

PENGGUNAAN MEDIA CERITA BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IPS KELAS III SD YPI DARUSSALAM CERME-GRESIK

Lailatul Masruro

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, (lely.yeyi21@gmail.com)

Ganes Gunansyah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam penggunaan media cerita bergambar dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada materi IPS. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dan memiliki desain penelitian *nonequivalent control design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik dan sampel yang digunakan adalah *sampling* jenuh. Data yang diperlukan dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dari soal pilihan ganda berupa *post test* dan *pre test*. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan program pengolah data SPSS versi 20 penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dari nilai N-gain di kelas eksperimen 0,682 (sedang) sedangkan di kelas kontrol 0,389 (rendah). Penelitian ini memiliki rata-rata nilai dikelas eksperimen yaitu *pre test* sebesar 65,48 *post test* sebesar 89,03, sedangkan di kelas kontrol yaitu *pre test* sebesar 65,16 *post test* sebesar 78,71. Hal ini membuktikan adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media cerita bergambar yang telah diterapkan di kelas eksperimen.

Kata kunci : Cerita bergambar, hasil belajar siswa

Abstract

This research has a purpose to know whether there is influence to result of student learning in usage of pictorial story media compared with conventional learning at social study material. This research uses quantitative research method with experimental type and has noquivalent control design. The population of this study is the third grade students of SD YPI Darussalam Cerme-Gresik and the samples used are saturated sampling. The data required from this research is the result of student learning from multiple choice questions in the form of post test and pre test. Data were analyzed using descriptive statistic using SPSS version 20 data processing program. The results showed a significant differences on student learning result from N-gain value in experimental class 0,682 (medium) while in control class 0,389 (low). This research has average value in experiment class that is pre test equal to 65,48 post test equal to 89,03, while in control class that is pre test equal to 65,16 post test equal to 78,71. This proves influence on student learning outcomes using pictorial story media that have been applied in the experimental class.

Keywords: pictorial story, student learning outcomes

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang cukup penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam upaya menjalankan perannya sebagai seorang guru yang baik, guru dituntut untuk mampu melakukan kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, media dan model pembelajaran yang ada serta mampu menyesuaikannya dengan materi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di kelas dapat terlaksana secara aktif apabila guru dapat memahami fungsi dan peran serta kegunaan mata pelajaran yang diampunya. Menurut Saidiharjo (dalam Rajagukguk, 2013:4) IPS adalah ilmu gabungan atau hasil pemfusan atau perpaduan dari beberapa mata pelajaran seperti politik, sejarah,

antropologi, geografi, dan ekonomi. Dijelaskan pula oleh Kusmiati (2016:149) IPS yaitu suatu mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada objek kajian ekonomi, geografi, antropologi, sejarah, sosiologi, dan tatanegara yang memiliki tujuan agar meningkatkan wawasan dan keahlian dasar yang bermanfaat untuk dirinya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pengertian mata pelajaran IPS di atas dapat disimpulkan bahwa peran mata pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, sosial, dan emosional siswa serta berperan sebagai tolak ukur keberhasilan seseorang dalam suatu aspek tertentu. Sebagai guru juga diharapkan dapat menerapkan media pendidikan yang baik untuk siswanya.

Asyhar (2012:18) menyatakan bahwa media pembelajaran yakni segala sesuatu yang dapat

menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga memperoleh lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan afektif. Asyar(2012:41) juga menjelaskan manfaat dari media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran dapat merangsang siswa agar berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih baik, sehingga menghasilkan kreativitas dan karya ciptayang inovatif.

Salah satu media yang sering diminati oleh siswa di Sekolah Dasar adalah media gambar. Media tersebut yaitu media yang paling banyak dipakai dan mudah dipahami serta dinikmati oleh kebanyakan orang maupun siswa. Sebuah gambar akan menginspirasi pemikiran siswa untuk berangan-angan dan mudah untuk dimengerti. Sebuah media pembelajaran yang diberikan oleh guru akan memotivasisiswaagar lebih semangat, tertarik dan terbangun untuk belajar.

Bukan hanya buku gambar atau sebuah gambar saja yang mempengaruhi cara berpikir siswa. Sebuah cerita juga membuat anak akan lebih berpikir kritis tentang cerita yang didengarnya. Dijelaskan oleh Kuo (dalam Hsiao & Yu Shih, 2015:17) bahwa siswa melakukan upgrade pemahaman mereka tentang lingkungan hidup dari binatang liar dengan intervensi dalam instruksi cerita, anak juga memahami konsep menghentikan perburuan liar satwa liar. Dalam hal tersebut siswa dapat menjadikan sebuah cerita sebagai bahan pelajaran untuk mengetahui hal-hal yang baru dan benar.

Penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa gambar dapat membuat seorang anak akan lebih imajinatif dan sebuah cerita akan membuat anak berpikir kritis sekaligus melakukan hal-hal yang ada dalam cerita tersebut. Oleh sebab itu penulis ingin membuat media cerita bergambar dalam penelitian ini.

Gonen dan Guler (2011:3634) menjelaskan bahwa dalam buku cerita bergambar, sebuah cerita sederhana atau dongeng yang diceritakan melalui gambar berturut-turut dan kedua teks dan gambar yang digunakan. Terkadang, ada bahkan mungkin tidak ada teks. Dalam kasus di mana ada teks, teks dan gambar saling melengkapi. Di jelaskan juga oleh Gunansyah (2015:100) bahwa melalui penambahan gambar pada tulisan akan mempermudah siswa dalam menuangkan ide sekaligus dalam waktu bersamaan pembaca akan lebih memahami yang sedang dibacanya. Dari penjelasan tersebut sebuah media cerita bergambar haruslah bisa menceritakan dengan detail apa yang mau diceritakan agar siswa sendiri dapat mengetahui isi cerita yang dipaparkan oleh guru dari media cerita bergambar.

Penggunaan media cerita bergambar ini akan membuatsiswa termotivasi agar belajar lebih giat dan

dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, termasuk menyelesaikan berbagai soalyang diberikan oleh guru dalam mata pelajaran IPS serta membangun minat siswa dalam belajar IPS, sehingga akan tercapai proses belajar mengajar yang menyenangkan, efektif, sertaefisien. Berdasarkan berbagai pernyataan di atas penulis menggunakan media cerita bergambar guna mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik.

Abdul Aziz Abdul Majid (dalam Nofriyanti, 2014:2) mendefinisikan cerita yaitu salah satu diantara bentuk sastra yang dapat dibacakan atau hanya didengar oleh orang yang tidak dapat membaca. Dalam cerita terdapat beberapa gagasan yang setiap gagasan tersebut tidak dapat dipisahkan yaitu pengarang, karangan, pencerita, penceritaan, pendongeng dan penyimak serta penyimakan. Sedangkan Ahmad Rofi'udin dan Darmayanti Zuhdi (dalam Nofriyanti, 2014:2) menyatakan bahwa cerita untuk anak yaitu cerita yang menjadikan anak-anak sebagai observer pertama dan masa kecil sebagai fokusnya. Muharam E. dan Watti Sudaryanti (dalam Nofriyanti, 2014:2) mengatakan bahwa gambar merupakan perwujudan benda alam dalam lambang visual dalam bentuk dua dimensi.

Media cerita bergambar yaitu media yang didalamnya memiliki unsur gambar dan sebuah cerita yang terpadu. Menurut Damayanti (2016:14) Cerita bergambar yaitu buku yang isinyamemiliki unsur gambar dan kata-kata, di mana gambar dan kata-kata tersebut tidak berdiri secara individunamun memiliki keterkaitan satu sama lain supaya menjadi sebuah kesatuan cerita. Dayamanti(2016:15) juga menambahkan bahwa Media cerita bergambar yaitu perantara yang bisa mengkomunikasikan kenyataan serta ide secara kuat dan jelas dengankombinasi antara pengungkapan kata-kata dan gambar.

Penjelasan tersebut mempunyai kesimpulan bahwa media cerita bergambar yaitu suatu media yang didalamnya terdapat ide, pesan, gambar dan sebuah cerita yang dimana gambar dan cerita tersebut dapat saling bergantung agar menjadi kesatuan cerita yang menarik.

Gonen dan Guler (2011:3634) menyatakan bahwa gambar memainkan peran besar dalam kehidupan anak-anak dan berfungsi untuk memperkuat pengetahuan anak tentang lingkungan, menciptakan rasa percaya diri. Anak-anak umumnya menilai buku berdasarkan foto-foto mereka.

Dijelaskan juga oleh Liu dkk (dalam Hsiao & Yu Shih, 2015:15) dalam penelitiannya menemukan bahwa hanya membaca buku bergambar dapat meningkatkan pengetahuan lingkungan anak-anak, terutama karena dampak kehidupan sehari-hari mereka

Berdasarkan paparan jurnal di atas dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar sangat mempengaruhi cara berfikir seorang anak, anak akan imajinatif ketika melihat sebuah gambar dan menciptakan rasa percaya diri seorang anak tersebut.

Belajar yaitu suatu proses atau pengalaman seseorang untuk mendapat pengetahuan dan berbagai ilmu. Menurut Slameto (2015:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Suyono & Hariyanto (2016:9) belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengkokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konsensual, kontak manusia dengan alam diistilahkan dengan pengalaman (*experience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*), atau *body of knowledge*.

Belajar merupakan proses mental yang aktif untuk mencapai, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Belajar menurut teori kognitif adalah perseptual. Tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah laku yang tampak. (Thobroni, 2016:80)

Penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan dimana kegiatan tersebut dapat berupa pengalaman untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, suatu sikap, dan dapat mengkokohkan kepribadian seseorang. Belajar akan memberikan perubahan tingkah laku terhadap siswa dari yang sebelum belajar dengan sesudah belajar. Tingkah laku tersebut harusnya akan lebih baik ketika sudah memperoleh suatu pengetahuan dari belajar.

Sejumlah prinsip-prinsip penting yang sering diabaikan menurut Nurdin & Adriantoni (2016:17) adalah (a) Hubungan dengan tujuan anak, (b) Kontinuitas perkembangan, (c) Keunikan kecepatan belajar, (d) Belajar beberapa hal sekaligus, (e) Penyesuaian dengan kematangan anak

Menurut Suprijono (dalam Thobroni & Mustofa, 2011:21) prinsip-prinsip belajar terdiri dari tiga hal. Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (a) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental, yaitu perubahan yang disadari, (b) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya, (c) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup, (d)

Positif atau berakumulasi, (e) Aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, (f) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai “*any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*”, (g) Bertujuan dan terarah, (h) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil interaksi antara siswa dan lingkungannya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan prinsip belajar yakni siswa harus aktif dalam proses belajar berlangsung. Belajar harus menimbulkan motivasi yang kuat terhadap siswa. Belajar harus bisa berpikir positif dan berubah dengan tingkah laku yang positif pula.

Tujuan belajar adalah agar siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru. Menurut Ahmadi & Amri (2011:1) tujuan belajar hakikatnya adalah proses perubahan kepribadian meliputi kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian. Perubahan itu bersifat menetap dalam tingkah laku sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan tujuan belajar yaitu proses perubahan kepribadian seseorang terhadap sikap, kecakapan, kebiasaan dan kepandaian. Dari belajar kita memperoleh pengetahuan baru dan pengalaman baru yang akan membuat kita lebih baik dari sebelumnya ketika belum belajar.

Hasil belajar adalah sekumpulan proses hasil kegiatan mengajar yang berupa soal dan tingkah laku atau perbuatan. Menurut Suprijono (dalam Thobroni & Mustofa, 2011:22) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

Menurut Tim pengembang MKPD Kurikulum dan Pembelajaran (2015:140) sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan yaitu : *learning to know* , *learning to be*, *learning to live together*, dan *learning to do*. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks, yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perbuatan, kumpulan nilai, sikap, apresiasi, dan keterampilan siswa selama proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa sekumpulan nilai-nilai yang sudah dicapai oleh siswa.

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media cerita bergambar dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media cerita bergambar. Peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional.

METODE

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen yang berdesain *Nonequivalent Control Design*

Tabel 1
Desain *Nonequivalent Control Design*

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan (X)	<i>Post test</i>
KE	O ₁	X ₁	O ₂
KK	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

KE : kelompok eksperimen

KK : kelompok kontrol

O₁ : pre test (untuk kelompok eksperimen)

O₂ : post test (untuk kelompok eksperimen)

O₃ : pre test (kelompok kontrol)

O₄ : post test (kelompok kontrol)

X₁ : pembelajaran menggunakan media cerita bergambar

Penelitian dilaksanakan pada kelas III di SD YPI Darussalam Cerrme-Gresik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD YPI Darussalam Cerme – Gresik. Jumlah populasi pada penelitian ini adalah 62 siswa yang terdiri dari 26 siswa perempuan dan 36 siswa laki-laki. Populasi ini terdiri dari 2 kelas yaitu 31 siswa dari kelas III-A dan 31 siswa dari kelas III-B. Sampel yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu adalah penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:124). Jadi sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah keseluruhan populasi yang terdiri dari 62 siswa yang terdiri dari kelas III-A dan kelas III-B. Ada dua kelompok yang akan dijadikan sampel penelitian yaitu

kelompok eksperimen di kelas III-B dan kelompok kontrol di kelas III-A.

Instrumen yang digunakan adalah tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Item soal yang dikembangkan berupa pilahan ganda dengan tiga pilihan (A, B dan C). Observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan yang berlangsung waktu melakukan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga instrumen penelitian yaitu *pretest*, *posttest* dan observasi.

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015: 177). Uji validitas ini dilakukan dua kali yaitu pada soal *pretest* dan juga soal *post test* dengan menggunakan program pengolah data SPSS versi 20. Uji reliabilitas menunjuk pada pengertian bahwa instrumen yang digunakan dapat mengukur sesuatu yang diukur secara konsisten dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas memiliki tujuan untuk mengetahui apakah instrumen sudah cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data tersebut dihitung menggunakan alpha cronbach's melalui program pengolah data SPSS versi 20.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas memiliki tujuan guna mengetahui apakah sampel yang ditentukan sudah homogen atau sama atau hampir mendekati sama. Pengujian homogenitas ini menggunakan program pengolah data SPSS versi 20 pada uji Levene. Setelah itu dilakukan uji hipotesis memiliki tujuan guna menguji signifikansi dua variabel yang sedang diperbandingkan atau dicari perbedaannya. Terakhir uji N-Gain diperoleh dari skor *pre test* dan *post test* masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan kompetensi yang terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus g faktor (N-Gain) dengan rumus Meltzer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian dapat diketahui hasil data dari kelas eksperimen dan kontrol. Pertama dilakukan uji validitas untuk mengetahui instrumen penelitian valid atau tidak valid. Taraf signifikan yang digunakan uji validitas adalah 5 % dengan sampel (N) = 62, maka r tabel = 0,254 dengan ketentuan bila r hitung < r tabel maka item akan disimpulkan tidak valid dan sebaliknya bila r hitung > r tabel maka item tersebut disimpulkan valid. Item soal yang akan di uji validitas adalah 10 item yang berasal dari soal *pre test* dan *post test* dari kedua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 2
Validitas Soal Pre Test

Item soal	Besar r hitung
1	0,272
2	0,285
3	0,264
4	0,296
5	0,276
6	0,268
7	0,267
8	0,272
9	0,273
10	0,271

Tabel 3
Validitas Soal Pre Test

Item soal	Besar r hitung
1	0,286
2	0,349
3	0,318
4	0,307
5	0,316
6	0,354
7	0,264
8	0,310
9	0,271
10	0,307

Tabel 2 menunjukkan bahwa soal *pre test* item 1 sampai 10 dinyatakan valid karena r hitung > nilai r tabel (0,254). Sedangkan uji validitas pada soal *post test* dari tabel 3 menunjukkan bahwa item 1 sampai 10 dinyatakan valid karena r hitung > nilai r tabel (0,254). Jadi dari soal *pre test* dan *post test* dari kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen dinyatakan valid.

Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas, untuk mengetahui reliabilitas instrumen tes hasil belajar, peneliti memakai data hasil penelitian dari butir soal 62 siswa yang terdiri dari 10 butir soal yang sudah dinyatakan valid. Hasil belajar itu akan dihitung memakai *alpha cronbach's* melalui program pengolah data SPSS versi 20. Uji reliabilitas ini menggunakan taraf signifikansi 5% dengan sampel (N) = 62, maka r tabel = 0,254 dengan ketentuan bila r hitung > r tabel sehingga item-item dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data, namun bila r hitung < r tabel sehingga item-item dinyatakan tidak reliabel.

Tabel 4
Uji Reliabilitas Soal Pre Test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,373	10

Uji reliabilitas soal pre test dapat diketahui pada tabel 4, didapatkan bahwa r hitung sebesar 0,373. Dengan demikian menunjukkan bahwa $0,373 > 0,254$ yang berarti r hitung > r tabel sehingga dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Sedangkan uji reliabilitas pada soal post test dapat diketahui yaitu berikut ini :

Tabel 5
Uji Reliabilitas Soal Post Test

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,402	10

Uji reliabilitas soal *post test* dapat diketahui pada tabel 5, didapatkan bahwa r hitung sebesar 0,402. Dengan demikian menunjukkan bahwa $0,402 > 0,254$ yang berarti r hitung > r tabel sehingga dinyatakan reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Pada uji normalitas penelitian ini memakai nilai *pre test* dan *post test* yang diberikan pada kedua kelas yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen.. Uji normalitas ini diujikan menggunakan program pengolah data SPSS versi 20. Dengan kriteria jika signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal dan apabila signifikansi < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 6
Uji Normalitas Nilai Pre test

	Kondisi	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai pretest	Eksperimen	,185	31	,008	,937	31	,069
	Kontrol	,148	31	,080	,932	31	,049

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 7
Uji Normalitas Nilai *Post test*

		Tests of Normality						
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Kondisi	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
Nilai <i>post test</i>	Eksperimen	,146	31	,091	,919	31	,022	
	Kontrol	,148	31	,083	,878	31	,002	

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dari tabel 6 diketahui bahwa nilai *pre test* di kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,008 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,080. Uji normalitas pada tabel 7 menunjukkan bahwa nilai *post test* di kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,091 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0,083. Dari hasil uji normalitas yang diketahui dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikansi nilai *pre test* dan *post test* > 0,05 dan mempunyai arti bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Selanjutnya pada uji homogenitas ini menggunakan program pengolah data SPSS versi 20 pada uji *Levene*. Dalam uji ini harus memiliki ketentuan signifikansi > 0,05, bila taraf signifikansi < 0,05 maka sampel dikatakan belum homogen atau belum sama. Berikut ini hasil uji homogenitas pada nilai *pre test* dan *post test* dari masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen :

Tabel 8
Uji Homogenitas Nilai *Pre test*

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,553	1	60	0,460

Tabel 9
Uji Homogenitas Nilai *Post test*

Test of Homogeneity of Variance			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
0,036	1	60	0,849

Pada hasil perhitungan berdasarkan tabel 8 diketahui nilai signifikansi sebesar 0,460 > 0,05 pada nilai *pre test*, sedangkan berdasarkan tabel 9 diketahui nilai signifikansi sebesar 0,849 > 0,05 pada nilai *posttest*. dari kedua hasil tersebut bisa dinyatakan bahwa antara kelas

kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang homogen atau sama.

Selanjutnya uji hipotesis dalam penelitian ini memiliki tujuan guna menguji signifikansi dua variabel yang sedang diperbandingkan atau dicari perbedaannya. Setelah diketahui nilai *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka dapat dihitung menggunakan uji-t. Penulis menggunakan program pengolah data SPSS versi 20 pada uji *independen-samples T Test* dengan ketentuan jika signifikansi > 0,05 maka Ho diterima, Ha ditolak dan jika nilai signifikansi < 0,05 maka Ha diterima, Ho ditolak.

Tabel 10
Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Kelas	Kontrol	31	78,71	9,91	1,781
	Eksperimen	31	89,03	10,12	1,817

Tabel 11
Uji-t Hasil Belajar Siswa

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai Kelas	Equal variances assumed	,649	,424	-4,06	60	,000	-10,32	2,544	-15,412	-5,234
	Equal variances not assumed			-4,06	59,975	,000	-10,32	2,544	-15,412	-5,234

Berdasarkan tabel 10 bisa diketahui bahwa rata-rata nilai di kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata di kelas kontrol. Dan pada tabel 11 di atas yang menggunakan uji *independen-samples T Test* maka didapatkan nilai df = 59,975 untuk varian yang tidak diasumsikan sama, sedangkan hasil sig. (2-tailad) sebesar 0,000 karena nilai signifikansi < 0,05 maka dapat dikatakan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak.

Terakhir pada uji N-Gain (Uji Normalitas Gain) dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur selisih antara nilai *pre test* dan nilai *post test* yang diperoleh dari masing-masing kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 12
Perbandingan Nilai Rata-rata Nilai *Pre Test* dan Nilai *Post Test*

Jenis Kelas	Rata-rata	
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Kelas Kontrol	65,16	78,71
Kelas Eksperimen	65,48	89,03

Tabel 12 tersebut bisa diketahui bahwa rata-rata hasil nilai dari *pre test* dan *post test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen menyatakan adanya kenaikan dari nilai *pre test* ke nilai *post test* adapun perbandingan rata-rata hasil nilai *pre test* dan *post test* pada masing-masing kelas melalui grafik adalah sebagai berikut :

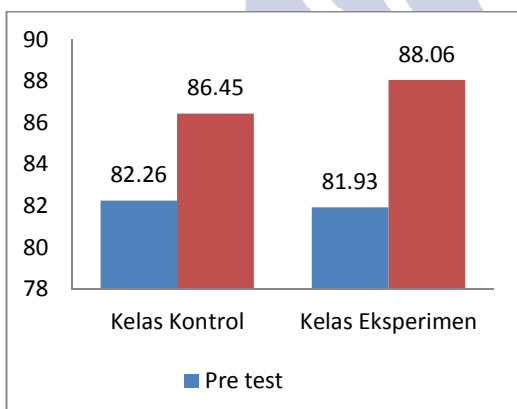


Diagram 1
Perbandingan Rata-rata Hasil Nilai *Pre Test* dan Nilai *Post Test*

Setelah didapatkan perbedaan rata-rata nilai *pre test* dan nilai *post test* maka dapat diketahui hasil dari uji *n-gain* yakni berikut ini :

Tabel 13
Uji *N-Gain*

Jenis Kelas	Rata-rata		Nilai <i>n-gain</i>	Kalsifikasi
	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>		
Kelas Kontrol	65,16	78,71	0,389	Sedang
Kelas Eksperimen	65,48	89,03	0,682	Sedang

Tabel 13 tersebut bisa diketahui bahwa terdapat kenaikan nilai hasil siswa pada kedua kelas yakni kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen. Nilai *n-gain* pada kelas kontrol sebesar 0,389 yang berarti peningkatan hasil belajar siswa tergolong sedang. Dan nilai *n-gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,682 yang tergolong sedang. Dari hasil uji *n-gain* tersebut dapat dikatakan bahwa kenaikan yang terjadi di kelas eksperimen tergolong lebih besar jika dibandingkan dengan kenaikan di kelas kontrol.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian ini pada tanggal 31 Juli- 05 Agustus 2017 di SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap kedua wali kelas III pada tanggal 31 Juli sekaligus ikut menemani wali kelas saat mengajar, terlebih dahulu peneliti memasuki kelas III-A. Pada tanggal 01 Juli peneliti melakukan observasi di kelas III-B bersama wali kelas. Peneliti menggunakan kelas III-A sebagai kelas kontrol dan kelas III-B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan sampling jenuh yaitu sampel yang digunakan adalah keseluruhan dari populasi. Peneliti memilih kelas tersebut agar mengetahui pengaruh dari media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa.

Peneliti menggunakan KTSP sebagai kurikulum penelitian yang sudah disesuaikan dengan sekolah yang peneliti pakai sebagai subjek penelitian. Peneliti melakukan penelitian sebanyak 1 kali pertemuan untuk masing-masing kelas pada tanggal 02 Agustus di kelas kontrol (III-A) dan pada tanggal 03 Agustus di kelas eksperimen (III-B), peneliti melakukan penelitian dengan waktu yang sama yaitu pada siang hari. Pada tanggal 04-05 Agustus 2017 peneliti memberikan hasil nilai kepada masing-masing wali kelas dan berfoto bersama dengan siswa dan wali kelas.

Peneliti menggunakan mata pelajaran IPS semester I (satu) pada materi lingkungan alam dan buatan. Dalam penelitian ini peneliti memberikan *pre test* terlebih dahulu untuk kedua kelas yakni kelas kontrol (III-A) dan kelas eksperimen (III-B). Setelah itu peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen (III-B) berupa media pembelajaran cerita bergambar yang sudah disesuaikan dengan materi sedangkan kelas kontrol (III-A) diberikan pembelajaran seperti biasa. Setelah itu diberikan soal *post test* kepada kedua kelas agar mengetahui pengaruh dari media pembelajaran yang telah diberikan.

Peneliti dalam penelitian ini memperoleh hasil rata-rata pada soal *pre test* dari kedua kelas yaitu kelas kontrol (III-A) sebanyak 65,16 dan kelas eksperimen (III-B) sebanyak 65,48. Dari kedua hasil rata-rata tersebut

bisapeneliti simpulkan bahwa nilai *pre test* dari kedua kelas yaitu kelas kontrol (III-A) lebih rendah dari pada nilai kelas eksperimen (III-B). Sedangkan pada soal *post test* dari kedua kelas memiliki rata-rata yaitu kelas kontrol (III-A) sebanyak 78,71 sedangkan pada kelas eksperimen (III-B) sebanyak 89,03. Dapat diketahui bahwa kemajuan dari kedua kelas yaitu kelas kontrol (III-A) sebanyak 20,8 % dan kelas eksperimen (III-B) sebanyak 36 %. Pada uraian nilai di atas dapat dikatakan bahwa nilai di kelas eksperimen (III-B) mengalami peningkatan dan memiliki nilai lebih besar dari pada di kelas kontrol (III-A)

Peneliti saat melakukan penelitian sudah membuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah di observasi oleh 2 (dua) observer yang pertama oleh wali kelasnya masing-masing dan observer kedua oleh teman saya. Dari kegiatan-kegiatan tersebut yang telah dinilai maka dapat diketahui bahwa langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang telah peneliti buat dapat berlangsung dengan benar dan sesuai dengan kegiatan yang terjadi. Peneliti mengawali dengan pendahuluan yang berisi dengan mengucapkan salam, siswa yang bertugas langsung memimpin berdo'a di depan kelas, selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa, guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan, siswa diberikan pertanyaan tentang lingkungan alam dan buatan dan yang terakhir guru memotivasi siswa dengan menyanyi bersama dan juga melakukan gerakan kecil sebelum memulai pelajaran.

Kegiatan inti pada kegiatan ini yaitu guru memberikan soal awal (*pre test*) serta siswa diminta untuk menyelesaikan soal tersebut dengan tenang. Pada kelas kontrol (III-A), guru memberikan lembar kertas materi, siswa diminta untuk mengamati bacaan, guru menjelaskan kembali isi bacaan, selanjutnya siswa diminta untuk mengelompokkan dan membandingkan ciri-ciri pada kolom yang dibuat oleh guru di papan tulis. Siswa diminta untuk mengacungkan tangan untuk maju kedepan mengisi kolom yang dibuat oleh guru. Pada keadaan ini siswa sedikit ramai karena banyak yang mengacungkan tangan dan berebut untuk maju, guru memberikan ice breaking berupa tepuk diam agar siswa lebih bersikap tenang dalam pelajaran. Selanjutnya siswa diminta untuk menceritakan apa saja yang mereka ketahui tentang lingkungan alam dan buatan di depan kelas dengan dibantu oleh guru apa yang diceritakan oleh temannya di depan. Selanjutnya guru menjelaskan kembali apa yang telah dipelajari, setelah itu dilanjutkan dengan tanya jawab bersama siswa. Kemudian guru membagikan soal akhir (*post test*) dan siswa diminta untuk mengerjakan.

Pada kelas eksperimen (III-B), guru memberikan kesempatan untuk siswa bagi bertanya tentang lingkungan

alam dan buatan dan sekaligus memberikan contohnya, guru juga memberikan beberapa contoh yang dilanjutkan oleh siswa, guru selanjutnya membagi siswa menjadi 8 kelompok, guru mengeluarkan media dan menjelaskan kegiatan menggunakan media cerita bergambar, selanjutnya guru meminta salah satu perwakilan kelompok untuk mengambil gambar dan satu kertas cerita. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi bersama kelompoknya jika gambar tidak sesuai dengan isi cerita maka salah satu siswa menukarkan gambar atau kertas cerita kepada kelompok lain. Ketika siswa ramai karena berebut dan menukar gambar maka guru memberikan ice breaking berupa tepuk diam agar siswa ketika ramai akan diam seketika dan bersikap tenang waktu menukarkan gambar. Setelah mendapatkan cerita yang sesuai dengan gambar perwakilan kelompok diminta untuk maju menempelkan didepan papan tulis sekaligus mengurutkannya agar menjadi bagian cerita yang benar dan dibantu oleh guru saat menempelkannya. Guru meminta salah siswa untuk mau menceritakan media cerita bergambar yang sudah urut. Guru bersama siswa membahas cerita yang sudah urut, selanjutnya guru menjelaskan secara singkat tentang kenampakan alam secara singkat dengan menggunakan media cerita bergambar dan sekaligus melakukan tanya jawab. Untuk mengakhiri kegiatan intisiswa bersama guru menyimpulkan apa yang sudah dipelajari hari itu dan guru membagikan soal akhir (*post test*) yang akan dikerjakan oleh siswa.

Pada kegiatan penutup guru bersama siswa melakukan refleksi dari kegiatan yang sudah dilakukan, kemudian guru membagikan reward kepada siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru dan yang sering maju kedepan kelas. Setelah itu siswa yang bertugas untuk memimpin berdo'a segera memimpin teman-temannya. Akhir kegiatan guru mengucapkan salam dan meminta siswa duduk yang rapi dan memulangkan siswa. Dari semua kegiatan yang ada dilangkah-langkah kegiatan pembelajaran sudah dilakukan oleh peneliti dengan baik, hampir 90 % dari langkah-langkah kegiatan sudah dilakukan.

Kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan tersebut, peneliti bisa menarik kesimpulan dari penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa. Ketika guru memakai media dalam kegiatan pembelajaran siswa akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Siswa juga sangat aktif ketika memainkan sedikit permainan yang guru gabungkan dengan media cerita bergambar. Seperti yang diungkapkan Sadiman (2012:78) permainan merupakan sesuatu yang bisa menghibur dan menyenangkan. Sebuah permainan mengharapka adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan bisa

memberikan umpan balik langsung serta permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep atau peran-peran ke dalam kondisi dan peranan yang sesungguhnya. Oleh sebab itu peneliti menggabungkan media cerita bergambar dengan permainan kecil. Dalam penggunaan media ini juga siswa lebih fokus untuk memperhatikan pelajaran karena berupa gambar dan cerita yang mudah dipahami siswa.

Sesuai uji *n-gain* yang sudah dihitung menggunakan pengolah data SPSS versi 20 dapat diketahui nilai *n-gain* pada kelas kontrol sebesar (III-A) 0,389 dan nilai *n-gain* pada kelas eksperimen (III-B) sebesar 0,682. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai yang terdapat di kelas eksperimen tergolong lebih besar bila dibandingkan dengan nilai di kelas kontrol. Maka hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar pada kelas eksperimen (III-B) pada penelitian eksperimen ini dinyatakan berhasil karena dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan juga pada hasil uji independen-samples T Test yang menggunakan program pengolah data SPSS versi 20 diketahui bahwa dari hasil tersebut menyatakan H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di kelas kontrol dan di kelas eksperimen.

Penelitian ini memiliki hasil serupa dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur'aini (2014) penelitian tersebut mempunyai persamaan terkait dengan kegunaan media cerita bergambar dan menguji hasil belajar siswa. Menurut Nur'aini (2014) media cerita bergambar yakni salah satu media yang sangat tepat digunakan pada pembelajaran tema kegiatan sehari-hari di kelas rendah karena siswa dapat lebih mudah memahami konsep dari tema tersebut. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 mempunyai persentase aktivitas guru sebesar 73,1% dengan rata-rata 2,9 dikategorikan baik, aktivitas siswa sebesar 71,25% dengan rata-rata 2,85 dikategorikan baik, pencapaian hasil belajar siswa tentang pemahaman IPS sebesar 53,8% dan pencapaian pemahaman PKn sebesar 38,46%. Sedangkan hasil pelaksanaan pada siklus 2 persentase aktivitas guru bertambah menjadi 98,1% dengan rata-rata 3,9 dikategorikan sangat baik, aktivitas siswa bertambah menjadi 88,75% dengan rata-rata 3,6 dikategorikan sangat baik dan pencapaian hasil belajar siswa tentang pemahaman IPS dan PKn masing-masing bertambah menjadi 100%. Dari penelitian tersebut dapat dikatakan media cerita bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian lainnya dari Asrifan (2015) mempunyai kesamaan juga dengan penggunaan media cerita bergambar. Penelitian Asrifan (2015) memiliki

judul "*The Use of Pictures Story in Improving Students' Ability to Write Narrative Composition*" yang memiliki arti "Penggunaan Gambar Cerita dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa untuk Menulis Narasi Komposisi". Dari hasil penelitian mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan nilai rata-rata (75,80) sedangkan kelompok kontrol mendapat rata-rata (68,03). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diterapkan dengan menerapkan cerita bergambar dan mereka yang tanpa menerapkan cerita bergambar. Asrifan (2015) menyimpulkan bahwa mengajar menulis dengan menggunakan cerita bergambar meningkatkan kemampuan siswa untuk menulis komposisi narasi di SMA Negeri 3 Parepare.

Perbedaan dari penelitian-penelitian di atas dari penelitian ini adalah peneliti menggunakan metode kuantitatif yang berjenis eksperimen sedangkan pada penelitian Nur'aini menggunakan PTK. Perbedaan lainnya dari penelitian ini yaitu peneliti menggunakan kurikulum 2016 (KTSP) sedangkan penelitian Nur'aini menggunakan Kurikulum 2013. Dan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Asrifan adalah peneliti menggunakan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat sedangkan Asrifan menggunakan menulis komposisi narasi pada variabel terikatnya. Penelitian ini terhadap kontribusi IPS di SD adalah membangun kerjasama antar anggota kelompok karena dalam penelitian ini terdapat kerja kelompok saat menggunakan media cerita bergambar. Sebagai pengalaman juga untuk siswa karena penelitian ini menggunakan media cerita bergambar yang mudah diingat dan akan terkenang oleh memori siswa SD.

Ketika penelitian ini berlangsung peneliti menemukan kendala dalam penggunaan media cerita bergambar yaitu ketika siswa menukarkan media pada kelompok lain. Pada saat itu siswa sangat ramai dan saling berebut antar kelompok, tetapi peneliti sebagai guru memberikan *ice breaking* ketika siswa ramai berupa tepuk diam. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka bisa diambil kesimpulan bahwa dalam penggunaan media cerita bergambar mendapatkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi IPS kelas III SD YPI Darussalam Cerme Gresik yang telah dilakukan peneliti dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil rata-rata yang lebih besar di kelas eksperimen (III B), yang membuktikan bahwa adanya perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media cerita bergambar dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media cerita bergambar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media cerita bergambar pada materi IPS semester 1 (satu) tentang lingkungan alam dan buatan memiliki perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. Hal ini dibuktikan dengan presentase grafik nilai kelas yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap nilai kelas yang menggunakan media cerita bergambar dengan nilai kelas tanpa menggunakan media cerita bergambar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata kelas dari hasil belajar siswa yang menjelaskan bahwa rata-rata nilai di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata di kelas kontrol. Dari hasil uji n-gain juga membuktikan bahwa nilai di kelas kontrol lebih rendah, dibandingkan dengan uji n-gain di kelas eksperimen. Pada uji t juga membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa yang diketahui bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dibuktikan juga dengan keadaan siswa di kelas eksperimen yang sangat bersemangat dan aktif saat diterapkannya media cerita bergambar dibandingkan dengan di kelas kontrol yang tidak menggunakan media cerita bergambar. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa dari penelitian tersebut terdapat adanya perbedaan yang signifikan pada penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa yang telah diterapkan pada kelas eksperimen dan memiliki pengaruh terhadap keadaan siswa saat diterapkannya media cerita bergambar pada kelas eksperimen.

Saran

Berlandaskan pada simpulan yang telah dijelaskan tersebut, peneliti ingin memberikan masukan atau saran yang berhubungan dengan penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa. Saran yang ingin peneliti berikan yaitu sebagai berikut : (1) Hendaknya pihak sekolah menekankan pada setiap guru untuk selalu aktif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, seperti menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan pokok bahasannya, (2) Guru hendaknya dapat mendesain sebuah cerita menarik untuk siswa dan dapat menggunakan serta mengaplikasikannya di kelas dengan cara mengupdate hal-hal menarik di youtube tentang kerajinan atau hal sebagainya, (3) Guru hendaknya dapat memilih bahan dan ukuran yang sesuai, dan juga gambar yang dipilih harus menarik perhatian siswa dengan cara mencoba dan memilih dahulu bahan dan ukuran itu cocok apa tidak untuk digunakan, dan (4)

Guru hendaknya dapat menyesuaikan media cerita bergambar dengan materi pembelajaran yang sesuai dengan cara melihat dahulu isi materi dan menyesaikannya dengan media cerita bergambar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Irfan Khoirul & Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS terpadu*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya
- Asrifan, Andi. 2015. *The Use of Pictures Story in Improving Students' Ability to Write Narrative Composition*. Sulawesi: International Journal of Language and Linguistics. Vol. 3, No. 4. <http://article.sciencepublishinggroup.com/html/10.11648/j.ijll.20150304.18.html> 4 Maret 2017 Jam 20.45 WIB.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Damayanti, Lely. 2016. *Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngepeh Saradan Madiun*. Madiun : PG PAUD IKIP PGRI Madiun. Vol. 3, No. 2. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/54329> 4 Maret 2017 Jam 00.19 WIB.
- Gonen, Mubeccel & Tulin Guler. 2011. *The Environment and Its Place in Children's Picture Story Books*. Turkey: Procedia Social and Behavioral Sciences 153633–3639 <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811008937> 13 Januari 2017 Jam 18.43 WIB.
- Gunansyah, Ganes. 2015. *Pendidikan IPS : Berorientasi praktik yang baik*. Surabaya : Unesa University Press.
- Hsiao, Ching Yuan & Pei-Yu Shih. 2015. *The Impact of Using Picture Books with Preschool Students in Taiwan on the Teaching of Environmental Concepts*. Taiwan: International Education Studies. Vol. 8, No. 3 <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1060971.pdf> 4 Maret 2017 Jam 21.29 WIB
- Kusmiati. 2016. *The Application Of Discussion Method To Improve Understanding On Indonesia Region*. Sumedang: Edutech, Tahun 15, Vol. 15, No. 2 <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/2605> 4 Maret 2017 Jam 10.21 WIB.
- Nofriyanti, Isna. 2014. *Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Pontianak : Jurnal Pendidikan dan

- Pembelajaran. Vol 3, No 3. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/4950/5057>. 4 Maret 2017 Jam 16.34 WIB.
- Nur'aini, Dian. 2014. *Penggunaan Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Tema Kegiatan Sehari-Hari Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDS Angkasa Surabaya*. Surabaya : Journal PGSD. Vol.2, No.2 <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/4950/pdf9> Desember 2017 Jam 16.09 WIB
- Nurdin, Syafruddin & Adriantoni. 2016. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Rajagukguk, Jarobet. 2013. *Metode Diskusi Kelompok Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 18 Kuala Mandor*. B.Pontianak : Universitas Tanjungpura Press.
- Sadiman, Arief S dkk. 2012. *Media Pendidikan (pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta
- Suyono & Hariyanto. 2016. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Pengembang MKPD Kurikulum dan Pembelajaran. 2015. *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Thobroni, Muhammad. 2016. *Belajar & Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- 