

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.¹ Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai oleh pendidikan, yaitu: *Learning to know*, *learning to be*, *learning to life together*, dan *learning to do*.² Sementara itu dalam sistem pendidikan nasional tentang rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 5.

² Ibrahim, dkk, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), 140.

1) Ranah Kognitif

Ranah *Kognitif* mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek. Hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek yakni: Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama yakni pengetahuan dan pemahaman merupakan kemampuan kognitif tingkat rendah. Keempat aspek terakhir yakni aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi.

2) Ranah Afektif

Ranah *Afektif* yaitu penilaian yang mengacu pada sikap. Penilaian sikap terdiri dari lima aspek, yaitu: Penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi (menghubungkan satu nilai dengan nilai lain), internalisasi (keterpaduan semua system nilai yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku seseorang).

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar dari ranah *Psikomotorik* berkenaan dengan kemampuan bertindak dan keterampilan. Keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu.³

2. Hakikat Pembelajaran IPS

Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya

³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1999), 30-33.

ditingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah maupun politik, semuanya dipelajari dalam ilmu sosial ini.⁴

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada jenjang pendidikan dasar. Keberadaan siswa dengan status dan kondisi sosial yang berbeda-beda tentunya akan menghadapi masalah yang berbeda pula dalam perjalanan hidupnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangatlah penting karena materi-materi yang didapatkan siswa di sekolah dapat dikembangkan menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika siswa berada di lingkungan masyarakat, baik di masa sekarang ataupun di masa yang akan datang.

B. Media Gambar

Kata “Media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “Medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun mufrad. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.⁵

Diantara banyak media pendidikan, gambar merupakan media yang sangat mudah kita temukan. Kata-kata dan gambar merupakan perpaduan yang sangat baik dalam proses pengiriman pesan, informasi atau materi pelajaran. Hasil dari belajar dengan hanya melalui kata-kata seharusnya berbeda dengan hasil belajar

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), 137.

⁵ Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2009), 6.

melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Banyak definisi yang menjelaskan tentang media gambar, berikut beberapa pengertian media gambar menurut beberapa ahli:

- 1) Menurut Sadiman, dkk. Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari symbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.⁶
- 2) Menurut Cecep Kusnadi, dkk. Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui symbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.⁷
- 3) Richard E Mayer menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental *verbal* dan mental *pictorial* adalah satu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan

⁶ Arief S, Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali pers, 2011), 28-29.

⁷ Cecep Kusnadi, Bambang Sujipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 41-42.

dengan multimedia yang terkonstruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata.⁸

Beberapa definisi di atas, dapat di ketahui bahwa media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, symbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, idea tau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengaruh dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih factual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memberi pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas.

a) Macam-Macam Media Gambar

Menurut para ahli, media berbasis *Pictorial* atau gambar ada berbagai macam. Media gambar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain adalah sebagai berikut:

1. Foto

Foto merupakan potret nyata obyek atau peristiwa yang diambil melalui kamera. Maka foto merupakan media pembelajaran yang sangat realistic (kongret). Pengertian foto dalam bukunya Arief S dkk yang berjudul “Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya” menyatakan bahwa gambar atau

⁸ Richard E Mayer, *Multimedia Prinsip-prinsip dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009), 95-99.

foto merupakan tangkapan visual dari suatu objek, benda atau peristiwa yang disajikan melalui foto/gambar. Perhatikan contoh foto berikut ini:



Gambar 2.1 Perkebunan Teh⁹

Dari foto diatas dapat dilihat secara konkret bagaimana suasana di tempat tersebut secara jelas.

2. Poster

Poster adalah ilustrasi gambar yang dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, isi atau kandungannya berupa bujukan atau mempengaruhi orang, berisi motivasi, gagasan, atau peristiwa tertentu. Poster juga biasa digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Perhatikan contoh poster berikut ini:



Gambar 2.2 Poster Lingkungan

⁹ <https://www.google.co.id/amp/cecep kustandi.wordpress.com/2016/05/04/media-gambar/amp/#ampshare>.

3. Kartun

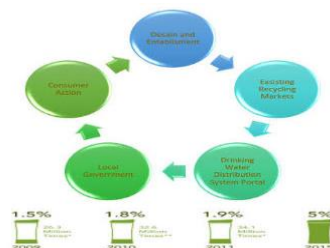
Kartun adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kartun juga dapat digunakan untuk mengungkapkan sikap terhadap orang, situasi, dan kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya berbentuk lukisan, sketsa, atau karikatur untuk memberikan ilustrasi secara komunikatif kepada peserta didik. Perhatikan contoh poster berikut ini:



Gambar 2.3 *Kartun*

4. Bagan

Bagan digunakan untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan saja. Perhatikan contoh bagan berikut ini:

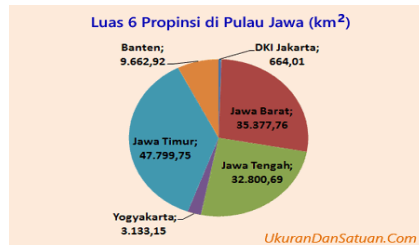


Gambar 2.4 *Bagan Sederhana*

5. Diagram

Suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan symbol-simbol. Diagram menggambarkan struktur dari suatu obyek secara garis besar.

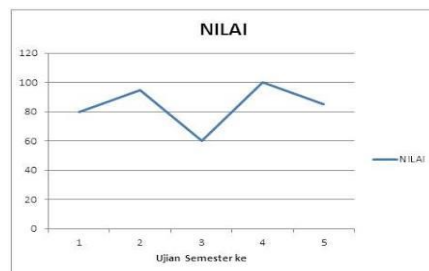
Perhatikan contoh diagram berikut:



Gambar 2.5 Diagram Pie

6. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis-garis, dan gambar. Symbol-simbol verbal juga sering digunakan untuk melengkapi suatu grafik.¹⁰ Sebagai contoh, perhatikan grafik dibawah ini:



Gambar 2.6 Grafik Garis

7. Peta dan Denah

¹⁰ Arief S., Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 29-30.

Peta merupakan gambaran dari permukaan bumi yang mempresentasikan keadaan permukaan bumi seperti daratan, sungai, gunung, dll. Peta ataupun denah berisi informasi mengenai suatu daerah tertentu. Seperti pada gambar peta Indonesia dibawah ini:



Gambar 2.7 Peta Indonesia

b) Syarat Media Gambar

Dalam penggunaan media gambar ini, terdapat syarat-syarat dalam penggunaannya dan diantara syarat-syaratnya adalah sebagai berikut:

- 1) Harus autentik: gambar harus sesuai dalam menyampaikan suatu kenyataan yang sebenarnya.
- 2) Sederhana: jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar agar siswa tidak kesulitan dalam memahami gambar.
- 3) Gambar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 4) Gambar harus menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.
- 5) Gambar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajara.¹¹

¹¹ Cecep Kusnadi, Bambang Sujtipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, 41-42.

c) Langkah-langkah Media Gambar

Sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah menggunakannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media gambar dapat berjalan dengan baik. Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa;
- 2) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas;
- 3) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar;
- 4) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu;
- 5) Guru memberikan tugas kepada siswa.¹²

d) Kelebihan dan kekurangan Media Gambar

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan media gambar tersebut yaitu:

- 1) Sifatnya konkret, gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata;
- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karena tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu peserta didik dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut;

¹² R. Angkuwo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), 40.

- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto;
- 4) Gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja;
- 5) Murah dan tidak memerlukan peralatan khusus untuk menyampaikannya;
- 6) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- 7) Gambar atau foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran;
- 8) Ukurannya terbatas untuk kelompok besar.¹³

¹³ Arief S, Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 29-33.

C. Materi IPS

Tema 4 Berbagai Pekerjaan

Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan

Perhatikan lingkungan tempat tinggalmu! Apakah kamu tinggal di pegunungan? Ataukah di wilayah pantai? Bagaimana jenis tumbuhan yang terdapat disana? Pekerjaan apa yang ada disana? Untuk memahami ayo kita



Ayo Membaca

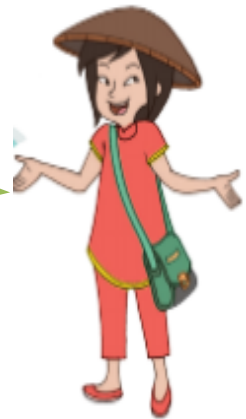


Ketika liburan tiba, Lani mengunjungi kakeknya. Kakek Lani tinggal di daerah pegunungan. Udara di sana terasa sejuk, berbeda dengan udara di tempat tinggal Lani. Setiap pagi, Lani tidak pernah bosan menemani kakeknya berjalan pagi. Tempat tinggal Kakek Lani dekat perkebunan teh. Kakeknya sering mengajak Lani berjalan-jalan mengitari perkebunan teh. Lani diberitahu oleh kakeknya bahwa teh merupakan salah satu tanaman yang dapat tumbuh dengan baik di daerah berudara sejuk.

Tempat Hidup Tanaman Teh

Teh merupakan minuman yang banyak dikonsumsi oleh masyarakat di berbagai belahan dunia. Di Indonesia tanaman teh tumbuh subur di wilayah pegunungan yang berudara sejuk.

Setiap tanaman yang kita konsumsi harus dijaga kelestariannya. Begitu juga tanah yang ditanaminya. Tanaman dan tanah adalah sumber daya alam yang harus kita jaga keberadaannya. Penggunaan



Ayo Menulis



Banyak masyarakat yang menikmati teh. Akan tetapi, tahukah kamu tentang proses pembuatan teh? Amati gambar di bawah ini!



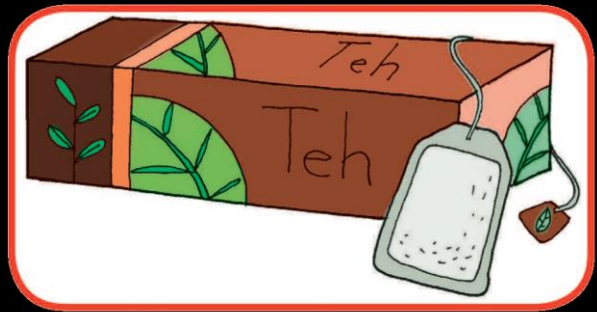
Perkebunan Teh



Memetik Daun Teh



Mengolah Daun Teh



Pengemasan Teh

Ayo Berdiskusi



Tanaman memberikan manfaat bagi manusia. Apabila tidak berhati-hati dalam memanfaatkannya tumbuhan akan punah. Manusia akan mengalami kesulitan. Oleh sebab itu, kita wajib menjaga keberadaan tanaman dengan menanam kembali serta menjaga lingkungannya.

Di sekitarmu terdapat sumber daya alam yang harus kamu jaga. Sebutkan dua sumber daya alam yang ada di lingkunganmu dan tuliskan paling sedikit tiga kegiatan untuk menjaganya!

Sumber daya alam	Contoh kegiatan untuk menjaga kelestariannya

Sampaikan hasil kerjamu kepada gurumu!

Ayo Renungkan



- Bagaimana tanggung jawabmu terhadap tugas-tugas sekolah selama satu hari ini?
- Sudahkah kamu mempraktikkan ajakan untuk menyayangi, menjaga, dan merawat tumbuhan di sekitarmu?
- Sudahkah kamu mengajak orang-orang di sekitarmu untuk ikut menjaga dan merawat tumbuhan?

D. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian Sumarni¹⁴ tentang “*Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas II Sd Inpres Bontomanai No.37 Kota Makassar*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik materi wudhu dan shalat sebelum dan sesudah menggunakan media gambar di kelas II Inpres Bontomanai No.37 Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Deskriptif Kuantitatif. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest Posttest*. Subjek penelitian yaitu semua peserta didik kelas II Inpres Bontomanai No.37 Kota Makassar dengan jumlah 43 orang. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Tes hasil belajar materi wudhu dan shalat dan Dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial dengan rumus korelasi Pearson *Product Moment* dan tabel dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan masalah pertama tentang hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media gambar kelas II Inpres Bontomanai N0.37 Kota Makassar dapat diketahui bahwa meannya adalah 72,2. Hal ini menunjukkan kategori baik yakni berada pada interval 75-85. Sedangkan masalah kedua tentang hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media gambar kelas II Inpres Bontomanai No.37 Kota Makassar dapat diketahui bahwa meannya adalah 81,7. Hal ini menunjukkan kategori baik yakni berada pada interval 75-85.

¹⁴ Sumarni, *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas II SD Inpres Bontomanai No. 37 Kota Makassar*, (Makassar: 2017), 44.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya adalah dari media pembelajaran yaitu media gambar, perbedaannya penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif penelitian ini dilakukan di kelas II SD.

Penelitian lain oleh Mijil Widianingtias¹⁵ tentang “*Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah*”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*) kolaborasi. Dengan model Kemmis dan Mc Taggart (1988) yang dikenal dengan model spiral. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Fatah kemutug wadaslintang wonosobo jawa tengah dengan mengambil kelas IV yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 11 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada siklus I berjalan dengan baik meskipun hasil belajar yang diperoleh belum semua siswa mencapai KKM, sehingga perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pada pelajaran IPS dengan menggunakan media gambar pada siklus II secara umum sudah berjalan dengan baik dan mengalami peningkatan daripada pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu terdapat persamaan pada penggunaan

¹⁵ Mijil Widianingtias, *Meningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Falah Kemutug*, (Jawa Tengah: 2013), 50.

media pembelajaran yaitu media gambar juga mata pelajaran yang sama yaitu IPS. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas (*Classroom action research*) kolaborasi. Dengan model Kemmis dan Mc Taggart (1988).

Begitu juga dengan hasil penelitian Siti Halifah Magorani¹⁶ tentang “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SDN Tou Kabupaten Banggai*”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tou Kabupaten banggai dengan mengambil kelas IV yang berjumlah 25 siswa. Dari data hasil pra tindakan diperoleh hanya ada 14 siswa yang tuntas dari 25 siswa. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat dilihat jelas jika kemampuan siswa kelas IV SDN TOU masih sangat rendah dan terlihat pada setiap hasil persentase yang diperoleh masing-masing aspek yang sangat rendah, hasil perolehan dengan persentase belajar klasikal 55,2% dan daya serap klasikal 56% dengan rata-rata 55,2 dengan kriteria menurut observer masih kurang. Untuk itu peneliti merasa bahwa perlu melakukan perbaikan tindakan pembelajaran selanjutnya. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar. Dari data hasil pengelolaan pembelajaran diperoleh persentase nilai rata-rata 57,5%. Untuk hasil tes siklus I diperoleh ketuntasan belajar klasikal 52% dengan 13 Orang siswa yang tuntas dari 25 siswa. Persentase daya serap klasikal sebesar 57,2%. Untuk hasil tes siklus II diperoleh ketuntasan belajar klasikal mencapai 80%, dengan besar peningkatan dari

¹⁶ Siti Halifah Magorani, *Jurnal Kreatif Tadulako Vol. 4 No. 11*, (ISSN 2354-614X), 169.

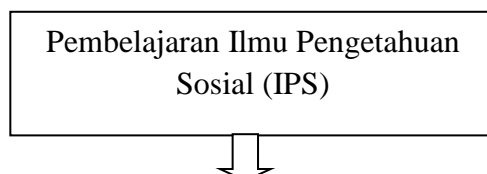
siklus I ke siklus II sebesar 28%. Sedang untuk perolehan daya serap klasikal 76,8% dengan besar peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19,6%.

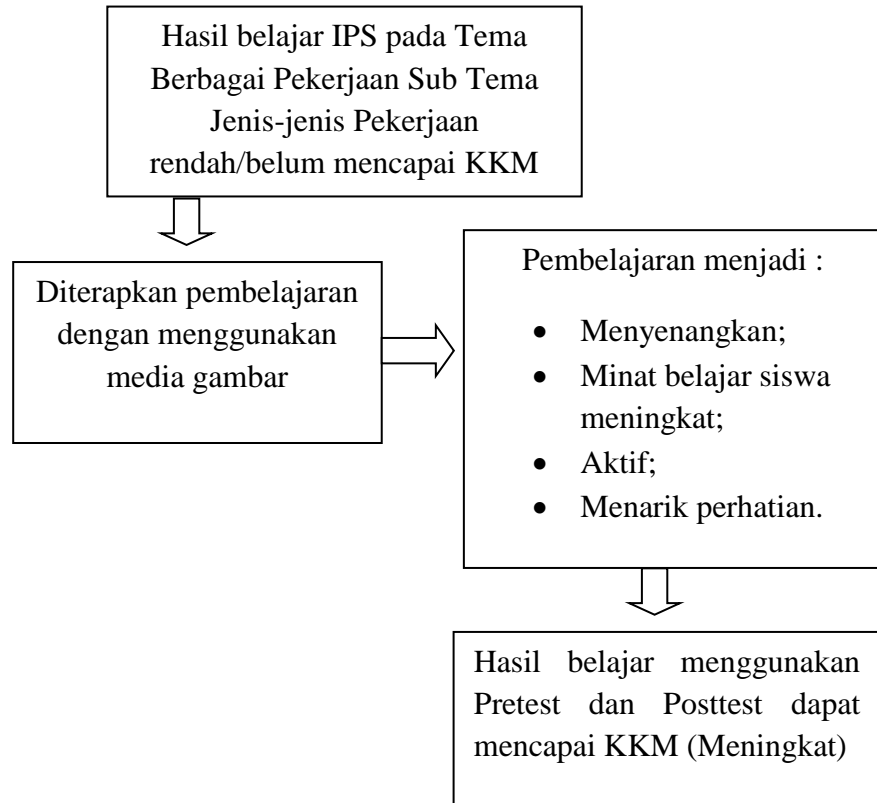
Berdasarkan hasil penelitian tersebut Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaannya yaitu terdapat persamaan pada penggunaan media pembelajaran yaitu media gambar dan mata pelajaran yang diambil yaitu mata pelajaran IPS dikelas IV. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dari penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Tema Berbagai Pekerjaan Sub tema Jenis-jenis Pekerjaan” dapat dijelaskan dalam pola pikir berikut ini. Agar mudah dalam memahami arah dan maksud dari penelitian ini, penulis menjelaskan kerangka berpikir penelitian ini melalui bagan sebagai berikut:

Bagan Kerangka Berpikir





Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MI Al-Khairiyah Palembang Kec. Kragilan Kab. Serang masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga kurang adanya minat belajar di dalam diri siswa dan mengakibatkan hasil belajar tidak efektif, dengan menerapkan media pembelajaran yang aktif itu akan membuat siswa lebih mudah memahami dalam kegiatan belajar dan mengajar, karena ketika siswa jenuh, bosan terhadap pembelajaran akibatnya siswa malas untuk belajar dan hasil belajar siswa rendah. Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran untuk mata pelajaran IPS tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan. Peserta didik di motivasi untuk bekerja sama kelompok dan tidak monoton dalam pembelajaran yang dilakukan di kelas, agar

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan.

F. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah ditanyakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada materi yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.¹⁷

Berdasarkan dalam rumusan masalah maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis “Ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS tema berbagai pekerjaan sub tema jenis-jenis pekerjaan”.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 96.