil Belajar IPS (Kelas III SDN Kataan,
Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan

Yang Membuat Pernyataan


026A5F467356792
Asti Wigati
12.0305.0146

MOTTO

"Kalau Anda menginginkan perubahan kecil dalam hidup, ubahlah perilaku Anda. Tetapi bila Anda menginginkan perubahan yang besar dan mendasar, ubahlah pola pikir Anda."

(Stephen Covey)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku yang selalu menyayangi dan mendo'akanku.
2. Pendamping hidupku, yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
3. Putraku yang menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi.
4. Kakakku yang selalu memberi dukungan.
5. Almamaterku Prodi PGSD FKIP UMM.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR KARTUN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS

(Kelas III SDN Kataan, Ngadirejo, Kabupaten Temanggung)

ASTI WIGATI

12.0305.0146

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar IPS. Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest posttest* dengan subjek penelitian siswa kelas III SDN Kataan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data berupa tes (*pretest* dan *posttest*). Analisis yang digunakan uji *t* (*paired sampel t-test*).

Hasil penelitian ini adalah penggunaan media gambar kartun berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS. Hal tersebut terbukti dengan meningkatnya rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah diberi media gambar kartun. Rata-rata nilai *pretest* sebelum menggunakan media gambar kartun adalah 51.30, sedangkan nilai *posttest* sesudah perlakuan yaitu 73.84. Peningkatan hasil belajar IPS tersebut dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan nilai signifikansi = 0,000 (kurang dari 0,05) dan besar dari $t_{hitung} = -10,079$ (tanda “minus” menunjukkan ada yang beda) lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,063. Hal tersebut berarti ada peningkatan hasil belajar IPS yang signifikansi setelah dilakukan treatment, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar kartun berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

Kata kunci : *media gambar kartun, hasil belajar IPS*

KATA PENGANTAR

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

Puji syukur kehadiran Alloh SWT atas rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS” dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menginspirasi dalam setiap langkah perjuangan umat islam.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak yang telah memberi bantuan berupa moral dan material selama penulisan skripsi ini. Rasa terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Ir.Eko Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs.H. Subiyanto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd selaku ketua Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Dr. Purwati, M.Pd, Kons. Selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu mengarahkan, dan memberi dorongan serta masukan sampai skripsi ini selesai.
5. Dhuta Sukmarani, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi semangat dan membantu mangarahkan, membimbing dan memberi dorongan serta masukan sampai skripsi ini selesai.
6. Bpk Poniman S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Kataan yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitian.

7. Segenap keluarga besar SDN Kataan yang telah membantu berpartisipasi selama proses penelitian.
 8. Ibu dan Ayah tersayang yang selalu mendoakan ku agar meraih kesuksesan.
 9. Teman-teman mahasiswa yang selalu memberi motivasi
- Semoga amal kalian di beri pahala yang melimpah oleh Alloh SWT, dan semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak.

Temanggung, Januari 2017

Asti Wigati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAKSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Hasil Belajar IPS	5
1. Pengertian Hasil Belajar	5
a. Faktok yang Mempengaruhi Hasil Belajar	6
2. Pengertian IPS.....	6
a. Tujuan IPS	7
b. Ruang Lingkup IPS	8
B. Media Gambar Kartun	9

1. Pengertian Media Gambar	9
a. Manfaat Media Gambar	9
b. Jenis Media Gambar.....	9
c. Kelebihan Media Gambar	10
d. Kekurangan Media Gambar	10
2. Pengertia Kartun	10
a. Karakteristik Kartun	11
b. Memilih dan Menilai Kartun	11
c. Kegunaan Kartun	13
d. Pengertian Media Gambar Kartun	14
e. Penggunaan Media Gambar Kartun	16
C. Pengaruh Penguanaan Media Gambar Kartun	
Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS	17
D. Kerangka Berfikir	18
E. Hipotesis	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Rancangan Penelitian	20
B. Identifikasi Fariabel Penelitian	20
C. Definisi Operasi Variabel Penelitian	21
D. Subjek Penelitian	22
E. Metode Pengumpulan Data	23
F. Desain Penelitian	24
G. Prosedur Penelitian	24
H. Metode Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
1. Perencanaan Penelitian	29
2. Pelaksanaan Penelitian	30
3. Data Hasil Penelitian	32
a. Data Hasil Pretest	32
b. Data Hasil Posttest	34

c. Data Hasil Pretest dan Posttest	35
4. Hasil uji Normalitas Data	37
5. Hasil Pengujian Hipotesis	38
B. Pembahasan	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
1. Kesimpulan Teoritis	42
2. Kesimpulan Hasil Penelitian	42
3. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	46

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Pretest</i>	32
Tabel 4.2. Data Distribusi Hasil Nilai <i>Posttest</i>	34
Tabel 4.3. Perbedaan Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	32
Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas	37
Tabel 4.5. Hasil Uji Hipotesis	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian	19
Gambar 3.1. Perbandingan Nilai r_{tabel} dan r_{hitung} Item Soal	26
Gambar 4.1. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	33
Gambar 4.2. Diagram Distribusi Frekuensi Hasil <i>Posttest</i>	35
Gambar 4.3. Perbandingan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Izin Penelitian	43
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	44
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Ahli	45
Lampiran 4. Instrument Penelitian	50
Lampiran 5. Nilai Hasil Pre Test dan Post Test	126
Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Soal	128
Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Soal	141
Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas Data	142
Lampiran 9. Hasil Uji T	143
Lampiran 10. Pelaksanaan Pembelajaran	144
Lampiran 11. Buku Bimbingan Skripsi	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hakikat proses belajar mengajar adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa dalam sebuah pembelajaran, merupakan aktivitas yang paling utama dalam proses pendidikan disekolah. Ini berarti bahwa dalam mencapai tujuan pendidikan dalam pembelajaran tidak lepas dari peran serta guru dan

siswa. Tindakan guru dalam pengajaran sesuai dengan pengetahuan, materi, media, dan tujuannya.

Hal yang diperhatikan dalam pembelajaran, pendekatan, metode dan teknik dalam pembelajaran, harus dikuasai oleh guru. guru dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif. Keberhasilan siswa dalam belajar sangat ditentukan oleh besar kecilnya semangat belajar siswa yang bersangkutan serta tingkat kesulitan dari materi tersebut.

Guna mencapai keberhasilan pembelajaran dan proses pengajaran efektif, guru harus mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi tidak bertumpuh pada satu media. Media yang bervariasi dapat merubah kejenuhan siswa sehingga siswa lebih senang dan semangat dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, materi yang disampaikan, kemampuan siswa dan kemampuan guru.

Kegiatan pembelajaran, dimungkinkan adanya berbagai media yang digunakan. Guna memilih media yang baik dan tepat perlu membandingkan beberapa media yang akan digunakan. Dalam hal ini penulis menggunakan media gambar kartun untuk 1 pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Jika suatu an belajar mengajar (KBM) hanya terpaku pada satu pembelajaran saja, maka siswa akan mudah bosan dan materi tidak akan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dari peneliti di SDN Kataan kecamatan Ngadirejo, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Siswa sulit memahami materi IPS karena metode yang digunakan guru dalam

mengajarkan IPS hanya ceramah saja. Pembelajaran ini menyebabkan siswa menjadi pasif menjelaskan penjelasan guru. Pembelajaran cenderung abstrak Karena siswa hanya membayangkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga materi yang diserap tidak optimal. Salah satunya materi IPS yang dirasa sulit oleh siswa di kelas III. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest siswa kelas III SDN Kataan pada materi IPS yang tergolong rendah yaitu rata-rata 51,30. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran siswa pasif mendengarkan penjelasan guru dan menghafal materi yang disampaikan guru. Dan siswa akan mudah lupa jika materi banyak tersebut dihafalkan saja. model pembelajaran yang diterapkan oleh guru berpengaruh terhadap daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Pembelajaran yang berpusat pada guru membuat siswa menjadi pasif.

Pembelajaran media gambar kartun mempunyai beberapa jenis media gambar kartun Menurut Riyanto (2008:26-30) jenis media gambar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Foto dokumentasi; menyangkut dokumen yang berhubungan dengan nilai sejarah.
- b. Foto aktual; gambar atau problem aktual ini menggambarkan kejadian atau problem aktual.
- c. Gambar atau foto reklame; gambar ini bertujuan untuk mempengaruhi manusia dengan tujuan komersial. Gambar ini terdapat dalam surat kabar, majalah-majalah, buku-buku, poster-

poster. Gambar ini dapat digunakan sebagai media pendidikan dalam pelajaran ekonomi, pengetahuan sosial, bahasa dan lain-lain.

- d. Gambar atau foto simbolik; jenis ini terutama dalam bentuk simbol yang mengungkapkan pesan tertentu, misalnya gambar ular yang sedang maka kelinci merupakan simbol yang mengungkapkan suatu kehidupan manusia yang mendalam.

Anjayudin (2014) bahwa manfaat media gambar kartun dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Dan didukung oleh penelitian yang dilakukan Apriyanti dan Rima (2014) yang menyatakan bahwa media gambar kartun dapat meningkatkan motivasi siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Kelas III di SDN Kataan Ngadirejo Temanggung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu “Adakah pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar IPS di SDN Kataan Ngadirejo Temanggung?”.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian ini yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap hasil belajar IPS kelas III SDN Kataan Ngadirejo Temanggung

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis.

Dengan penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media gambar kartun terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

2. Secara Praktis

Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22).

Pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan dan sikap dalam melakukan dan menyelesaikan suatu hal setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Sudjana (2009: 3) menjelaskan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai oleh siswa dengan kriteria tertentu. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup tiga ranah: kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam penilaian hasil belajar, perencanaan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

Sukmadinata (2009:102-103) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Baik buruknya hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri berupa faktor psikologis dan faktor eksternal. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting dalam memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.

Menurut Slameto (2010: 54-64), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern faktor yang ada di luar individu

2. Pengertian IPS

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi (Kasim, 2008:4). Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Kosasi Djahiri dalam Yaba (2006:5) menyatakan bahwa IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta

kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Sedangkan menurut Leonard (Kasim, 2008:4) mengemukakan bahwa IPS menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukun warga, desa / kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

a. Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

b. Ruang Lingkup IPS

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat dan lingkungan.
- 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- 3) Sistem Sosial dan Budaya.
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

B. Media Gambar Kartun

1. Pengertian Media Gambar

Media gambar menurut Riyanto (2008:24) merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan simbol.

a. Manfaat Media Gambar

Anjayudin (2014) bahwa manfaat media gambar kartun dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Dan didukung oleh penelitian yang dilakukan Apriyanti dan Rima (2014) yang menyatakan bahwa media gambar kartun dapat meningkatkan motivasi siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Comment [1-[1]:

b. Jenis Media Gambar

Menurut Riyanto (2008:26-30) jenis media gambar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Foto dokumentasi; menyangkut dokumen yang berhubungan dengan nilai sejarah.
- 2) Foto aktual; gambar atau problem aktual ini menggambarkan kejadian atau problem aktual.
- 3) Gambar atau foto reklame; gambar ini bertujuan untuk mempengaruhi manusia dengan tujuan komersial. Gambar ini terdapat dalam surat kabar, majalah-majalah, buku-buku, poster-poster. Gambar ini dapat digunakan sebagai media pendidikan dalam pelajaran ekonomi, pengetahuan sosial, bahasa dan lain-lain.
- 4) Gambar atau foto simbolik; jenis ini terutama dalam bentuk simbol yang mengungkapkan pesan tertentu, misalnya gambar ular yang sedang maka kelinci merupakan simbol yang mengungkapkan suatu kehidupan manusia yang mendalam.

Pada penelitian ini menggunakan jenis gambar atau reklame karena dengan jenis gambar ini siswa akan lebih tertarik dan lebih mudah

diikuti oleh siswa sehingga pelajaran yang diberikan lebih dipahami oleh siswa.

c. Kelebihan Media Gambar

Sudjana dan Rivai (2008:49) mengungkapkan beberapa kelebihan media gambar sebagai berikut:

- 1) Konkrit, lebih realistis dan menunjukkan pokok masalah atau pesan yang akan dikomunikasikan bila dibandingkan media verbal.
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan indera
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah yang kompleks
- 5) Murah harganya dan mudah diperoleh.

d. Kekurangan Media Gambar

Menurut Hamalik (2008:84) kelemahan media gambar yaitu penggunaan media gambar akan tidak efektif lagi, apabila terlalu sering digunakan dalam satu waktu tertentu.

2. Pengertian Kartun

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan dan karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun memiliki peran sebagai alat bantu yang mempunyai manfaat penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna.

a. Karakteristik Kartun

Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Ciri khas kartun memakai karikatur, sindiran yang dilebih-lebihkan perlambang dan humor pilihan. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya.

b. Memilih dan Menilai Kartun

Untuk tujuan pembelajaran seorang guru hendaknya mampu menilai dan memilih kartun yang baik dan berkualitas sehingga akan membantu terlaksananya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Untuk tujuan ini, maka seorang guru dalam memilih dan menilai kartun yang akan digunakan untuk media pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1) Pemakaian Sesuai Dengan Tingkat Pengalaman

Pertimbangan pertama adalah arti kartun hendaklah dimengerti oleh para siswa pada saat kartun tersebut digunakan. Misalnya kartun mengenai bantuan luar negeri atau perang dingin, akan kecil artinya bagi murid kelas enam yang belum mempelajari judul- judul tersebut.

2) Kesederhanaan

Memperkirakan arti kartun dapat dimengerti, berarti ada beberapa perwatakan fisik yang diinginkan dari kartun- kartun yang baik. Satu diantaranya adalah kesederhanaan. Secara umum dapat dikatakan bahwa kartun- kartun yang baik hanya berisi hal yang penting- penting saja. Kemampuan imajinasi dan daya cipta artistik

pencipta kartun tampak dari keseluruhan pengaruh yang dapat dicapai melalui unsur-unsur fisik dan gagasannya. Perwatakan fisik lainnya adalah singkatnya keterangan.

Beberapa kartun bahkan tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata-kata. Walaupun kartun sosial politik biasanya memerlukan keterangan namun harus jelas singkat langsung. Penjelasan yang panjang lebar tidak perlu jika kartun dibentuk serta dibuat dengan baik.

3) Lambangnya yang Jelas

Ciri ketiga dari kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbolis. Lambang-lambang yang menggambarkan konsep-konsep yang lebih abstrak seperti hak-hak negara, kemanusiaan, dan kemerdekaan sulit disampaikan. Dalam hal ini maka kemampuan si pencipta kartun diharapkan kepada tantangan yang berat. Sehubungan dengan itu para guru haruslah berhati-hati dalam memilih kartun-kartun dengan lambang-lambang dan tidak terlalu sukar dipahami oleh siswa.

c. Kegunaan Kartun

1) Sebagai motivasi

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Ini menunjukkan bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna di kelas.

Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan- tujuan pengajaran, merupakan pembuka diskusi yang efektif.

2) Sebagai ilustrasi

Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara siswa dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian- bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud pembuat kartun.

3) Sebagai kegiatan siswa

Jenis lain dari kartun yang dipergunakan adalah kreasi kartun, kartun yang dibuat siswa sendiri. Para siswa membuat kartun untuk menumbuhkan minat, misal dalam kampanye kebersihan, keselamatan mengemudi dan lain- lain.

d. Pengertian Media Gambar Kartun

Kata kartun berasal dari bahasa inggris yaitu *cartoon*. kartun adalah lukisan tentang peristiwa-peristiwa harian yang digambarkan secara menyenangkan. Kartun sebagai sejenis lukisan yang mengisahkan hal sehari-hari secara jenaka. Kartun mempunyai daya menarik yang unik serta boleh mempengaruhi sikap dan perlakuan

pembaca. Kalau kartun mengena, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang disalin untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun sebagai alat bantu mempunyai peran penting dalam pembelajaran, terutama untuk menjelaskan rangkaian isi, bahan dalam suatu urutan logis atau mengandung makna.

Gambar (kartun), benda dan simbol sangat bermanfaat untuk mengingatkan memori siswa pada semua pesan yang telah diberikan siswa dengan bantuan gambar, benda dan simbol, kita dapat mengulang penjelasan dengan cara yang berbeda: yaitu dengan membuat perumpamaan dengan gambar, dengan menunjukan secara langsung sebuah ilustrasi atau benda, atau bahkan dengan memberikan bahasa isyarat yang dapat dipahami oleh siswa dan guru.

Menurut Arif S. Sudiman dkk mengemukakan “kelebihan-kelebihan media gambar kartun sebagai berikut:

- 1) Gambar bersifat konkrit.
- 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
- 3) Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalhpahaman.

- 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Arif S. Sudiman dkk juga mengatakan “selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- 1) Gambar hanya menekankan perespsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan “bahwa gambar kartun adalah salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menanyakan suatu pesan secara cepat dan ringkasatau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan symbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. Adapun ide utamanya adalah senyum dan tertawa, kesan kritis dan humor yang diberikan kartun menyebabkan informasi yang disampaikan tahan lama dalam ingatan anak

e. Penggunaan Media Gambar Kartun

Pada pertemuan pertama pembelajaran menggunakan gambar kartun dengan ukuran 29cm x 14,85cm mengenai lingkungan alam. Kemudian siswa di bagi menjadi 4 kelompok. Setiap kelompok memperoleh gambar yang berbeda-beda, kelompok 1 mendapatkan gambar tentang sungai, kelompok 2 mendapatkan gambar tentang danau, kelompok 3 mendapatkan gambar gunung, sedangkan kelompok 4 mendapatkan gambar tentang laut. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dan menuliskan hasil diskusinya tentang deskripsi lingkungan alam sesuai kelompoknya dan 2 anak mewakili kelompok maju ke depan kelas untuk menceritakan tentang gambar tersebut.

Pada pertemuan kedua, pembelajaran menggunakan gambar kartun dengan ukuran 29cm x 14,85cm mengenai lingkungan buatan. Setiap kelompok memperoleh gambar yang berbeda-beda, kelompok 1 mendapatkan gambar tentang bendungan, kelompok 2 mendapatkan gambar tentang sawah, kelompok 3 mendapatkan gambar pasar, sedangkan kelompok 4 mendapatkan gambar tentang gedung. Setiap kelompok mempelajari tentang gambar tersebut kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dan menuliskan hasil diskusinya tentang deskripsi lingkungan buatan sesuai kelompoknya dan 2 anak mewakili kelompok maju kedepan kelas untuk menceritakan tentang lingkungan buatan tersebut.

Pada pertemuan ketiga, pelaksanaan pembelajaran dengan gambar kartun dengan ukuran 29cm x 14,85cm untuk membedakan lingkungan

alam dan buatan dan cara untuk memelihara lingkungan tersebut. Dibagikan gambar kartun kepada masing-masing kelompok dan siswa diminta untuk berdiskusi mengelompokkan gambar memelihara lingkungan alam dan lingkungan buatan. Setelah berdiskusi, siswa diminta untuk menempelkan gambar kartun tentang memelihara lingkungan alam pada papan tulis di kolom memelihara lingkungan alam dan gambar kartun memelihara lingkungan buatan pada papan tulis di kolom memelihara lingkungan buatan.

C. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS

Penggunaan media gambar kartun dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS yang sedang dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Anjayudin (2014) bahwa manfaat media gambar kertun dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Dan didukung oleh penelitian yang dilakukan Apriyanti dan Rima (2014) yang menyatakan bahwa media gambar kartun dapat meningkatkan motivasi siswa yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

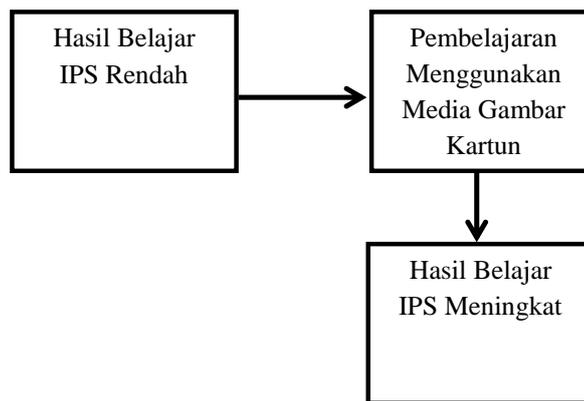
Comment [i-[2]:

Menurut pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar kartun dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan dalam penelitian ini khususnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

D. Kerangka Berpikir

Proses dalam kegiatan pembelajaran khususnya kegiatan belajar mengajar IPS dengan menggunakan metode yang tepat akan memberikan kesan tersendiri terhadap peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat akan memotivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar IPS.

Dalam upaya memperbaiki mutu pembelajaran, penulis berupaya menggunakan media gambar kartun untuk peningkatan hasil belajar, sehingga siswa lebih termotivasi dan lebih mudah menguasai materi yang dipelajarinya.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian

E. Hipotesis

Berdasarkan teori-teori diatas dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh media gambar kartun terhadap peningkatan hasil belajar IPS Kelas III SDN Kataan Ngadirejo Temanggung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Desain/rancangan penelitian adalah eksperimen. Desain eksperimen adalah desain penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan

tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011: 107).

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Kelompok eksperimen pada penelitian ini diberikan perlakuan selama jangka waktu yang tertentu yang selanjutnya dilakukan pengukuran kembali untuk melihat hasil penelitian. Desain ini termasuk dalam kelompok *pre experimental designs* atau belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap *variabel dependen* (terikat) dan tidak dapat dikontrol oleh peneliti.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel penelitian yaitu variabel bebas (*Independent variabel*) dan variabel terikat (*Dependent variabel*).

1. Variabel bebas (*Independent variabel*)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2011 :61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Gambar Kartun..

20

2. Variabel terikat (*Dependent variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011 :61) variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel atau konstruk dengan cara memberikan arti. Dari identifikasi variabel penelitian tersebut maka definisi penelitian ini, yaitu:

1. Media gambar kartun

Karakteristik Media ada beberapa karakteristik media gambar, sebagai berikut :

- a. Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- b. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- c. Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/objek yang digambar.
- d. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Gambar harus jelas

2. Hasil Belajar IPS

Secara garis besar membagi klasifikasi hasil belajar menjadi tiga yaitu:

- a) Ranah kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar melibatkan siswa kealam proses berfikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b) Ranah afektif

Ranah afektif berkemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai, dan emosi. Tingkatan-tingkatan aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks. Yaitu penerimaan, penangapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

c) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Tingkatan-tingkatan dari aspek ini yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian, dan kreativitas.

D. Subjek Penelitian (Populasi, Sampel dan Teknik Sampling)

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian (Arikunto, 2006: 130-131), Populasi dalam penelitian ini adalah adalah kelas III SDN Kataan Ngadirejo Temanggung, yang berjumlah 26 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 132). Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa.

3. Sampling (cara pengambilan sampel)

Sampling adalah cara pengambilan sampel yang akan digunakan untuk penelitian. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik sampling *Non Probability* yang jenisnya sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2012: 124) teknik pengambilan sampel acak sederhana (*total sampling*) adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, alasan penggunaan totalsampling karena jumlah populasi kurang dari 100, sehingga semua dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Kataan Tahun Pelajaran 2016/2017 berjumlah 26 siswa.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193).

Tes yang digunkana dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). *Pretest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum dilakukan *treatment*. Sedangkan *posttest* yaitu tes yang dilaksanakan

sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). *Posttest* dilaksanakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar IPS siswa setelah dilakukan treatment.

F. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan yaitu melaksanakan penelitian langsung ke SDN Kataan Ngadirejo Temanggung, penelitian ini menggunakan pendekatan Deskriptif Kuantitatif. Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh data yang akurat mengenai pengaruh media gambar terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

Penelitian ini merupakan penelitian analisis kuantitatif yaitu penelitian yang diarahkan menganalisis pengaruh media gambar terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa SDN Kataan Ngadirejo Temanggung.

G. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi atas tiga yaitu:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan yang dilakukan adalah:

- a. Menentukan jadwal penelitian.
- b. Mempelajari materi IPS kelas III SDN Kataan Ngadirejo Temanggung.
- c. Mempersiapkan rancangan pelaksanaan perangkat pembelajaran dari materi yang diajarkan.

- d. Menyusun jadwal pelaksanaan *posttest* untuk satu pokok bahasan yang akan diajarkan selama penelitian.

4) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pada waktu penelitian:

- a. Memberikan *pretest* pada kelas yang diujikan.
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media gambar kartun.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas yang diuji.

H. Metode Analisis Data

1. Kuantitatif

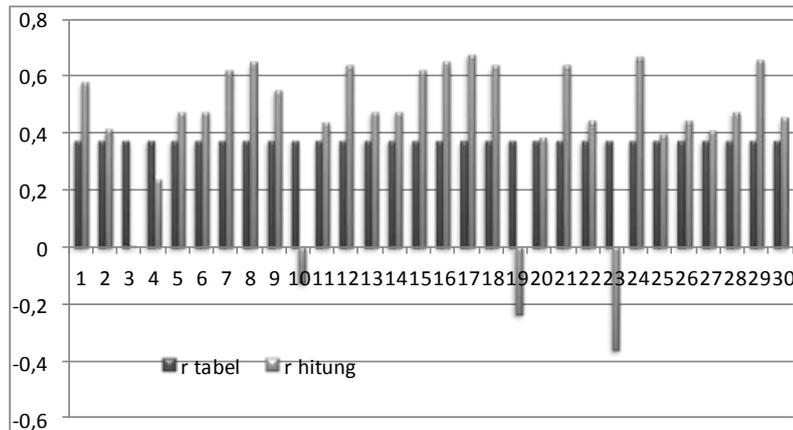
a. Uji Validitas

Menurut Sugiono (2010) untuk menguji validitas konstruk dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan skor totalnya.

Rumus yang digunakan untuk menguji validitas instrumen ini adalah Product Moment dari Karl Pearson, sebagai berikut.

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

Uji validitas soal berjumlah 30 diujikan di 28 siswa di sekolah lain, dengan r_{tabel} sebesar 0,374. Dan dibandingkan dengan r_{hitung} diperoleh data sebagai berikut.



Gambar 3.1. Perbandingan Nilai r_{tabel} dan r_{hitung} Item Soal

Berdasarkan perhitungan statistik melalui SPSS, dengan nilai r_{tabel} 0,374 dan r_{hitung} , bila nilai r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} maka dinyatakan tidak valid, jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka dikatakan valid. Uji statistik dari 30 soal, diperoleh soal valid 25 item, dan 5 soal tidak valid yaitu item soal 3, 4, 10, 19, 23. Soal yang valid selanjutnya dapat digunakan untuk penelitian.

b. Uji reliabilitas

Suharsimi Arikunto (2006: 154) menyatakan “Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus *cronbach alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Data soal evaluasi diperoleh dengan mengujikan soal di luar yang digunakan dalam penelitian, data yang sudah ada ditabulasi dengan program excel, Kemudian di analisis dengan SPSS. Diperoleh r hitung dari *alpha croanbach* sebesar 0,850, lebih besar dari 0,05 dan kurang dari 1. Hal ini menunjukkan bahwa data soal evaluasi tergolong sangat reliabel, dan layak digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

c. Uji normalitas

Arikunto (2012: 100) menyatakan Uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

d. Paired Sampel t-Test

Dependent sample t-test atau sering diistilahkan dengan *paired sampel t-test* adalah jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang saling berpasangan. Sampel berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel dengan subjek yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah dilakukan sebuah treatment.

Syarat jenis uji ini adalah: (a) data berdistribusi normal; (b) kedua kelompok data adalah dependen (saling berhubungan/berpasangan); dan (c) jenis data yang digunakan adalah numeric dan kategorik (dua kelompok).

Rumus t-test yang digunakan untuk sampel berpasangan (*paired*) adalah:

$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$	KETERANGAN : \bar{x}_1 = Rata-rata sampel 1 \bar{x}_2 = Rata-rata sampel 2 s_1 = Simpangan baku sampel 1 s_2 = Simpangan baku sampel 2 s_1^2 = Varians sampel 1 s_2^2 = Varians sampel 2 r = Korelasi antara dua sampel
---	---

(Arikunto, 2008: 79)

2. Deskriptif

Data yang dianalisis secara deskriptif, yaitu berupa data hasil analisis kuantitatif, dokumentasi dan hasil observasi. Data hasil analisis kuantitatif dari hasil tes siswa. Deskripsi dokumentasi diperoleh dari hasil dokumentasi pada saat penelitian, dan deskripsi hasil observasi yaitu yang diperoleh dari data hasil observasi guru dan siswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teoritis

Pembelajaran menggunakan media gambar kartun dapat berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan materi siswa. Karena dalam pembelajaran menggunakan media gambar kartun siswa diberikan pembelajaran yang menarik yang akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah pembelajaran media gambar kartun berpengaruh secara positif terhadap peningkatan penguasaan materi siswa kelas III SDN Kataan pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut terbukti dengan meningkatkan rata rata hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan yaitu 51,30, dengan hasil *posttest* sesudah diberi perlakuan yaitu 73,84. Peningkatan hasil belajar IPS tersebut dapat dilihat dari hasil uji *t paired sample* yang menunjukkan menunjukkan nilai signifikansi = 0,000 (kurang dari 0,05) dan besar dari $t_{hitung} = -10,079$ (tanda “minus” menunjukkan ada yang beda) lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,063. Hal tersebut berarti ada peningkatan hasil belajar IPS yang signifikan setelah dilakukan treatment, sehingga dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media gambar kartun berpengaruh secara positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah di peroleh maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut

1. Bagi guru

Pembelajaran media gambar kartun hendaknya diterapkan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah agar siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar IPS siswa meningkat.

2. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media gambar kartun siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Terutama pada kelas III SDN Kataan Ngadirejo Temanggung.

3. Bagi sekolah

Pengunaan gambar kartun berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kelas III SDN Kataan pada mata pelajaran IPS. hal tersebut terbukti dengan peningkatan rata-rata hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan yaitu 51,30, dengan hasil *posttest* sesudah diberikan perlakuan 73,84.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjayudin. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII SMP Al-Amanah, Setu Tangerang Selatan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Apriyanti dan Rima, Rikmasari. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Kartun Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Eksperimen Pada Siswa Kelas III di SDN Jayasakti 06 Kecamatan Muaragembong Kabupaten Bekasi)*. PEDAGOGIK Vol. II, No. 2, September 20
- Arif S. Sadiman, 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi* 2006. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2008 *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi* 2006. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2010 *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi* 2006. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2012 *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi* 2006. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Media Pendidikan*. Bandung: alumni/1982/Bandung

- Kasim, Melany. 2008. *Model Pembelajaran IPS*, (Online), [Http: // Wodrpres. Com](http://Wodrpres.Com). (diakses 15 Juni 2016).
- Rahadi, Aristo. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Dikjen Dikti Depdikbud
- Riyanto. 2008. *Media Pengajaran*. Jak 44 Depdikbud
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan roblem Based Learning Itu untuk Meningkatkan Professional Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sudjana, Nana. 2009, *Penilaian dan Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian* . Bandung: Alfabeta.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2009. *Landasan Psikologi Poses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya. Syaiful
- Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

