

**PENGARUH MEDIA GAMBAR SERI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGDOWO**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Muhammad Ichsan Arifka Rahman

34301900059

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MEDIA GAMBAR SERI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGDOWO**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Muhammad Ichsan Arifka Rahman
34301900059

Menyetujui untuk diajukan pada sidang skripsi

Pembimbing I



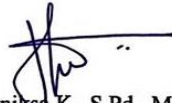
Yunita Sari., S.Pd., M.Pd.
NIK 211315025

Pembimbing II



Dr. Rida Fironiksa K., S.Pd., M.Pd.
NIK 211312012

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironiksa K., S.Pd., M.Pd.
NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA GAMBAR SERI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGDOWO**

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Muhammad Ichsan Arifka Rahman
34301900059

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 01
Maret 2023, dan dinyatakan layak dan memenuhi syarat untuk
diterima sebagai persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Ketua Penguji : Nuhyal Ulia, S. Pd., M. Pd. (

NIK 211315026

Penguji 1 : Dr. Muhamad Afandi, M.Pd. M. H()

NIK 211313015

Penguji 2 : Dr. Rida Fironiksa K., S.Pd., M.Pd ()

NIK 211312012

Penguji 3 : Yunita Sari, M.Pd. ()

NIK 211315025

Semarang, 09 Maret 2023
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dekan



Dr. Furhamat, M.Pd.
NIDN 0625078501

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Muhammad Ihsan Arifka Rahman

NIM : 34301900059

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

**PENGARUH MEDIA GAMBAR SERI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS I SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KARANGDOWO**

Menyatakan dengan sungguh bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau memodifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang , 09 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Muhammad Ihsan Arifka Rahman

NIM.34301900059

MOTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri”

(QS. Al-Ankabut: 6)

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan penuh kebahagiaan, saya persembahkan karya skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suroso & Ibu Pri Eryanti yang membuat anaknya sukses selalu.
2. Kakaku tercinta Ailyah Larasati dan Adiku tersayang Muhammad Rahmad Hidayat yang selalu memberi motivasi dan semangat.
3. Segenap keluarga besar yang selalu memberikan support motivasi dan doa untuk menyelesaikan jenjang S1.
4. Almameter Unissula.

ABSTRAK

Muhammad Ichsan Arifka Rahman. 2023. Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I Sekolah Negeri 1 Karangdowo. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing I Yunita Sari., S.Pd., M.Pd., Pembimbing II Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.,

Skripsi ini merupakan penelitian tentang pengaruh media gambar seri terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Karangdowo. Rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh media gambar seri terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Karangdowo”? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar seri terhadap kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Karangdowo. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam mendapatkan sebuah data. Pada teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dengan 1 teknik yaitu teknik tes dengan menggunakan pretest dan posttest.

Hasil penelitian ini adalah adanya perbedaan antara pembelajaran sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* dilihat dari uji hipotesis yang dilakukan menggunakan SPSS dengan ketentuan jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka hipotesis diterima. Output SPSS menghasilkan nilai signifikan sig.(2-tailed) 0,00 yang artinya hipotesis diterima. Kesimpulannya adalah pembelajaran penjumlahan dan pengurangan menggunakan media gambar seri lebih baik dibandingkan pembelajaran ceramah dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa lebih tinggi ketika *posttest* dibanding *pretest* yaitu 80 berbanding 55 untuk hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Gambar Seri, Hasil Belajar, Matematika.

ABSTRACT

Muhammad Ichsan Arifka Rahman. 2023. The Effect of Picture Series Media on Student Learning Outcomes in Mathematics Class I, Karangdowo 1 Public School. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teaching and Education, Sultan Agung Islamic University. Advisor I Yunita Sari., S.Pd., M.Pd., Advisor II Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd.,

This thesis is a research on the effect of serial picture media on student learning outcomes in class I mathematics at Elementary School 1 Karangdowo. The formulation of the problem is "Is there an influence of serial picture media on learning outcomes in class I mathematics at SD Negeri 1 Karangdowo".? This study aims to determine the effect of serial picture media on the ability of learning outcomes in class I mathematics at SD Negeri 1 Karangdowo. This study uses quantitative methods in obtaining data. The data collection technique in this study used 1 technique, namely the test technique using the pretest and posttest.

The results of this study are that there is a difference between learning before being given treatment and after being given treatment seen from the results of the pretest and posttest seen from the hypothesis testing carried out using SPSS with the provision that if the value of Sig.(2-tailed) <0.05 then the hypothesis is accepted. SPSS output produces a significant value of sig.(2-tailed) 0.00, which means the hypothesis is accepted. The conclusion is that learning addition and subtraction using picture series media is better than lecture learning as evidenced by the students' average scores being higher during the posttest than the pretest, namely 80 versus 55 for student learning outcomes.

Keywords: *Picture Series, Learning Outcomes, Mathematics.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT beserta rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengaruh Media Gambar Seri Terhadap Kemampuan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Karangdowo.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu bagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan program Strata Satu (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Sultan Agung Semarang guna memperoleh gelar S.Pd.

Pada kesempatan yang baik ini penulis mengucapkan kata terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua rekan-rekan maupun yang bersangkutan di lingkungan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah membimbing, membantu dan memberi semangat sehingga tersusunnya skripsi, terutama kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, SH., SE., Akt., M. Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika K, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung Semarang sekaligus sebagai dosen pembimbing II yang dengan tulus ikhlas dan penuh kesabaran memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan proposal skripsi ini.
4. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang dengan tulus

ikhlas dan penuh kesabaran memberi arahan serta bimbingan dalam penulisan proposal skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberi bekal ilmu yang sangat bermanfaat.
6. Murjianto, S.Pd. selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri 01 Karangdowo yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
7. Jaryati, S.Pd. selaku wali kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Karangdowo.
8. Siswa-siswi kelas I Sekolah Dasar Negeri 1 Karangdowo yang bersedia sebagai subjek penelitian.
9. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
10. Meyrita Syndi Anugraheni yang sudah menemani dan memberikan semangat kepada saya dalam menjalankan penelitian skripsi.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang peneliti miliki, maka dengan senang hati dan lapang dada peneliti menerima kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan peneliti pada masa yang akan datang dan dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada dalam proposal penelitian ini. Demikian skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta bagi pembaca pada umumnya.

Semarang, 29 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori	10

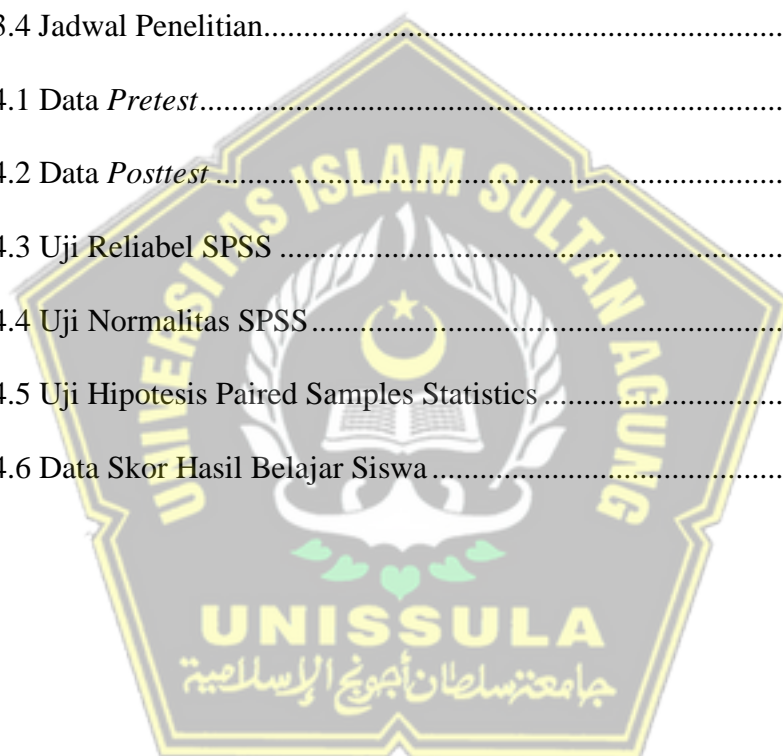
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Media Gambar Seri	15
3. Hasil Belajar.....	22
4. Materi Penjumlahan dan Pengurangan.....	27
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis.....	31
BAB III. METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Populasi dan Sample	33
C. Teknik Pengumpulan Data.....	34
D. Instrument Penelitian	35
E. Teknik Analisis Data.....	37
F. Jadwal Penelitian.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Data Penelitian.....	46
B. Hasil Analisis Data Penelitian.....	49
C. Pembahasan.....	55
BAB V PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	25
Tabel 3.1 Data Siswa Kelas I	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi soal instrumen <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	36
Tabel 3.3 Kategori Indeks Kesukaran Soal.....	41
Tabel 3.4 Jadwal Penelitian.....	44
Tabel 4.1 Data <i>Pretest</i>	48
Tabel 4.2 Data <i>Posttest</i>	49
Tabel 4.3 Uji Reliabel SPSS	51
Tabel 4.4 Uji Normalitas SPSS.....	53
Tabel 4.5 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics	54
Tabel 4.6 Data Skor Hasil Belajar Siswa.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3.1. Desain Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	33
Gambar 4.1 Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Lembar Hasil Penilaian Tengah Semester Siswa	66
Lampiran 2 : Hasil Penilaian Tengah Semester Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 1 Karangdowo Tahun Ajaran 2022/2023	67
Lampiran 3 : Daftar Nama Siswa Kelas I (Uji Coba)	68
Lampiran 4 : Daftar Nama Siswa Kelas I (Eksperimen).....	69
Lampiran 5 : Instrumen Soal Materi Penjumlahan dan Pengurangan.....	70
Lampiran 6 : Rencana Perencanaan Pembelajaran	75
Lampiran 7 : Silabus Tematik Kelas I.....	81
Lampiran 8 : Daftar Nilai Siswa Kelas I (Uji Coba).....	83
Lampiran 9 : Uji Validitas 20 Soal Menggunakan Microsoft Excel.....	84
Lampiran 10 : Uji Validitas 20 Soal Menggunakan SPSS.....	85
Lampiran 11 : Uji Reliabilitas 20 Soal Menggunakan Microsoft Excel.....	91
Lampiran 12 : Uji Reliabilitas 20 Soal Menggunakan SPSS.....	92
Lampiran 13 : Uji Daya Pembeda	93
Lampiran 14 : Uji Tingkat Kesukaran Menggunakan Microsoft Excel.....	95
Lampiran 15 : Daftar Nilai Siswa Kelas I <i>Pretest</i>	96
Lampiran 16 : Daftar Nilai Siswa Kelas I <i>Posttest</i>	97
Lampiran 17 : Uji Normalitas <i>pretest</i> Menggunakan SPSS.....	98
Lampiran 18 : Uji Hipotesis Menggunakan SPSS	99
Lampiran 19 : Lembar Jawaban Soal <i>Pretest</i>	100
Lampiran 20 : Lembar Jawaban Soal <i>Posttest</i>	103
Lampiran 21 : Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah Dasar.....	106



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia tidak luput dari kata pendidikan, pendidikan adalah yang sangat penting bagi sumber kehidupan manusia yang berkompeten dan berkualitas didalam semua aspek kehidupan. Pendidikan juga bisa sebagai salah tolak ukur kualitas sumber daya manusia dan kemajuan suatu negara. Pendidikan menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas dan menjadi faktor utama bagi kehidupan manusia. Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang menepati tingkatan pendidikan yang rendah dan mendasar dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pada pendidikan sekolah dasar ini merupakan upaya pengajaran yang ditargetkan kepada anak sejak umur enam tahun sampai dengan umur kurang lebih tiga belas tahun yang dilakukan masih dengan melalui cara rangsangan dan perhatian. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar tidak hanya memberikan suatu bekal ilmu pengetahuan akan tetapi memberikan sikap terampil dan kreatif sebagai proses dari perkembangan siswa tersebut agar tercapainya pendidikan yang lebih bermutu bagi siswa agar bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu negara bertujuan agar berkembangnya dan berubahnya segala aspek pendidikan yang semakin pesat. Maka dari itu pemerintah mengupayakan meningkatkan mutu pendidikan nasional Indonesia.

Pendidikan yang diajarkan di sekolah adalah mata pelajaran matematika,

ilmu matematika adalah mata pelajaran yang sudah memenuhi kriteria menjadi pelajaran yang wajib ada dan di pelajari oleh siswa di segala jenjang sekolah. Menurut matematika merupakan sebuah mata pelajaran yang ada dalam pendidikan, ilmu matematika adalah sebuah ilmu yang universal agar berguna bagi manusia untuk mendasari perkembangan teknologi modern dan memajukan daya penalaran manusia (Novalia & Noer, 2019). Hal tersebut berdasarkan aturan Undang-Undang Republik Indonesia NO. 20 yang menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 mengenai pelajaran matematika yang merupakan pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang sekolah dasar dan sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas.

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang menepati tingkatan pendidikan yang masih rendah dan mendasar dalam mengembangkan sumber daya manusia. Pada pendidikan sekolah dasar ini merupakan upaya pembelajaran yang akan ditujukan kepada seorang anak sejak umur enam tahun sampai dengan umur tiga belas tahun yang dilakukan masih dengan melalui cara rangsangan indra dan perhatian kepada siswa. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar tidak hanya memberikan suatu bekal ilmu pengetahuan akan tetapi memberikan sikap terampil dan kreatif sebagai proses dari perkembangan siswa tersebut agar tercapainya pendidikan yang lebih bermutu bagi siswa agar bisa melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Oleh karena itu negara bertujuan agar berkembangnya dan berubahnya segala aspek pendidikan yang semakin pesat. Maka dari itu pemerintah mengupayakan meningkatkan mutu pendidikan nasional Indonesia.

Belajar merupakan kegiatan latihan atau pengalaman yang bisa merubah tingkah laku siswa yang sering dilakukan secara aktif dan terus-menerus. Hasil belajar merupakan buah hasil dari ilmu pengetahuan, pengalaman, sikap, perilaku atau keterampilan yang dilakukan oleh siswa selama menempuh latihan belajar dan dapat menerima serta menguasai materi yang sudah di jelaskan agar siswa bisa memahami dan menguasai. Guru mempunyai tugas dalam suatu pembelajaran yaitu menjadikan siswa agar bisa belajar penuh melalui strategi serta lingkungan belajar agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Pendidikan bisa dikatakan berhasil apabila seorang siswa dapat bisa menerima suatu materi dan bisa menguasai suatu materi tersebut dengan baik. Guru juga bukan hanya sekedar mengajar pada mata pelajaran tertentu akan tetapi guru sebagai pengganti peran orang tua menjadikan siswa memiliki sikap dan perilaku yang baik selain itu memperoleh ilmu pengetahuan yang bisa di terapkan pada kehidupan sehari-hari.

Ilmu matematika selalu di kaitkan pada setiap jenjang pendidikan, dimulai dari tingkatan yang paling rendah yaitu dari jenjang pendidikan usia dini hingga perguruan tinggi, pada pembelajaran matematika diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar menghitung, berlatih deret, serta mengasah otak menurut jenjang pendidikannya masing-masing. Matematika adalah salah satu bidang ilmu pengetahuan yang tidak terlepas dari kata perkembangan dunia teknologi di zaman ini. Pada era sekarang ini perkembangan teknologi sangat penting agar bisa di manfaatkan dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika. Dari kemajuan teknologi

tersebut perlunya desain sebuah media pembelajaran yang menarik keindahan mata siswa agar belajar lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada pada era sekarang ini agar tercapainya mutu pendidikan yang baik. Seorang tokoh juga mengungkapkan bahwasannya pendidikan dan media pembelajaran adalah memiliki kaitan yang sangat erat, suatu proses pembelajaran tidak akan berjalan sempurna tanpa alat peraga atau yang disebut media pembelajaran. Cara agar meningkatkan dan tercapainya suatu target hasil belajar pada pelajaran matematika yang baik yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik para siswa.

Pada pelajaran matematika di sekolah dasar perlu adanya kekreatifitasan dan rancangan media dengan baik agar peserta mampu mengembangkan berfikir kreatif Ramadhani dan Caswita (2017). Selain itu menyatakan bahwa ilmu matematika harus ada keterkaitan dengan kehidupannya, nyata, berpengalaman, akrab, dan relevan dengan kehidupan yang nyata siswa. Berdasarkan pendapat para tokoh tersebut maka pembelajaran matematika harus nyata terjadi pada kehidupan sehari-hari sehingga siswa dapat merasakan dan membayangkan langsung pemahaman dan penerapan pembelajaran matematika dari materi yang sudah ia pelajari.

Sekarang ini kualitas pendidikan di Indonesia masih sangatlah rendah dikarenakan banyak faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia diantaranya adalah sarana dan pra-sarana, mahalnya biaya pendidikan, prestasi siswa yang rendah, rendahnya pengalaman guru, kurangnya pemerataan pendidikan, dan kurangnya relevansi

pendidikan. Menjadi permasalahan yang mendasar bagi pendidikan di Indonesia adalah menjadikan siswa sebagai objek, maka dari itu manusia yang dihasilkan dari sistem ini adalah manusia yang hanya siap untuk memenuhi kebutuhan zaman, akan tetapi bukan berdikap kritis kepada zaman. Dengan adanya permasalahan itu sangat dibutuhkan kerja sama yang kuat antara pemerintah, guru, dan masyarakat untuk mengatasi masalah rendahnya pendidikan yang ada di Indonesia.

Salah satu pembelajaran yang ada di Indonesia mempunyai masalah yang serius yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Matematika bukanlah suatu pelajaran yang sulit dipahami menurut siswa dan kurang disenangi disebabkan kurangnya ketertarikan dalam pembelajaran matematika. padahal, ilmu matematika adalah suatu ilmu yang mengembangkan dasar Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempunyai peranan penting dalam sikap disiplin dan memajukan pola pikir manusia. Untuk menciptakan sebuah teknologi memerlukan penguasaan ilmu pengetahuan matematika yang kuat sejak dini, selain itu perkembangan di era teknologi dan digital juga dilandasi oleh perkembangan ilmu matematika. Pendidikan matematika yang diterapkan di Indonesia mempunyai tujuan yang lebih utama yaitu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi sebuah perubahan-perubahan yang akan terjadi dalam kehidupan sekarang ini.

Siswa diharapkan senantiasa berubah lebih baik dalam melalui tindakan-tindakan dari segi positif melalui latihan atas dasar pemikiran logis, kritis, rasional, cermat, kreatif, dan cerdas. Mengingat matematika merupakan ilmu

dasar dan bekal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu, dan juga matematika merupakan ilmu pengetahuan yang sistematis, maka penting bagi siswa diharuskan menguasai ilmu matematika. Hasil belajar siswa kelas I pada SD Negeri 1 Karangdowo masih dibidang tergolong rendah dilihat dari hasil nilai PTS mata pelajaran matematika siswa dapat dilihat pada lampiran 1 pada halaman 67.

Siswa yang memperoleh nilai kriteria Ketuntasan Minimum sebanyak 6 siswa, sedangkan siswa yang nilai dibawah kriteria minimum sebanyak 14. Salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran matematika adalah menggunakan media gambar seri. Hasil observasi yang telah dilakukan, siswa SD Negeri 1 Karangdowo mempunyai beberapa kendala terhadap hasil belajar pada pembelajaran matematika. Adapun beberapa kendala yang dihadapi siswa antara lain yaitu pola pikir yang menganggap sebuah matematika adalah ilmu yang menyeramkan, sulit dipahami, kurang percaya dalam mengerjakan latihan soal, kemampuan dalam memahami materi, kurangnya keseriusan dalam guru menjelaskan materi di depan, dan kesenjangan sosial antara siswa yang kurang pintar dan yang pintar. Dengan adanya media pembelajaran gambar seri bisa membantu siswa agar dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti dapat dirumuskan masalah yang diteliti pada permasalahan ini adalah : “Apakah terdapat pengaruh media gambar seri terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Karangdowo.? Dengan demikian, tujuan penelitian

ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruhnya terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I di SD Negeri 1 Karangdowo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem pembelajaran yang monoton membuat siswa cenderung bosan dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.
2. Pembelajaran matematika yang hanya berpusat pada guru/pendidik (*teacher center*)
3. Pendidik belum mengembangkan/menerapkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sehingga keberhasilan dalam belajar masih belum mencapai.
5. Rendahnya tingkat berfikir siswa terutama dalam mengatasi persoalan latihan soal dan mayoritas siswa tidak bisa mengerjakan secara mandiri serta masih minimnya kepercayaan diri, motivasi dan tanggung jawab.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diketahui bahwasannya terdapat berbagai macam masalah didalam pembelajaran matematika. Sehingga peneliti perlu membatasi masalah guna memperoleh suatu kajian dan untuk menghindari perluasan suatu masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo di

semester genap tahun pelajaran 2022/2023.

2. Penelitian ini membatasi permasalahan pada pengaruh media gambar seri terhadap kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan kelas I (Satu) di SD Negeri 1 Karangdowo.
3. Penelitian ini membatasi permasalahan pada hasil belajar matematika yang diukur hanya pada ranah kognitif terhadap materi menghitung penjumlahan dan pengurangan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh media gambar seri terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh media gambar seri terhadap kemampuan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam kaitannya dengan penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan dapat memberi kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan terutama ilmu

pendidikan matematika, berupa implementasi dan penerapan media gambar seri pada mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika, serta menumbuhkan kerja sama pada siswa.

b. Bagi Pendidik

Hasil dari penelitian diharapkan para pendidik dalam menambahkan salah satu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran dapat secara aktif, serta meningkatkan kreatifitas pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadikan reverensi dalam kegiatan pembelajaran, dan menjadi hal positif untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya kualitas pembelajaran pada SD Negeri 1 Karangdowo.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran agar membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yang mempunyai kata *medius* yang berarti “Perantara” atau “Pengantar”. Sebagaimana menurut AECT (*Association of Education an Communication Tekhnology*) dalam Azhar Arsyad (2014:3) mendefinisikan bahwasannya media adalah alat segala bentuk dan saluran yang bisa digunakan untuk penyaluran sebuah informasi kepada seseorang. Disamping itu sebagai pengantar atau perantara pesan, media juga diganti dengan kata mediator, yang mempunyai istilah sebagai mediator media yang mempunyai fungsi mengatur sebuah hubungan yang efektif antara dua pihak utama (pendidik) dalam proses belajar siswa dan materi pelajaran.

Menurut Gagne oleh Jauhari (2022:3) media merupakan sebuah wujud dari adanya berbagai jenis komponen pada lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa dalam menjalankan proses belajar. Ceceh Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013: 8) berpendapat bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan bisa memperjelas apa yang dimaksud oleh pengirim pesan yang disampaikan. Sehingga dapat memberikan tujuan belajar yang lebih baik dan sempurna, dan media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk memberikan respon siswa selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan dari pengertian diatas, bisa dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat mengantar pesan dan meyakinkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan siswa dalam mendorong proses belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang bisa menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengantar pesan dan penerimaan pesan agar bisa tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media juga dapat digunakan oleh pendidik, pengajar, dan guru dalam suatu pengajar dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran agar proses interaksi dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam suatu pembelajaran, media dapat digunakan sebagai menyampaikan mater-materi yang cukup sulit disampaikan.

b. Macam-macam Media

Media pembelajaran mempunyai banyak ragamnya yang sudah kita pelajari selama menjadi siswa, namun sayang sekali sedikit media pembelajaran yang dipakai (Usep Setiawan, Mulyana, 2022). Media yang sering digunakan dalam waktu belajar mengajar yaitu Overhead Projector, gambar, model, buku, papan tulis. Sedangkan media pembelajaran yang lain yaitu : audio visual, video, film, audio atau film bingkai yang sangat jarang digunakan oleh guru dan pendidik lainnya. Contoh media yang sering kita temukan pada sekolah-sekolah yaitu : globe, peta, gambar, media yang bisa dipergunakan pajangan seperti didinding, mainan, atau penghias ruangan kelas.

Media pembelajaran bisa diklasifikasikan menjadi beberapa bagian tergantung dari sudut pandang mana yang dilihatnya (Fahyuni & Pembelajaran, 2015) Dilihat dari sifatnya, atau bentuknya, dan media dapat dibagi ke dalam :

a. Media *visual*

Media *visual* yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak memiliki unsur suara. Media ini banyak dapat kita dapat seperti slide ppt, foto, gambar, lukisan, dan berbagai bentuk bahan lainnya yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

b. Media *audiovisual*

Media *audiovisual* yaitu media yang mempunyai unsur suara serta mengandung unsur gambar yang bisa kita lihat dan dengarkan, misalkan mediana rekaman video pembelajaran, berbagai ukuran film, *slide* suara, film bingkai. Pada kemampuan media *audiovisual* ini dianggap paling efektif dan paling baik serta menarik.

c. Media *auditif*

Media *auditif* adalah media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, rekaman suara, dan lain sebagainya.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi kedalam :

a. Media yang mempunyai daya liput yang luas seperti televisi dan radio.

Melalui media seperti ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian yang secara nyata dan tidak harus menggunakan ruangan khusus.

- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu contohnya seperti film, video, slide, film slide, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi :

- a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media seperti ini memerlukan alat yang bisa menayangkan di dalam ruangan seperti proyektor untuk memproyeksikan film. Tanpa adanya alat dukungan seperti proyektor maka media tidak akan berfungsi.
- b. Media yang tidak diproyeksikan contoh medianya gambar, foto, lukisan, radio, perekam suara dan lain sebagainya.

Media gambar merupakan media visual gambar foto, sketsa dan lukisan (gambar yang bergaris). Media gambar juga termasuk media visual yang penting, simple, dan mudah didapat. Sebab media gambar sendiri bisa menggantikan kata verbal, mengkonkritkan suatu yang terlihat abstrak.

c. Fungsi dan manfaat media

1. Fungsi media

Fungsi media dijelaskan dalam bukunya yang berjudul prinsip-prinsip pengelolaan sumber/media belajar (Nadjurodin, 2013)

- a. Fungsi manipulatif, pada fungsi ini siswa dapat menghandirkan objek atau sebuah peristiwa yang sulit didatangkan kehadirannya dalam bentuk aslinya.

- b. Fungsi sematik, adalah kemampuan suatu media dalam menambah pembendaharaan kata (simbol variable yang mempunyai makna aatau maksud yang benar-benar dipahami oleh siswa)
- c. Fungsi etensi, adalah fungsi yang menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik didalam media tersebut.
- d. Fungsi motivasi, fungsi yang menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar
- e. Fungsi imajinatif, fungsi dimana siswa menciptakan suatu objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan yang ada dalam data sensoris.
- f. Fungsi afeksi, fungsi yang menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran orang lain.
- g. Fungsi kompensatori, fungsi yang mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- h. Fungsi psikomotorik, fungsi ini mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.

2. Manfaat media

Kemp dan Dayton dalam mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam sebuah kegiatan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran bisa meningkatkan keingintahuan siswa, merangsang fikiran siswa untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membantu siswa dalam mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan

menghindari dari sesuatu yang monoton.

- b. Pada proses belajar siswa menjadi lebih aktif dan interaktif, dapat membantu pendidik, guru dan peserta didik dalam mengkomunikasikan dalam satu arah secara aktif.
- c. Pada penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan membuat proses belajar mengajar lebih efisien. Selain itu media juga membantu dalam menyerap materi kepada siswa yang lebih mendalam.
- d. Proses belajar bisa terjadi kapan dan dimana saja. Media pembelajaran dirancang secara menarik agar tertarik oleh siswa sehingga bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.
- e. Media pembelajaran lebih positif dan produktif memberikan hal yang menjadi lebih berkembang karena tidak mengulang-ulang penjelasan materi.

2. Media Gambar Seri

Didalam suatu pembelajaran mempunyai banyak macam-macam media pembelajaran, antara lain media gambar, media audio, media visual, dan masih ada media pembelajaran lainnya. Media gambar merupakan media yang sering di jumpai dan yang paling umum digunakan, karena siswa menyukai gambar daripada tulisan. Apalagi media gambar yang disajikan sesuai dengan permasalahan dan persyaratan yang baik dan menarik tentunya, agar siswa menambah semangat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran

berlangsung (Hadi, 2017). Media gambar dikelompokkan dalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam suatu pembelajaran siswa cukup sulit memahami jika guru hanya menggunakan metode ceramah. Maka dari itu media gambar sangat-sangat diperlukan dalam proses kegiatan belajar mengajar tujuannya untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengerti materi yang disampaikan.

Gambar seri diambil dari kata Gambar dan Seri. Adapun menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu tiruan benda, orang atau pandangan seseorang yang dihasilkan pada permukaan yang datar. Sedangkan kata seri adalah rangkaian yang berturut-turut baik itu cerita, buku, peristiwa, dan lain sebagainya. Pada gambar seri ini digunakan sebagai pembelajaran menulis karangan adalah rangkaian gambar yang disusun secara sistematis atau kronologis (Yulianti et al., 2018). Gambar seri tersebut akan membentuk sebuah cerita yang menarik yang nantinya menjadi sumber ide fikiran siswa untuk mengarang sesuai dengan imajinasi anak agar semenarik mungkin terhadap rangkaian gambar tersebut.

a. Peranan Media Gambar Seri

Pada pemakaian media pembelajaran didalam kegiatan belajar mengajar kepada siswa, bertujuan membangkitkan semangat belajar dan memotivasi siswa dan memiliki minat yang baru, bahkan membawa pengaruh positif dalam ranah psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi belajar akan sangat membantu bagi keefektifan proses pembelajaran dan

menyampaikan pesan serta isi pembelajaran pada saat kegiatan belajar berlangsung. Media pengajaran seperti media gambar seri ini memegang peranan penting sebagai alat bantu siswa agar bisa memahami ilmu matematika dan menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Pada setiap proses pembelajaran adanya ditandai beberapa unsur yaitu : tujuan, bahan, metode dan media serta adanya unsur evaluasi di akhir kegiatan belajar mengajar.(Andriyani, 2017)

Dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai unsur metode dan media merupakan unsur yang sangat terpenting yang tidak dapat dilepaskan dari unsur yang lainnya dikarenakan berfungsi sebagai cara atau tehnik untuk menghantarkan bahan ajar agar mencapai tujuan yang baik. Dalam tujuan pembelajaran, media juga memegang sebagai peranan penting sebab dengan media pembelajaran, semua materi mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dalam proses belajar mengajar media yang sering digunakan adalah mempunyai tujuan untuk membantu guru agar tercapainya proses belajar siswa yang aktif dan kondusif (Mirajul, 2020)

b. Fungsi Gambar Seri

Media gambar seri memiliki fungsi sebagai penyaluran pesan dari sumber ke penerima pesan. Media gambar seri ini dipakai untuk merangsang indera penglihatan (Ansori, 2015). Pesan yang akan disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol yang bisa peserta pahami. Gambar seri merupakan media yang terdiri dari beberapa buah gambar yang saling berhubungan satu sama

lain yang merupakan satu rangkaian cerita.

Media pembelajaran gambar seri berfungsi sebagai memperlancar pemahaman dan memperkuat pola ingatan pada siswa menjadikan media sebagai alat yang bermanfaat sebagai pengajaran. Media visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan dunia nyata.

1. Memperjelas penyajian pesan dan mengirang verbalitas.

Pada penggunaan gambar seri dapat mengurangi verbalitas dikarenakan mendorong siswa untuk lebih aktif berperan serta dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga informasi dan materi tidak hanya dari guru melainkan siswa juga aktif dalam mencari dan mendapatkan informasi pembelajaran.

2. Memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran

Menggunakan media gambar seri dalam pembelajaran akan ada suatu kejelasan atau pesan tentang materi yang akan dipelajari dan diterima oleh siswa sehingga secara otomatis menambah pemahaman siswa.

3. Bisa mengatasi sikap pasif yang dimiliki oleh siswa.

Dalam penyajian gambar seri yang sangat menarik mendapat dorongan agar siswa untuk berperan aktif dalam suatu proses belajar.

4. Mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar serta meringankan tugas mengajar pada guru

c. Tujuan Gambar Seri

Menurut para tokoh Lerre dan Lentz dalam azhari (2013:20) media gambar seri ini penggunaannya dalam pembelajaran di kelas mempunyai beberapa tujuan, antara lain :

1. Tujuan sebagai atensi

Tujuan ini mampu menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada materi pembelajaran yang berkaitan dengan gambar seri.

2. Tujuan sebagai afektif

Tujuan ini mampu menggugah semangat dan sikap siswa dalam menganalisa dan menanggapi fenomena-fenomena yang telah diperlihatkan.

3. Tujuan sebagai kognitif

Gambar seri yang berisikan lambang-lambang yang dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung pada yang diperlihatkan.

4. Tujuan sebagai kompensatoris

Gambar seri memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam memahami teks dan mengingat kembali media pembelajaran, serta mengakomodasi siswa yang sulit mengerti dalam mempelajari pelajaran yang disajikan tanpa media gambar seri.

d. Syarat media gambar yang baik

Gambar seri yang baik digunakan adalah memberikan suatu informasi secara menarik, jelas, dan secara detail agar dapat mudah dipahami oleh siswa harus memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi. Antara lain syarat-syarat tersebut yaitu :

1. Gambar seri dapat memberikan pesan atau ide tertentu kepada siswa.
2. Memberikan kesan yang kuat serta menarik perhatian.
3. Gambar ilustrasi yang tidak banyak akan tetapi menarik dan mudah dipahami.
4. Merangsang siswa yang melihat dan ingin mengungkapkan sesuatu tentang objek-objek pada gambar.

e. Kelebihan menggunakan Gambar Seri

Penelitian ini menguji coba media gambar seri kepada siswa, diharapkan media gambar seri ini dapat sebagai penunjang dan memperlancar pembelajaran yang ada dikelas, karena menurut media Herdiana (2010:23) pada media gambar seri mempunyai beberapa kelebihan diantaranya yaitu :

1. Mempunyai sifat konkrit, gambar seri lebih realistis menunjukkan pokok permasalahan dibandingkan dengan media visual lainnya.

Media gambar seri ini digunakan untuk membantu pendidik sebagai memperjelas dari media verbal supaya membantu siswa dalam memahami serta mengetahui gambaran dari media pembelajaran.

2. Media gambar seri dapat menjelaskan suatu masalah dalam bidang

apapun.

Selain media gambar seri bisa membantu dan memperlancar pembelajaran dapat juga sebagai memperjelas gambaran dari sifat abstrak menjadi sifat yang konkrit

3. Gambar seri merupakan media yang bisa mengatasi dalam keterbatasan pengamatan

Gambar seri merupakan media yang mewakili objek atau suatu benda dalam bebas dapat dijadikan dan dibentuk visual di media dua dimensi.

f. Kelemahan menggunakan Media Gambar Seri

Media gambar seri ini mempunyai kelebihan serta kelemahan pada pelaksanaan media gambar seri ini mempunyai kelemahan diantaranya (Yaumi, 2017). :

1. Gambar seri ini hanya menekankan pada indra penglihatan mata saja
 Pada media gambar seri ini hanya bisa dilihat oleh indra penglihatan saja serta tidak bisa didengar. Apabila hendak menambahkan informasi atau mengolah informasi yang lebih jelas maka diperlukan lagi penjelasan maupun media lainnya.
2. Media gambar seri ini terlalu kompleks dan kurang efektif dalam pembelajaran.

Pada media gambar seri menggambarkan secara umum saja dan kompleks tidak dapat menjelaskan secara terperinci dan detail.

3. Pada media gambar seri ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar dan hasil belajar merupakan satu kesatuan dan mempunyai makna yang sama tidak bisa dipisahkan. Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar (Ilmiah et al., 2016). Hasil belajar terdapat beberapa definisi antara lain yaitu. Aunurrahman (2019) menyebutkan pada hasil belajar siswa mempunyai hakikat yaitu perubahan tingkah laku hasil dari suatu proses dari belajar tersebut. Adapun menurut para ahli lainnya. Hasil belajar adalah pembentukan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan (Susanti, 2015).

Berdasarkan penjelasan dari definisi-definisi hasil belajar diatas bahwasannya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu upaya perubahan tingkah laku siswa dari suatu proses pengalaman belajar yang mencakup dari pengetahuan, kecakapan, dan perubahan sikap. Hasil belajar juga ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku siswa.

Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan adanya hal ini suatu keberhasilan proses mengajar dibagi atas beberapa tingkatan.

Adapun tingkatan keberhasilan tersebut adalah :

1. Informasi verbal ialah tingkat mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk

kebahasaan, baik tulis, maupun lisan.

2. Keterampilan intelektual merupakan suatu kemampuan yang mempresentasikan dari konsep lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan serta mengarahkan aktifitas kognitif siswa sendiri.
4. Kemampuan psikomotorik yaitu keterampilan melakukan gerakan jasmani dalam urusan gerak badan dan koordinasi, sehingga terwujud gerakan jasmani yang simbang.
5. Kemampuan sikap adalah kemampuan yang menerima atau menolak objek tersebut. Sikap juga merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai perilaku terhadap siswa.

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan yang ada di Indonesia pada rumusan tujuan masalah pendidikan, mempunyai berbagai tujuan antara lain tujuan kurikuler, tujuan instruksional, serta menerapkan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang membagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Mengetahui perkembangan siswa secara utuh maka ketiga ranah tersebut harus dinilai atau dimiliki (Purnomo, 2012).

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang mempunyai enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Zurtina, 2017).

- a. Pengetahuan adalah kemampuan siswa untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali nama-nama, ide, rumus-rumus, dan lain sebagainya, tanpa mengharap menggunakan kemampuan tersebut.
- b. Pemahaman adalah kemampuan siswa untuk memahami atau mengerti akan sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, kemampuan memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan kemampuan yang berfikir setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan bagi siswa.
- c. Penerapan adalah kemampuan siswa untuk kesanggupan dalam menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, teori-teori, rumus-rumus, dan lain sebagainya dalam situasi yang konkret.
- d. Analisis adalah kemampuan siswa untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian yang lebih kecil serta mampu dalam memahami hubungan antara bagian-bagian atau faktorf-faktor tertentu dengan satu faktor yang lainnya.
- e. Sintesis adalah kemampuan siswa dalam berfikir, kemampuan sintesis merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses yang memadukan unsur-unsur secara logis, sehingga bisa menjadi suatu pola yang terstruktur dan membentuk pola baru.
- f. Penilaian/evaluasi adalah kemampuan siswa untuk membuat pertimbangan terhadap suatu kondisi tertentu dari nilai, ataupun ide,

misalkan siswa dihadapkan beberapa pilihan maka ia akan mampu memilih dari salah satu pilihan yang terbaik sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada.

Adapun rincian dari domain tersebut adalah, berikut tabel kata kerja operasional untuk ranah kognitif :

Tabel 2.1

Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

Ranah Kognitif	Kata Operasional
Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, mengidentifikasi, memberinama, menunjukan, menjodohkan, menyatakan, menyusundaftar, menggarisbawahi, memilih, memberidefinisi, membaca, dll.
Pemahaman (C2)	Menafsirkan, mengubah, menerjemahkan, memprakirakan, menjelaskan, mempertahankan, membedakan, menyatakan secara luas, menyimpulkan memberi contoh, meramalkan, menuliskan kembali, meningkatkan, dll.
Penerapan (C3)	Mengubah, mendemonstrasikan, menghitung, mengerjakan, mengungkapkan, menjalankan, memanipulasikan, menggunakan, menunjukkan, menghubungkan, memecahkan, dll.
Analisis (C4)	Menyeleksi, memilih, membandingkan, memisahkan, mempertentangkan, membagi, menguraikan, membuat diagram, mendistribusikan, membuat garis besar, menghubungkan, memerinci, memilih-milih, menerima

	pendapat.
Sintesis (C5)	Menggabungkan, memodifikasi, menghimpun, menggolongkan, merencanakan, menciptakan, membangkitkan, merevisi, mengorganisasi, menyimpulkan, menceritakan.
Evaluasi (C6)	Membandingkan, menilai, mempertentangkan, mengkritik, membeda-bedakan, menyokong, mempertimbangkan kebenaran, menduga, menafsirkan.

Penelitian ini terfokus pada materi berhitung penjumlahan dan pengurangan yang memicu siswa pada ranah kognitif. Proses penelitian ini mengambil kelas rendah, melihat banyak masalah-masalah yang ada didalam pembelajaran tersebut. Aspek ranah kognitif yang sesuai dengan berbagai masalah contohnya seperti berikut siswa mampu menyebutkan (C1) kalimat berhitung, siswa mampu membedakan (C2) antara penjumlahan dan pengurangan, siswa mampu menghitung (C3) jika diberikan soal latihan materi penjumlahan dan pengurangan, siswa mampu mengerjakan (C3) dengan penjumlahan dan pengurangan dengan sendirinya.

2. Ranah Afektif dengan adanya sikap dan nilai-nilai yang terdiri dari kima aspek yaitu antara lain: Penerimaan, Jawaban, atau reaksi, penilaian organisasi, dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotorik pada ranah ini berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan bertindak individu yang terdiri dari beberapa aspek yaitu gerakan reflek, keterampilan dasar, dan kemampuan harmonis atau ketepatan, gerakan kompleks, gerakan interpretatif, dan gerakan ekspresif. Jadi ketiga hasil belajar yang telah dijelaskan di atas perlu diketahui oleh guru bahwa dalam rangka tujuan pembelajaran dan menyusun alat penilaian baik tes maupun buku tes.

4. Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Mata pelajaran matematika memiliki banyak materi, terutama materi penjumlahan dan pengurangan. Sukayati (2011: 24) penjumlahan merupakan suatu bilangan yang mengaitkan setiap pasang bilangan ke bilangan lainnya, pada penjumlahan mempunyai beberapa sifat yaitu sifat pertukaran (komulatif), sifat identitas, dan sifat pengelompokan (asosiatif). Sedangkan pengurangan merupakan kebalikan dari kata penjumlahan, akan tetapi pengurangan tidak memiliki hal yang sama dalam penjumlahan. Pada sifat pengurangan tidak memenuhi sifat identitas, sifat pertukaran, dan sifat pengelompokan (Sukayati,2011:24).

B. Penelitian Yang Relevan

Adapun dari beberapa penelitian yang terdahulu menjadi sebagai rujukan penelitian, antara lain:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Baihaqi A (2015) tentang

Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar hasil yang diteliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bisa sebagai sumber belajar, dikarenakan siswa juga dapat memperoleh pengetahuan dari media pembelajaran tersebut, selain itu dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada sekolah dasar. Maka dari itu kunci bahwa pendidik dalam membuat media pembelajaran benar-benar harus memperhatikan siswa dalam hal apapun, agar didalam penggunaan media pembelajaran tersebut akan sangat berguna dan berarti bagi siswa.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuniarti R (2020) tentang Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Min 8 Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa didalam penelitian ini media bisa menjadi alat bantu bagi guru atau pendidik dan memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Peserta menjadi lebih aktif pada media ini didalam penjelasan penelitian media gambar juga dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa kelas III Min 8 Bandar Lampung.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Khodijah S (2018) tentang Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV Mis Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat disimpulkan bahwa didalam penelitiannya menggubakan media pembelajaran bisa memicu ketertarikan siswa dalam memahami materi matematika dan media gambar juga dapat meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV Mis Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

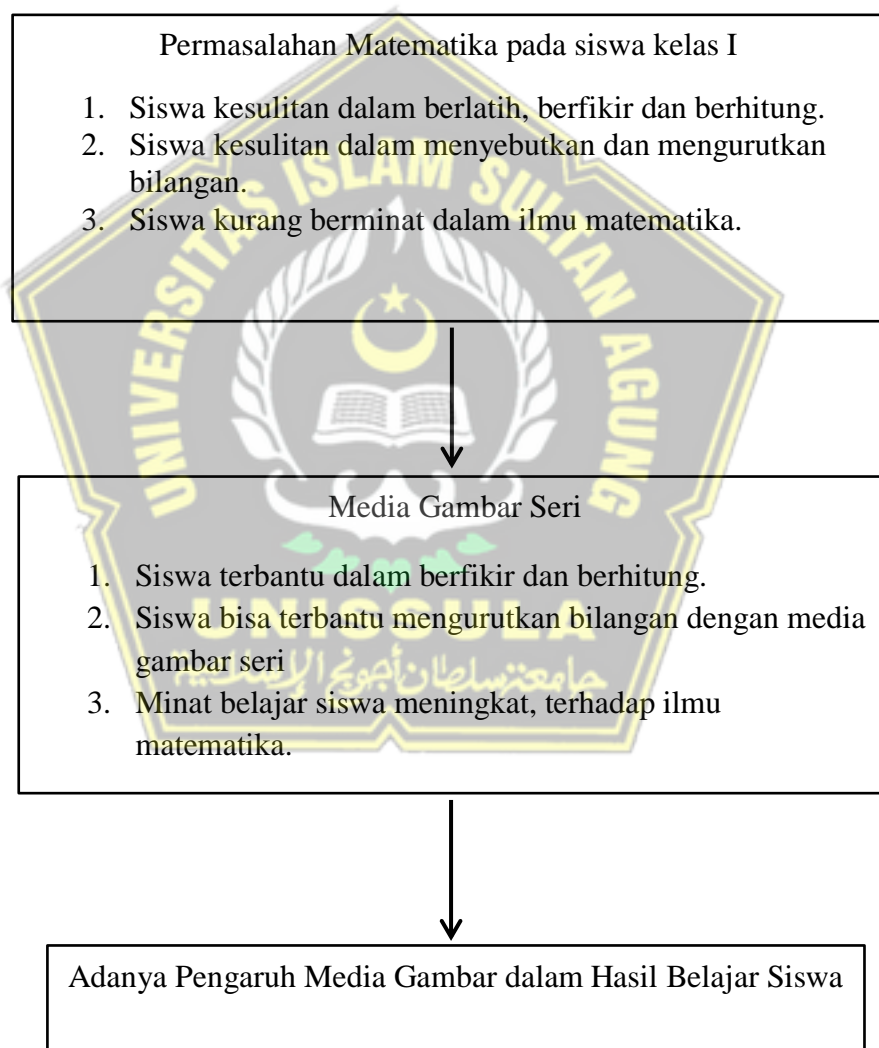
Setelah membaca dan melihat ketiga dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diatas terletak pada media pembelajaran yang digunakan dan titik fokus pada setiap penelitian. Penelitian Baihaqi A (2015) menggunakan media pembelajaran sebagai alat penunjang dalam memahami matematika di sekolah dasar, penelitian Yuniarti R (2020) menggunakan media gambar fokusnya meningkatkan pemahaman matematika, penelitian yang dilakukan oleh Khodijah S (2018) media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana fokusnya pada ilmu matematika.

C. Kerangka Berfikir

Media berasal dari bahasa latin dari kata *medius* yang secara umum mempunyai arti perantara atau pengantar. Media adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media gambar seri merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berbagai menyalurkan pesan ke siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Dapat juga merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar yang berbentuk media gambar agar lebih menarik.

Pada semua media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa apalagi media gambar seri siswa tidak mudah bosan dalam memahami materi pada proses pembelajaran matematika, bisa

mengatasi sikap pasif siswa, dapat mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, dan dapat memberikan umpan balik. Kelebihan media gambar seri jika diterapkan pada pembelajaran yaitu mudah digunakan, murah harganya, mudah didapat, lebih realistis, dapat memperjelas suatu masalah pada matematika, dan juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan pengamatan.



Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka diatas maka hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media gambar seri terhadap hasil belajar matematika siswa kelas I Sekolah Negeri Karangdowo.

Ho: Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan menggunakan media gambar seri tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

Ha: Pembelajaran Penjumlahan dan pengurangan menggunakan media gambar seri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.



BAB III

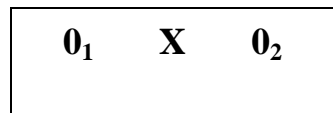
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan sebuah data yang berupa angka-angka dari hasil mengerjakan sebuah tes (Sugiyono, 2013:17). Sedangkan metode penelitian yang digunakan ialah metode eksperimen. Penelitian ini membuktikan bahwa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar seri merupakan sebuah media yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode kuasi atau *pre-exksperimetal design* dengan desain dengan rancangan *one group Pre-test* dan *Post-test*. Penelitian kuasi adalah penelitian yang sering disebut penelitian semu dimana tidak ada kelas kontrol dan kelas pembanding (Arikunto, 2014).

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas dengan menggunakan hasil dari *Pre-test* dan *Post-test* dan tanpa ada kelompok atau kelas pembanding. Untuk melihat perbedaan perlakuan antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Tujuan peneliti ini menggunakan metode ini dalam kegiatan pembelajaran matematika adalah untuk mengetahui seberapa pengaruhnya media gambar seri terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karangdowo. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

Sugiyono (2015: 74) desain *one group pretest and posttest design* digambarkan berikut ini :



Gambar 3.1 Desain Penelitian *Pre-test* dan *Post-test*.

Keterangan :

- O_1 : Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)
 X : Perlakuan yang diberikan
 O_2 : Nilai *Posttest* (Setelah diberikan perlakuan)

B. Populasi dan Sample

Penelitian memerlukan subjek yang akan diteliti, yang harus ditentukan terlebih dahulu. Subjek penelitian memiliki istilah yaitu populasi dan sampel, pada penelitian ini menggunakan pupulasi dan sampel sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi adalah suatu objek atau subjek yang mempunyai sebuah kualitas dan karakteristik yang bisa diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan menarik sebuah kesimpulan (Umar, dkk, 2019: 112). dalam memperoleh data, maka peneliti memerlukan sebuah populasi sebagai suatu sasaran dalam penelitian ini. Oleh karena itu, populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 1 Karangdowo.

Adapun jumlah dari keseluruhan kelas I SD Negeri 1 Karangdowo

adalah 20 siswa dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3.1 Data Siswa Kelas I

Kelas	Jumlah Siswa laki-laki	Jumlah Siswa Perempuan	Jumlah Keseluruhan Siswa
I	9	11	20
Total	9	11	20

2. Sampel

Sampel adalah sebuah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Umar, dkk, 2019: 113). Untuk itu jenis sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri Karangdowo yang berjumlah 20 siswa.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam sebuah penelitian, karena dari tujuan utama dari sebuah penelitian yaitu mendapatkan data. Pada teknik pengumpulan data peneliti dapat dilakukan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan satu tehnik yaitu teknik tes agar mendapatkan kualitas penelitian yang baik (Siyoto, 2015).

1. Teknik Tes

Teknik tes adalah serentetan pernyataan atau latihan untuk mengukur suatu kemampuan siswa. Teknik tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah soal-soal (materi) yang digunakan untuk mengumpulkan data terhadap pengaruhnya gambar seri dan hasil belajar siswa sebagai penentunya berhasil atau gagalnya penelitian. Soal-soal yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan kurikulum merdeka sehingga memuat capaian kompetensi siswa.

D. Instrument Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yaitu berupa instrumen tes menggunakan soal-soal yang memuat kompetensi dasar dari materi matematika yang akan diberikan oleh siswa serta instrumen non tes yaitu angket pengamatan media gambar seri yang diisi oleh guru dan siswa.

1. Instrumen Tes

Pada instrumen tes ialah merupakan instrument yang digunakan untuk mengetahui seberapa pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. *Pretest* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur suatu kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Pada soal *pretest* dan *posttest* menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal. Soal disusun berdasarkan kompetensi dasar untuk menganalisis komponen-komponen pada mata

pelajaran matematika. kisi-kisi instrument *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.2 Kisi-kisi soal instrumen pretest dan posttest

No	Tujuan Pembelajaran	Level Kognitif	Indikator	Nomor soal
1.	Melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan.	C1	Mengurutkan bilangan bilangan dari yang terkecil hingga terbesar dan mengurutkan dari yang terbesar hingga terkecil.	1, 2, 3
2.	Memahami konsep dan operasi hitung bilangan serta dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.	C2	Disajikan dalam bentuk gambar apapun, sehingga siswa bisa dapat menghitung dan mengurutkan bilangan.	4, 5, 6
3.	Menghitung bilangan, dengan menggunakan benda-benda disekitar dan melalui gambar serta menerapkan tentang konsep hitungan penjumlahan dan pengurangan, kemudian memperdalam pemahaman tentang	C3	Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan	7 - 20

	angka 7 – 10. Memahami perbedaan nilai dan mengurutkan angka dari terkecil hingga terbesar dan sebaliknya.			
--	--	--	--	--

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu bagian dari kegiatan sebuah penelitian yang tidak boleh diabaikan. kejelian dan ketelitian dalam penelitian ini dapat dilihat dari permasalahan dan jenis data yang sudah diperoleh, maka sangat diperlukan untuk dapat menentukan jenis hasil yang paling tepat. Kesalahan dalam memilih teknik analisis data akan berakibat fatal dalam pengambilan kesimpulan. Data penelitian dikumpulkan dan akan diolah serta dianalisis, analisis data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif. Data hasil penelitian akan diolah menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji t.

1. Instrumen Tes

a. Uji Validitas

Uji Validitas adalah suatu keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan, mampu mengukur apa yang akan diukur (Setiawan et al., 2019). Uji validitas ini menyangkut akurasi instrument tes. Untuk mengetahui apakah soal tes tersebut valid atau tidak, maka perlu adanya korelasi antar skor (nilai) tiap butir pertanyaan dengan skor total soal tersebut. Pada uji validitas peneliti menggunakan aplikasi SPSS dengan cara

mengkorelasi antara setiap skor soal terhadap skor total soal. Teknik pengujian pada validitas penelitian ini menggunakan korelasi *bivariate pearson* dengan menggunakan sig. 0,05. Soal dianggap valid jika r hitung \geq r tabel dilihat dari output analisis validitas SPSS. Selain menggunakan aplikasi SPSS peneliti juga menggunakan aplikasi seperti Microsoft Excel untuk mengetahui uji validitas instrumen guna menguji instrumen agar benar-benar valid.

Uji validitas menggunakan *Microsoft Excel* langkahnya dengan menghitung harga korelasi antara skor tiap butir dengan skor total menggunakan rumus *Pearso Product Moment*, kemudian menghitung harga t hitung, setelah itu mencari t tabel untuk derajat kebebasan $dk=n-2$ kemudian meneukan keputusan menggunakan rumus IF, dengan kaidah keputusan jika f hitung $>$ t tabel maka valid, jika f hitung $<$ t tabel maka invalid. Instrumen yang bernilai valid adalah instrumen yang dapat digunakan sebagai alat pengambilan data. Data yang diambil menggunakan instrumen yang valid menghasilkan data yang akurat.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan uji yang menjelaskan bahwa reliabilitas suatu konstruk variable dikatakan baik jika memiliki nilai *Alpha Cronbach's* (Arifin, 2017). Uji validitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS dengan menggunakan nilai hasil analisis *Alpha Cronbach's* dengan kriteria antara lain sebagai berikut : 0,8-1,0= sangat baik, antara 0,6-0,8= baik,

Antara 0,4-0,6 = cukup baik, antara 0,2-0,4= buruk, antara 0,0-0,2= sangat buruk. Cara menghitung reliabilitas menggunakan SPSS yaitu dengan memasukan data yang akan dihitung, kemudian pilih analyze, scale, pilih reliability analysis kemudian masukan seluruh data dan klik OK, dan lihat hasil output SPSS pada tabel *Cronbach alpha*.

c. Uji Normalitas

Uji Normalitas pada penelitian ini, dilakukan menggunakan uji *lilliefor*. Pada uji normalitas penelitian ini akan menguji pada hipotesis nol yang artinya populasi berasal dari populasi yang berdistribusi normal melawan pada hipotesis tandingannya yang mempunyai arti populasi berasal dari distribusi normal. Berdasarkan sampel H_0 yang akan diuji dengan H_a sebagai tandingannya seperti berikut ini :

Rumus untuk pengujian hipotesis nol akan dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

a) Pengamatan $x_1, x_2, x_3, \dots, x_n$ dijadikan bilangan baku

menjadi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ (\bar{x}

dan s adalah rata-rata dan simpangan baku sampel).

b) Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal baku, dan dihitung peluang $F(z_i) = P(z \leq z_i)$.

c) Kemudian dihitung proposisi $z_1, z_2, z_3, \dots, z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan z_i . Jika proposisi dinyatakan oleh $S(z_i)$ maka:

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, z_3, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$$

- d) Menghitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian menentukan harga mutlaknya.
- e) Ambil harga yang paling besar diantara harga mutlak lainnya. Harga terbesar disebut L_0 .

Hipotesis diterima ataupun ditolak perlu dilakukan perbandingan terlebih dahulu antara L_0 dengan L yang diambil dari daftar XIX(11) untuk taraf α yang dipilih. Kriterianya sebagai berikut: hipotesis nol ditolak jika L_0 yang diperoleh melebihi L dari daftar yang artinya sampel berasal dari populasi normal, sedangkan jika L_0 lebih kecil dari L maka hipotesis nol diterima yang artinya sampel berasal dari populasi yang tidak normal (Sudjana, 2005: 466-467). Peneliti melakukan Pengujian normalitas secara manual serta menggunakan bantuan aplikasi SPSS guna memperoleh hasil yang valid. Pengujian normalitas menggunakan SPSS dengan menu Analyze kemudian legacy dialog dengan memasukkan semua variabel list, hasil akhir dilihat dari output dari tabel *one-sample kolmogorov-smirnov test*

d. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui bahwa apakah instrumen tes tersebut mudah atau sukar. Instrumen tes yang baik adalah tes yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar. Pada tingkat kesukaran tes dihitung dengan perbandingan jumlah siswa yang banyak menjawab benar dengan jumlah keseluruhannya. Tingkat kesukaran

mempunyai rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukarannya adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa tes

Tabel 3.3 Kategori Indeks Kesukaran Soal

Nilai	Kategori
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Perhitungan tingkat kesukaran dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel.

Hasil perhitungan dari 20 soal pilihan ganda terdapat 15 soal yang tergolong dalam kategori mudah, 4 soal masuk dalam kategori sedang dan 1 soal termasuk kategori sukar.

e. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2016; 226) Daya pembeda adalah sesuatu kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dalam mengerjakan soal (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang belum bisa mengerjakan soal (berkemampuan rendah) pada daya pembeda ini mempunyai rumus untuk menghitung daya pembeda dari kemampuan soal adalah sebagai berikut :

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = P_A - P_B$$

Keterangan :

J : jumlah peserta tes.

J_A : banyaknya peserta kelompok atas.

J_B : banyaknya peserta kelompok bawah.

B_A : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B_B : banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

f. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menemukan kebenaran dan jawaban dari pernyataan atau dugaan yang dihipotesiskan peneliti. Uji hipotesis ini digunakan untuk membandingkan berpikir kritis dan kemandirian siswa antara sebelum dengasesudah perlakuan dengan melihat hasil hitungan skor pre-test dengan post-test. Rumus yang akan digunakan pada uji t ini yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan:

$$s^2 = \frac{(n_1-1)s_{1^2} + (n_2-1)s_{2^2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan rumus s_{1^2} & s_{2^2} :

$$s_{1^2} = \frac{n_1 \sum x_{1^2} - (\sum x_1)^2}{n_1(n_1-1)}$$

$$s_{2^2} = \frac{n_2 \sum x_{2^2} - (\sum x_2)^2}{n_2(n_2-1)}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 = nilai rata-rata post test

\bar{x}_2 = nilai rata-rata pre-test

s_{1^2} = varians post-test

s_{2^2} = varians pre-test

s = standar deviasi

n_1 = jumlah subjek

n_2 = jumlah subjek

Kriteria H0 diterima jika $-t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)} < t < t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)}$. $-t_{\frac{1}{2}(1-\alpha)}$ didapat dari

daftar distribusi hipotesisi t dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Untuk harga t

lainnya H0 ditolak (Sudjana, 2005: 239-240). Peneliti menguji hipotesis

guna menemukan kebenaran dan jawaban dari dugaan awal, selain

melakukan pengujian secara manual peneliti juga melakukan pengujian berbantu aplikasi SPSS dengan menguji perbedaan rata-rata yang berpasangan menggunakan *paired t test*. Langkah melakukan pengujian dengan cara pilih menu *analyze* kemudian *compare mean* kemudian *paired-samples t test*, hasil hitungan dapat dilihat pada output SPSS untuk *paired sample t test* dengan melihat nilai Sig.

F. Jadwal Penelitian

Kegiatan pengumpulan data dilapangan bertujuan untuk menjawab hipotesis penelitian yang akan dilaksanakan pada awal semester genap tepatnya pada bulan januari tahun 2023 dengan waktu kurang lebih satu minggu. Detail waktu jadwal penelitian yang akan disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 3.4 Jadwal Penelitian

Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi tempat penelitian																
Penyusunan proposal penelitian																
Sidang																

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi yang disajikan pada bab ini berisi tentang data dari hasil penelitian yang dilakukan pada SD Negeri 1 Karangdowo tentang hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan kelas I. Penelitian ini memakai metode *pretest* dan *posttest* digunakan pada penelitian ini untuk pengambilan data. Penelitian ini diawali dengan mengujikan instrument untuk mendapatkan validitas dan reliabilitas sebelum digunakannya soal-soal untuk pengambilan data. Pengambilan data penelitian ini dilakukan pada saat *pretest* dan *posttest* serta pengamatan dikelas, data yang diperoleh kemudian di olah dan darihasil data tersebut akan menjadi suatu pembuktian apakah benar terdapat pengaruh pembelajaran berbantu media gambar seri terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan sesudah mendapatkan perlakuan tersebut.

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode kuasi atau *pre-exksperimetal design* dengan desain dengan rancangan *one group Pre-test* dan *Post-test*. Penelitian kuasi sering disebut penelitian semu dikarenakan tidak ada kelas kontrol atau kelas pembanding. *one group Pre-test* dan *Post-test* adalah suatu design yang digunakan pada penelitian ini yang hanya dilakukan di satu kelas dengan menggunakan hasil dari data *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbedaan perlakuan antara sebelum dan sesudah

pemberian perlakuan adapun sampel pada penelitian ini yaitu 20 siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

Penelitian pada pengambilan data dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan pembahasan materi penjumlahan dan pengurangan bilangan kemudian diakhir pertemuan dilakukan pre-test pada pertemuan pertama dan post-test pada pertemuan kedua. Pada pertemuan pertama pre-test mengenai pendekatan pembelajaran menggunakan metode ceramah tanpa berbantuan media pembelajaran, sedangkan pertemuan ke dua pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan menggunakan media, pembelajaran pada penelitian ini menyesuaikan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka dengan alur tujuan pembelajaran sebagai acuan pengganti silabus, pengolahan data awal dilakukan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel dan SPSS agar data yang diperoleh tepat pada sasaran.

1. Deskripsi Data Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I.

Deskripsi data hasil penelitian agar disajikan memberikan gambaran umum dari data yang diperoleh ketika penelitian sehingga hasil penelitian dan maksud yang disampaikan dapat bisa dipahami. Terdapat dua data yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu data pretest yaitu data sebelum dilakukannya treatment atau perlakuan dan data posttest yaitu data belajar siswa yang sudah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan perlakuan.

a. *Data Pre-test*

Pengambilan data *pretest* pada penelitian ini dilakukan menggunakan 20 item soal pilihan ganda materi penjumlahan dan pengurangan bilangan yang sebelumnya sudah di uji validitas dan reliabelnya agar data yang diperoleh akurat. Hasil dari nilai *pretest* yang dilakukan kepada sampel yang sebanyak 20 siswa menghasilkan nilai hasil belajar siswa.

Tabel 4.1 Data Pretest

No	Pilihan Ganda	Data <i>Pretest</i>
1.	Jumlah Sampel	20
2.	Nilai rata-rata	55
3.	Nilai maksimal	70

Data *pretest* pada penelitian ini diolah menggunakan Microsoft Excel. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, nilai hasil belajar yang akan diteliti yaitu \bar{X} nilai masih rendah yaitu sebesar 55 dengan nilai maksimal 70, \bar{X} dari nilai hasil belajar tersebut masih dalam kategori kurang.

b. *Data Post-test*

Pemberian treatment yang dilakukan oleh peneliti kepada 20 sampel menghasilkan data *posttest* berupa nilai hasil belajar siswa.

Tabel 4.2 Data *Posttest*

No	Pilihan Ganda	Data <i>Posttest</i>
1.	Jumlah Sampel	20
2.	Nilai rata-rata	80
3.	Nilai maksimal	100

Hasil kegiatan pada pengambilan data dengan instrument *posttest* dan sudah diolah menghasilkan data sebagai berikut diantaranya nilai \bar{X} sebesar 80 dengan nilai maksimal 100, nilai rata-rata dari nilai hasil belajar tersebut tergolong pada kriteria baik dan sangat baik.

B. Hasil Analisis Data Penelitian

Data yang diperoleh harus menempuh beberapa tahap pengujian dengan maksud agar data yang diujikan serta dihasilkan sesuai target dan akurat. penelitian ini menggunakan beberapa pengujian yaitu diantaranya validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda sebagai syarat untuk membuat instrument dan uji normalitas serta uji hipotesis untuk mengolah data yang sudah diperoleh. Pada penelitian ini menggunakan perhitungan melalui aplikasi *Microsoft Excel* dan SPSS.

1. Analisis Instrumen

Pada penelitian ini alat ukur yang digunakan dalam menganalisis data instrument adalah hasil belajar tes uji coba dengan mencari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Ketika instrumen telah memenuhi syarat maka instrumen layak digunakan untuk pengambilan data akhir.

a. Validitas

Instrumen bernilai valid pada tiap-tiap item soal merupakan instrumen yang baik digunakan untuk menguji hasil belajar siswa. Item soal yang diujikan pada kali ini adalah 20 soal pilihan ganda kemudian hasil belajar siswa diolah menggunakan Microsoft Excel dan SPSS untuk menentukan kriteria item valid atau invalid. Pada SPSS butir soal akan dinyatakan valid jika Sig. dari output SPSS menunjukkan $\Rightarrow 0,05$ dan nilai *pearson correlation* bernilai positif. Sedangkan pada *Microsoft Excel* ketentuan validnya adalah tabel $> r$ hitung. Uji coba ini peneliti memperoleh 20 soal valid dibuktikan dari hasil uji melalui *Microsoft Excel* dan *SPSS*. Kemudian 20 item soal di ujikan pada siswa dari hasil *pretest* dan *posttest*. Uji Validitas bisa dilihat pada lampiran 8.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui stabilitas dan konsisten item soal jika diujikan kepada sampel dan populasi yang berbeda. Pada penelitian ini melakukan dua kali uji

reliabilitas pada SPSS pengujian reliabilitas ini dapat dilakukan dengan menguji jumlah nilai yang diperoleh sampel menggunakan rumus uji Alpha Cronbach's, kemudian untuk menentukan reliable atau tidak dapat dilihat pada output SPSS. Berikut ini data analisis reliabel melalui SPSS.

Tabel 4.3 Uji Reliabel SPSS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	20

Hasil output data SPSS tabel Cronbach's Alpha menunjukkan nilai 0,893 yang tergolong kedalam soal dengan reliabilitas sangat baik/tinggi. Pada Microsoft Excel uji reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbac'h kemudian menentukan harga dari varian item dan jumlah varian total.

c. **Tingkat Kesukaran**

Instrumen yang baik memiliki item soal dengan tingkat kesukaran yang bervariasi. Uji tingkat kesukaran penelitian ini menggunakan *Microsoft Excel* untuk menguji 20 item soal. Pada penelitian ini menghasilkan 1 item soal dengan kriteria sukar yaitu pada soal nomer 3

dan item soal menghasilkan 7 dengan kriteria sedang yaitu nomer 2, 6,7, 9,11, 14, 15 dan 12 item soal dengan kriteria mudah yaitu nomer 1, 4, 5, 8, 10, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19 20 Uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 13.

d. Daya Pembeda

Pengujian daya pembeda pada penelitian ini adalah dihitung menggunakan *Microsoft Excel*. Rumus yang digunakan adalah \bar{X} kelas atas- \bar{X} kelas bawah dibagi skor maksimal. Soal dikatakan memenuhi uji daya pembeda apabila $0,2 < \text{Daya Pembeda} \leq 0,4$. Pada penelitian ini menghasilkan 20 dengan kriteria cukup yaitu 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Daya pembeda dapat dilihat pada lampiran 12.

2. Analisis Data Penelitian

Analisis data penelitian merupakan langkah mengolah data yang didapat setelah melakukan *pretest* dan *posttest* untuk menjawab hipotesis. Pada penelitian ini analisis data menggunakan uji normalitas untuk menentukan sampel yang digunakan normal atau tidak dan uji hipotesis yaitu suatu prosedur untuk menghasilkan keputusan diterima atau ditolak hipotesis tersebut.

a. Uji Normalitas

Perhitungan normalitas dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menentukan uji normalitas *klmogorov sminorv* dengan menggunakan SPSS. Kriteria berdistribusi normal atau tidak adalah jika nilai $\text{sig.} > 0,05$ maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai $\text{sig.} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Berikut adalah hasil output SPSS uji normalitas.

Tabel 4.4 Uji Normalitas SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Hasil Belajar
N		20
Mean		70.5500
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	19.17365
Most Extreme Differences	Absolute	.145
	Positive	.109
	Negative	-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.648
Asymp. Sig. (2-tailed)		.796

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil output SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikan (sig) dari empat data menunjukkan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ditempuh untuk memutuskan diterima atau ditolakny hipotesis penelitian. Data yang sudah dikumpulkan kemudian diolah untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis kali ini menggunakan uji *paired t test* untuk membandingkan antara tanpa perlakuan dan pembelajaran dengan perlakuan. Penelitian ini melakukan 1 kali uji hipotesis. Uji hipotesis untuk menjawab rumusan masalah pertama yaitu apakah pembelajaran dengan media gambar seri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan kelas I SD Negeri 1 Karangdowo, hasil dari uji hipotesis Paired Samples Statistics bisa lihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Uji Hipotesis Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	70.5500	20	19.17365	4.28736
	POST TEST	80.0000	20	14.95608	3.34428

Uji Hipotesis pertama yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ho: Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan menggunakan media gambar seri tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

Ha: Pembelajaran Penjumlahan dan pengurangan menggunakan media gambar seri berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan SPSS dalam menentukan keputusan hipotesis. Pengambilan keputusan pada SPSS jika nilai signifikan (2-tailed.) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau Ha diterima, sedangkan jika (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat signifikan atau Ha ditolak dan Ho diterima. Pada hasil output SPSS uji hipotesis pertama nilai 2-tailed menunjukkan 0,000 yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan dan Ha diterima. Sehingga rumusan masalah pertama terjawab terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media gambar seri terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

C. Pembahasan

Penelitian ini membahas tentang pengaruh pembelajaran media gambar seri terhadap aspek kognitif pada hasil belajar siswa kelas I. Tujuan dari penelitian ini juga memberi warna baru pada kegiatan pembelajaran yang terkesan membosankan dan minim motivasi ke siswa. Setelah pemberian

perlakuan menggunakan media gambar seri siswa diharapkan menjadi lebih aktif memiliki keikutsertaan dalam pembelajaran dan mendapatkan hasil yang baik serta keaktifan yang meningkat dibandingkan pembelajaran tanpa media gambar seri. Permasalahan yang ditemui adalah masih rendahnya tingkat hasil belajar siswa dalam belajar siswa hal itu tercermin dari hasil *pretest* yang kurang baik. Data pretest yang diperoleh diantaranya \bar{x} nilai sebesar 55 dengan nilai maksimal 70, dari aspek tersebut masih dalam kategori kurang dan cukup.

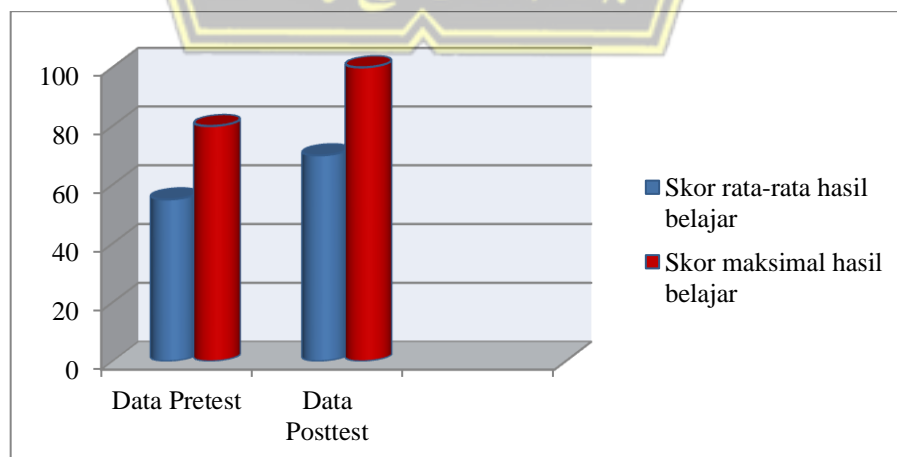
Pada tahapan *posttest* peneliti melakukan langkah perlakuan pembelajaran menggunakan media gambar seri dan menghasil perbedaan yang signifikan dibanding dengan *pretest* yaitu nilai \bar{X} sebesar 80 dengan nilai maksimal 100, dari aspek tersebut tergolong pada kriteria baik dan sangat baik. Tahapan yang ditempuh setelah mendapatkan data yaitu menganalisis dan mengolahnya untuk menjawab hipotesis. SPSS digunakan untuk mengolah data agar hasilnya cepat dan akurat, dari pengolahan data menggunakan SPSS menghasilkan nilai 2-tailed menunjukkan 0,000. Pengambilan keputusan pada SPSS jika nilai signifikan (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau H_a diterima, sedangkan jika (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat signifikan atau H_a ditolak dan H_0 diterima. Pada hasil output SPSS yang sudah dilakukan nilai signifikan (2-tailed) 0,00 yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dan H_a diterima sehingga hasil akhirnya terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media gambar seri terhadap hasil belajar siswa kelas I SD Negeri 1 Karangdowo.

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilakukan kepada 20 siswa dengan melakukan dua kali kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran yang awal dan akhir, dua pembelajaran tersebut yaitu pembelajaran tanpa perlakuan khusus dan dengan perlakuan. Pengukuran hasil belajar menggunakan prosedur *pretest* untuk pembelajaran tanpa media dan *posttest* untuk pembelajaran dengan menggunakan media. Data yang diperoleh akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Data Skor Hasil Belajar Siswa

No	Pilihan Ganda	Data <i>pretest</i>	Data <i>posttest</i>
1.	Skor rata-rata Hasil Belajar	55	80
2.	Skor maksimal Hasil Belajar	70	100

Data yang diperoleh terdapat perbandingan yang signifikan, agar lebih jelasnya data tersebut disajikan pada diagram sebagai berikut:



Gambar 4.1 Skor Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa pembandingan antara *pretest* dan *posttest* memiliki data yang sangat signifikan.

Hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* menghasilkan perbedaan yang signifikan pada indikator yang diamati. Pada hasil belajar *pretest* siswa masih banyak siswa yang tidak menjawab beberapa item soal, serta masih banyak yang menjawab asal-asalan dengan banyak subjek lebih dari setengah sampel yang diamati menjawab demikian. yang mana hal tersebut menunjukan bahwa pada *pretest* siswa tingkat berpikir siswa masih rendah jika dilihat dari indikator yang diamati. Berbeda dengan hasil *posttest* siswa, mayoritas siswa berhasil menjawab semua soal yang diberikan dan menjawab dengan langkah yang benar, hal tersebut tercermin pada nilai *posttest* jauh lebih baik dibanding dengan nilai *pretest*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya oleh (Pitara, 2018) yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model *Picture* Dan Gambar Seri. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan metode *Picture and Picture* dan media gambar seri dapat tercapainya tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, dapat berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, secara lisan maupun tulis. Data pengamatan hasil belajar juga menunjukkan peningkatan yaitu sebanyak 32 orang atau 84% menjawab dengan benar, dan yang tidak menjawab dengan benar ada 6 atau 16%. Dengan demikian pembelajaran menggunakan *Picture and Picture* dan media gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar. Begitu

pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurjani, 2020) yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi dengan Media Gambar Seri Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Dalam penelitian tersebut adanya perbedaan yang signifikan terhadap nilai siswa pada tiap-tiap siklus dibuktikan dengan standar kelulusan yang dicapai oleh siswa secara keseluruhan yaitu 76%, namun pada siklus sebelumnya siswa mendapatkan standar dengan nilai keseluruhan 60%. Maka adanya peningkatan antara siklus I ke II dalam memperoleh hasil belajar menulis puisi siswa. Tidak berbeda dengan disampaikan oleh (Umbara et al., 2020) dalam penelitiannya yang berjudul Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. Dalam penelitian tersebut. Pada analisis data *gain score* dinyatakan bahwa rata-rata kompetensi pengetahuan IPS yang dimiliki kelas perlakuan lebih tinggi dari kelas pembandingan. t_{hitung} yang didapatkan lebih besar dari t_{tabel} dengan menggunakan analisis *t-test*. Hipotesis nol ditolak dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini terdapat pengaruh yang signifikan kompetensi IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan dengan Problem Based Learning yang dibantu gambar seri.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan maka kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini adalah :

1. Pada penelitian ini kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar seri menghasilkan sebuah perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terbukti dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *posttest* yaitu pembelajaran dengan media gambar seri lebih baik dibandingkan nilai *pretest*. Hal ini diperkuat dari bukti rata-rata yang meningkat yaitu 55 pada *pretest* dan 80 pada skor *posttest*. Hal ini memiliki arti bahwa terdapat pengaruh pembelajaran pada media gambar seri terhadap hasil belajar siswa materi penjumlahan dan pengurangan kelas I setelah siswa mendapatkan perilaku.
2. Kegiatan belajar dengan adanya media gambar seri menghasilkan perbedaan yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terbukti dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil *posttest* yaitu pembelajaran dengan media gambar seri lebih baik disbanding nilai *pretest*. Hal ini memiliki arti bahwa terdapat pengaruh media gambar seri terhadap hasil belajar siswa kelas I setelah siswa mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan media gambar seri.

B. Saran

Saran yang dapat diberikan pada penelitian ini adalah penggunaan media gambar seri dapat dijadikan acuan atau alat bantu belajar sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik lagi. Penelitian ini hanya terbatas dan dalam lingkup pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan disarankan ada penelitian lanjut yang akan meneliti tentang pembelajaran lainnya selain materi penjumlahan dan pengurangan kelas I, saran penelitian ini dijabarkan pada point dibawah ini :

1. Media gambar seri dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran materi lain terutama materi yang begitu banyak variasi dan kombinasi sub bab. Media gambar seri dapat dikembangkan untuk tujuan peningkatan hasil belajar agar siswa memiliki pemikiran yang logis dalam menemui permasalahan yang sangat rumit.
2. Penggunaan media gambar seri pada pembelajaran kedepannya, harapannya dapat digunakan sebagai alat bantu alternatif pada pembelajaran matematika salah satunya bertujuan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, karena dengan media gambar seri siswa akan menjadi lebih paham dalam kegiatan belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Andriyani, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang. *Skripsi*, 119.
- Ansori. (2015). Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(April), 49–58.
- Arifin. (2017).
- Berpikir, K., & Dan, K. (2019). *Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Dengan Strategi PQ4R Untuk Meningkatkan*. 12(1).
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Fahyuni, E. F., & Pembelajaran, I. M. (2015). Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Education and Learning Journal, Media Pembelajaran*, 8.
- Hadi, S. S. S. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Gambar Seri Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak TK B (Penelitian pada siswa ...* <http://eprintslib.umngl.ac.id/418/>
- Ilmiah, J., Teknik, P., Pemberian, P., Terhadap, P. D. A. N. P., Belajar, H., Diklat, M., Dev, H. D. W., Siswa, A. P., Negeri, S. M. K., & Basung, L. (2016). *Pengaruh pemberian pre-test dan post-test terhadap hasil belajar mata*

diklat hdw.dev.100.2.a pada siswa smk negeri 2 lubuk basung.

Mirajul, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SDN 4 Cakranegara Tahun Pelajaran 2019/2020. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 51–57.

Nadjurodin, A. (2013). *D . 2005 Modul Diklat Berjenjang Jenjang Sekolah : Umum Materi Diklat : Kependidikan Jenj ...* 33.

Nurjani. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Puisi dengan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ta'dib*, 23(1), 19–27.

Pitara, S. (2018). *ISSN 2540-9093 Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture and Picture dan Media Gambar Seri* ¹Wahyu Bagja Sulfemi, ²Hilga Minati ¹STKIP Muhammadiyah Bogor ²SD Negeri Pitara 2 Kota Depok A . *Pendahuluan Pendidikan sadar*. 4(2), 228–242.

Purnomo, D. (2012). Pengaruh Penggunaan Modul Hasil Penelitian Pencemaran Disungai Pepe Surakarta Sebagai Sumber Belajar Biologi Pokok Bahasan Pencemaran Lingkungan Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Sekolah Dasar*, 32.

Setiawan, H., Studi, P., Agama, P., Tarbiyah, F., & Tadris, D. A. N. (2019). *Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai di sdit hidayatullah desa pulai payung kecamatan ipuh.*

Siyoto. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.

Susanti, I. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Di MTs Muhammadiyah 2 Palembang*. 225.

Umbara, I. A. A. P., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa*. 25(2), 174–186.

Usep Setiawan, Mulyana, C. M. ini. (2022). *Media Pembelajaran*.

Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari pemanfaatan media sederhana ke penggunaan multi media. *view metadata*, 21–44.

Yulianti, T., Herkulana, & Achmadi. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(1), 1–11.

Zurtina. (2017). peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran index card match pada mata pelajaran IPA di elas IV min 10 bandar lampung.