

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FOTONOVELA TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA KELAS III SEKOLAH DASAR
NEGERI LIPAT KAJANG**

Proposal Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan
memenuhi syarat-syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan

oleh:

**ANITA
1611080062**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : ANITA

Nim : 1611080062

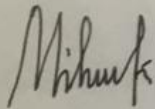
Program studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Judul skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FOTONOVELA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI LIPAT KAJANG

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi
ujian program sarjana

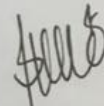
Banda Aceh, 08 September 2020

Pembimbing I



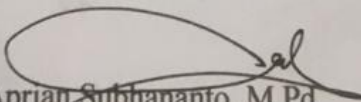
Mik Salmina, M.Mat
NIDN. 1313128701

Pembimbing II



Regina Rahmi, M.Pd
NIDN. 0103038204

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : ANITA

Nim : 1611080062

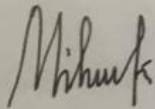
Program studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Judul skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FOTONOVELA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI LIPAT KAJANG

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi
ujian program sarjana

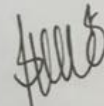
Banda Aceh, 08 September 2020

Pembimbing I



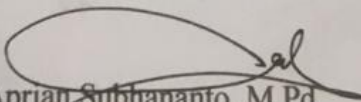
Mik Salmina, M.Mat
NIDN. 1313128701

Pembimbing II



Regina Rahmi, M.Pd
NIDN. 0103038204

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN. 1320048701

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN

Abstrak.....	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.	iii
Daftar Tabel	v

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORITIS

2.1 Pengertian Pengaruh	6
2.2 Penggunaan Media Fotonovela	7
2.2.1 Pengertian Fotonovela	7
2.2.2 Fungsi Fotonovela.....	9
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Fotonovela	9
2.2.4 Langkah-langkah Kerja Pembuatan Fotonovela	10
2.3 Hasil belajar.....	12
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	12
2.3.2 Indikator Hasil Belajar Siswa	13
2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.....	14
2.3.4 Penilaian Hasil Belajar	16
2.3.5 Fungsi Hasil Belajar	17
2.3.6 Tujuan Hasil Belajar	19
2.3.7 Macam-Macam Hasil Belajar	20

2.4 Materi Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat	21
--	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
3.3 Populasi	26
3.4 Variabel dan Indikator Penelitian	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	29
3.6 Teknik Analisis Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Sekolah Penelitian.....	37
4.2 Hasil Penelitian	39
4.2.1 Perhitungan Rata-rata dan Varians	42
1. Nilai tes Siswa Kelas Eksperimen	42
2. Nilai Tes Siswa Kelas Kontrol	44
4.2.2 Uji Normalitas	46
4.2.3 Uji Homogenitas Variansi	49
4.2.4 Uji Hipotesis	50
4.3 Pembahasan	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	55
5.2 Saran	56

Daftar Kepustakaan

Lampiran-Lampiran

Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Supardi (164:2013), IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu ilmu yang mengenalkan gejala-gejala yang ada di alam semesta. Gejala-gejala alam yang terjadi dapat dibuktikan secara empiris melalui penelitian. IPA sangat berdekatan dengan kehidupan sehari-hari dalam implementasi ilmunya. Di jenjang sekolah dasar, IPA menjadi salah satu dari lima mata pelajaran pokok. IPA mempunyai peranan penting dalam mengkonstruksi pengetahuan peserta didik. Pembelajaran IPA sangat menarik motivasi belajar peserta didik apabila pendidik mampu mengemasnya secara baik.

Pengembangan sumber belajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan dan proses pembelajaran melalui pengembangan sistem instruksional. Melalui pengembangan sumber belajar yang dilakukan dapat menyediakan berbagai macam pilihan sesuai dengan tujuan. Selain itu, pendorong kegiatan pembelajaran agar tercipta pembelajaran dengan cara-cara yang baru dan tidak konvensional. Guru harus menyadari bahwa peranannya bukan hanya sebagai sumber belajar. Bahwasannya guru juga sebagai fasilitator, pengelola, pembimbing, motivator, bahkan evaluator. Muhammad Yaumi, (12:2013).

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih maksimal dalam pencapaian hasilnya jika dapat memanfaatkan media secara tepat. Media pembelajaran tidak bisa dipungkiri sangat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi yang

diajarkan. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Kepahaman seorang pendidik dalam memahami karakteristik dari media juga sangat diperlukan. Memilih memilah media berdampak pada ketepatan penggunaannya. Ketepatan pemilihan media dapat dipastikan keberhasilannya untuk menunjang hasil belajar peserta didik.

Media merupakan hal yang mempengaruhi proses belajar menurut Asyad (2013: 3), kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar dari kata lain *media* apabila di pahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Di dalam pengertian tersebut guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi (Djohani et al. 2014: 70).

Banyaknya gambar dan sedikit teks membuat jenis media seperti ini mengundang publik untuk membaca dan memahami makna fotonovela. Dalam perkembangannya, fotonovela telah menjadi alat untuk melakukan pendidikan, advokasi publik, penyadaran, proses diskusi, dan peningkatan motivasi untuk berbagai isu seperti gender, budaya, politik, lingkungan dan masih banyak lagi (<http://id.wikipedia.org/2013>). Fotonovela adalah media yang menyerupai komik atau cerita bergambar, dengan menggunakan foto-foto sebagai pengganti gambar ilustrasi. Fotonovela sebenarnya juga bisa disebut media yang menyerupai sebuah film karena menggunakan foto dengan para pemain yang nyata. Fotonovela adalah film dengan gambar-gambar diam. Naskahnya merupakan sebuah cerita atau drama (fiksi atau realita). Sebagai media cetak, fotonovela bisa berbentuk buklet (buku kecil

ukuran A4 dilipat dua) dan bisa juga berupa lembaran-lembaran seperti komik-strips (ukuran A4). Fotonovela tentunya bisa juga diformat dalam bentuk “dongeng digital” (*Digital Story Telling/DST*) atau tayangan power point slide.

Pembuatan fotonovela dimulai dengan pembuatan naskah cerita sebagai bahan dasar. Naskah ini kemudian disusun menjadi *storyboard* untuk acuan pengambilan gambar (foto-foto). Jadi, fotonovela lebih mengandalkan pada kekuatan naskah ketimbang kekuatan adegan dan ekspresi pemainnya. Sulit mengandalkan pada kekuatan gambar atau foto karena teknik pemotretannya sederhana. Sifat foto yang sangat representatif sangat cocok untuk menyajikan suatu fakta. Hal-hal yang sulit untuk digambarkan sekalipun dengan mudah diperlihatkan dalam fotonovela. Sehingga dengan demikian, pesan yang ingin disampaikan pun lebih mudah ditangkap oleh siswa. Media ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yaitu untuk merubah sikap dan perilaku siswa. Dengan catatan, penggunaan media ini dipandu oleh fasilitator dalam sebuah proses diskusi. Bukan sebagai media yang berdiri sendiri saja (Djohani et al. 2012: 69-71).

Hasil observasi dan juga wawancara dengan guru yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Lipat Kajang Kecamatan Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkil didapati bahwasannya media fotonovela belum pernah digunakan sebagai salah satu media pembelajaran IPA. Peserta didik akan lebih tertarik dengan variasi penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Materi Pengaruh Bentuk Energi dalam Kehidupan Sehari-hari sangat dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, media fotonovela hadir untuk menyiasati keterbatasan ruang dan waktu.

Mengingat bahwasannya Sekolah Dasar Negeri Lipat Kajang terletak di Pedesaan. Sehingga untuk pembelajaran IPA jarang sekali dilakukan dengan

melakukan pengembangan media. Maka penulis merasa perlu mencoba dan melakukan pengembangan variasi media yang digunakan yaitu media fotonovela. Variasi pengembangan media pembelajaran membuat peserta didik lebih antusias dalam kegiatan belajar. Pemilihan media belajar yang tepat sangat diperlukan. Media yang tepat salah satunya yaitu fotonovela. Fotonovela hadir dengan menampilkan foto-foto nyata diperjelas dengan teks cerita singkat membuat peserta didik lebih mudah memahami materi IPA yang di bahas.

Penggunaan fotonovela dalam penyampaian materi Pengaruh Bentuk Energi dalam Kehidupan Sehari-hari yang akan diterapkan bersifat kelompok. Fotonovela dibuat dengan alur materi yang sinkron. Foto-foto yang disajikan berupa foto konkret dengan teks cerita singkat. Yang mana foto tersebut dapat mengkonstruksi pengetahuan peserta didik dengan pengalaman-pengalaman berbeda tiap individunya yang pernah dialami. Berbantu media fotonovela dalam proses pembelajaran akan memudahkan peserta didik memahami penjelasan dan makna yang ada di dalam materi IPA. Selain itu media fotonovela dapat memotivasi belajar peserta didik lebih tinggi karena keunggulan yang disajikan oleh fotonovela yaitu foto-foto konkret.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan mengenai keunikan fotonovela serta hasil observasi, penulis akan melakukan penelitian mengenai efektivitas fotonovela dalam meningkat hasil belajar peserta didik yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Fotonovela Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III Sekolah Dasar Negeri Lipat Kajang”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah usaha untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan penelitian apa saja yang perlu dijawab atau dicarikan jalan pemecahan masalahnya. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan penulis dalam latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian adalah “Apakah ada Pengaruh Penggunaan Media Fotonovela Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III Sekolah Dasar Negeri Lipat Kajang?”

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian adalah memuat uraian yang menyebutkan secara spesifik maksud atau tujuan yang hendak di capai dari penelitian yang dilakukan, maksud-maksud yang terkandung di dalam kegiatan tersebut baik maksud utama maupun tambahan harus dikemukakan dengan jelas. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab permasalahan yang ada yaitu untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Fotonovela Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III Sekolah Dasar Negeri Lipat Kajang

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada prinsipnya harus berguna sebagai petunjuk praktek, pengambilan keputusan dalam artian yang cukup jelas. Manfaat tersebut baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan, manfaat bagi objek yang diteliti, maupun manfaat bagi penuli sendiri. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, baik secara teoritis maupun praktis.

1. Untuk siswa, sebagai pembelajaran pertama dalam pada pelajaran IPA mengenai Penggunaan Media Fotonovela Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III Sekolah Dasar Negeri Lipat Kajang.
2. Untuk guru, sebagai masukan agar kedepannya lebih berusaha untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang lain agar siswa lebih termotivasi dalam belajar.
3. Bagi lembaga, sebagai masukan agar lebih memperhatikan cara guru dalam memberi pelajaran agar bisa meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik kedepannya.

