

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS XI SMA NEGERI 3 SAMARINDA TAHUN AJARAN 2022/2023**

Siti Akmalia¹, Jumiatul Hadijah²

IKIP PGRI Kalimantan Timur

¹sitiakmalia.sajidi@gmail.com , ²hadijah16301@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2022/2023, dengan populasi 104 siswa, dimana sampel dalam penelitian diambil sebesar 35 siswa.Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik kuesioner atau angket dan data penilaian akhir semester. Data-data yang terkumpul kemudian diolah dan dianalisis dengan statistik menggunakan regresi linear sederhana, dimana hasil persamaan regresinya yaitu $Y = 53,835 + 0,528X$. Berdasarkan persamaan regresi tersebut jika $X = 0$ maka hasil belajar akan tetap 53,835 dan jika penggunaan media gambar naik sebesar satu-satuan maka hasil belajar akan naik sebesar 0,528 satuan. Setelah diketahui hasil persamaan regresinya, kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengujian hipotesis dimana nilai F hitung yang diperoleh sebesar 7,16 dan nilai F tabel dimana F 0,05 (1:33) sebesar 4,14, sehingga F hitung lebih besar F tabel, dimana $F = 7,16 > 4,14$, yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian uji F tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2022/2023, dimana besarnya pengaruh penggunaan media gambar (X) terhadap hasil belajar (Y) sebesar 17,8% dan sebanyak 82,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

Kata Kunci : Media Gambar, Hasil Belajar

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang terjadi tiap hari tanpa adanya inovasi membuat anak bosan dan tidak konsentrasi untuk menerima pembelajaran. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkonsentrasi. Faktor yang mempengaruhi distribusi konsentrasi siswa adalah kurangnya media yang menarik. Keinginan siswa untuk bermain dan bercanda masih tinggi, perilaku buruk siswa mengganggu kenyamanan siswa lain dan pengajaran materi yang hanya disampaikan melalui ceramah. Faktor-faktor di atas menjadi penyebab mengapa siswa kurang menyerap materi. Hasil belajar tentunya menjadi ukuran keberhasilan belajar. Profesionalisme guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, efisien dan efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa yang berbeda- beda. Media pembelajaran adalah alat atau perantara berfungsi sebagai penyampai pesan yang bertujuan memberikan pengalaman secara kongkrit.

Media pembelajaran bisa membuat siswa tidak pasif pada proses pembelajaran hal ini berakibat membuat hasil belajar menjadi lebih baik (Sudjana 2013:2). Pendidik perlu mengetahui media pembelajaran yang tepat dan memilihnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 3 Samarinda menemukan beberapa permasalahan yaitu hasil belajar siswa untuk mata pelajaran ekonomi masih rendah, motivasi belajar siswa harus ditingkatkan lagi, pilihan dan penggunaan metode pembelajaran tidak beragam, karena proses belajar mengajar biasanya didasarkan pada metode tradisional atau konvesional seperti ceramah dan mencatat, oleh karena itu siswa sering merasa jemu dan bosan saat belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan terobosan, peningkatan kreativitas dan inovasi guru dalam penerapan media dalam proses belajar mengajar salah satunya menggunakan media gambar. Berdasarkan dengan penjelasan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “Pengaruh

Penggunaan Media Gambar terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda Tahun Ajaran 2022/2023”.

II. KAJIAN TEORI

Media Gambar

Diantara sekian banyak media Pendidikan, gambar merupakan media yang paling banyak kita temukan. Kata dan gambar merupakan perpaduan yang sangat cocok untuk menyampaikan pesan, informasi atau materi pembelajaran. Media grafis adalah media visual yang tersusun dari simbol, gambar, titik, dan garis untuk menggambarkan dan meringkas suatu gagasan dan peristiwa. Media gambar merupakan media yang paling banyak digunakan. Media gambar merupakan bahasa umum yang dapat dipahami dan dinikmati di mana saja (Sadiman, 2017:08). Media gambar adalah media yang tugasnya menyampaikan pesan melalui gambar yang melibatkan Indera mata atau penglihatan. Pesan yang disampaikan melalui symbol-simbol komunikasi visual (Kusnadi, 2017:09).

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 sebagai berikut : 1) Foto adalah potret sebenarnya dari objek atau peristiwa yang ditangkap oleh kamera. Oleh karena itu, foto merupakan alat bantu belajar yang sangat realistik (konkret). 2) Poster adalah gambar ilustratif yang dibuat dalam skala besar yang cenderung menarik perhatian, isi yang kandungannya berupabujukan atau mempengaruhi orang, berisi motivasi, ide atau peristiwa tertentu. 3) Kartun adalah gambar interpretatif yang menggunakan simbol untuk menyampaikan pesan dengan cepat dan ringkas. Kartun juga dapat digunakan untuk mengekspresikan sikap terhadap orang, situasi, dan peristiwa tertentu, kartun biasanya berbentuk lukisan, sketsa maupun karikatur. Pada dasarnya manfaat penggunaan media gambar sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya. Artinya, gambar dianggap sebagai media pembelajaran dan manfaatnya sama. Penggunaan alat peraga secara umum, termasuk penggunaan media gambar yang benar, dapat membantu untuk

perjelas pemyajian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasai keterbatasan ruang, waktu dan daya Indera serta dengan bantuan media guru dapat memberikan materi kepada setiap siswa dengan pengalaman dan pengamatan yang serupa. Indikator penggunaan media gambar dalam pembelajaran yaitu efektifitas penggunaan media tergantung materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut (Suyatno dalam Karjak, 2017:42) Media gambar mempunyai karakteristik sebagai berikut : 1) Sifatnya konkret, melalui gambar para siswa dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan dalam kelas. 2) Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu. 3) Mengatasi keterbatasan pengamatan karena gambar dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah. 4) Gambar mudah digunakan, baik untuk proses perseorangan maupun kelompok siswa.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang dialami siswa setelah belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar diri siswa. Secara umum, 70% hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa (faktor internal) dan 30% oleh lingkungan (faktor eksternal). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman, 2013:14). Menurut A. J. R (outpus) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (performance) (Abdurrahman, 2013:14).

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya (Juliah, 2013:15). Menurut Hamalik (2013:15). Hasil belajar berupa pola perilaku, nilai, sikap, serta persepsi dan keterampilan. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa makna hasil belajar terletak pada perubahan yang nyata pada perilaku siswa setelah proses belajar mengajar dilaksanakan sesuai tujuan pendidikan. Secara umum belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam suatu proses pembelajaran individu sehingga menentukan kualitas pembelajaran. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan taxonomy of education objectives dalam M Turrohmah 2017 membagikan tujuan pendidikan menjadi tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Tabel 1. Jenis dan Indikator Hasil Belajar

Ranah Kognitif	Ranah Afektif	Ranah Psikomotor
a. Pengetahuan b. Pemahaman c. Penerapan d. Analisis e. Menciptakan f. Evaluasi	a. Penerimaan b. Sambutan c. Sikap menghargai d. Pendalaman e. Penghayatan	a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal

Dengan melihat tabel di atas maka dapat kita simpulkan bahwa dalam hasil belajar harus mampu mengembangkan tiga ranah tersebut yaitu : ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan ketiga bidang tersebut dituangkan dalam tujuan pengajaran sebagai indikator hasil belajar. Dengan demikian, hasil belajar dapat ditunjukkan dengan nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan yang baik, yang merupakan prasyarat suatu proses pembelajaran dianggap berhasil jika penerapan pembelajaran berorientasi pada tujuan tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data atau informasi sebagaimana adanya dan bukan sebagaimana seharusnya, dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, dimana penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang datanya berupa angka-angka, jumlah dan tingkatannya menggunakan analisis statistik. Penelitian asosiatif dengan hubungan kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel, yakni variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) dan apabila ada seberapa erat pengaruh atau hubungan variabel tersebut (Sugiyono, 2016:37). Variabel independent dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar (X)

dan variabel dependen adalah hasil belajar (Y). Teknik penentuan sampel yang dilakukan pada penelitian ini adalah menggunakan Purposive Sampling yaitu merupakan teknik pengambilan anggota sampel yang menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai kriteria yang diinginkan untuk menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. (Sugiyono, 2018:138). Dalam penelitian ini sampelnya adalah siswa kelas XI IPS 2 yang berjumlah 35 siswa. Penelitian dilakukan pada bulan Maret Sampai April 2023. Lokasi penelitian dilaksanakan pada SMA 3 Samarinda di jalan Ir.H Juanda No.20 RT.17,Air Putih.Samarinda Ulu. Teknik pengumpulan data menggunakan penelitian kepustakaan (*Library Research*), Penelitian Lapangan (*Field Work Research*) yang menggunakan angket atau kuisioner dan skor Skor yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel tersebut adalah pengukuran ordinal, dimana masing-masing pertanyaan diberi skor 1 sampai dengan 5 dengan bobot nilai masing-masing jawaban dengan ketentuan : Sangat setuju (skor 5), Setuju (skor 4), Ragu -ragu (skor 3), Tidak setuju (skor 4). Sangat tudak setuju (skor 1)

IV. HASIL PENELITIAN

Dalam usaha memperoleh data yang dilakukan penulis di lapangan tentang pengambilan data “Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap hasil belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda Tahun Ajaran 2022/2023”. Data hasil penelitian ini adalah untuk menyajikan atau dapat mengungkapkan kondisi obyektif dari semua variabel yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu variabel penggunaan media gambar dan hasil belajar. Oleh karena itu didapatkan informasi kongkrit yang selanjutnya diukur dengan skala pengukuran melalui skala likert. Sampel yang diteliti berjumlah 35 siswa di SMAN 3 Samarinda Tahun Pelajaran 2022/2023.

Tabel 2. Data Penggunaan Media Gambar di SMAN 3 Samarinda Tahun 2022/2023

No	Nama	Butir Pernyataan												Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Abdul	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	50
2	Adella	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	59
3	Adya	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	49
4	Agil	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	53
5	Ahmad	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	55
6	Alisyah	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	52
7	Alya	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	55
8	Andara	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	56
9	Ayu	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	57
10	Bareb	5	5	5	4	4	4	3	5	3	5	5	5	53
11	Dimas	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	55
12	Foura	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	57
13	Gamin	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	51
14	Jevana	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	54
15	Leni	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	3	48
16	Liana	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	58
17	Maysaroh	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	55
18	M. Ferlyanda	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	54
19	M. Nabil R;	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	53
20	M. Nur	4	4	4	3	4	4	5	5	4	5	5	4	51
21	M. Rai	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	57
22	M. Rizqy	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	49
23	Najwa	5	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	48
24	Nazla	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	59
25	Nuno	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	52
26	Olga	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5	56
27	Rana	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	57
28	Rivan	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	58
29	Sayyid	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	55
30	Seftiyani	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	5	5	56
31	Septyana	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	57
32	Tazkiah	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	58
33	Diva Rafi	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	54
34	M. Irwan	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	58
35	M. Yusro	5	4	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	48

(Sumber: Data yang sudah diolah)

Tabel 3. Data Hasil Belajar (Daftar Nilai PAS) Mapel Ekonomi Kelas XI IPS 2

No	Nama	Jenis kelamin	Kelas	Nilai (Y)
1	Abdul	L	XI	75
2	Adella	P	XI	88
3	Adya	L	XI	78
4	Agil	P	XI	90
5	Ahmad	L	XI	80
6	Alisyah	P	XI	80
7	Alya	P	XI	85
8	Andara	P	XI	82
9	Ayu	P	XI	84
10	Bareb	L	XI	87
11	Dimas	L	XI	88
12	Foura	P	XI	90
13	Gamin	L	XI	83
14	Jevana	P	XI	86
15	Leni	P	XI	76
16	Liana	P	XI	83
17	Maysaroh	P	XI	81
18	M. Ferlyanda	L	XI	80
19	M. Nabil	L	XI	84
20	M. Nur	L	XI	88
21	M. Rai	L	XI	80
22	M. Rizqy	L	XI	78
23	Najwa	P	XI	75
24	Nazla	P	XI	87
25	Nuno	L	XI	86
26	Olga	P	XI	80
27	Rana	L	XI	86
28	Rivan	L	XI	80
29	Sayyid	L	XI	78
30	Seftiyani	P	XI	80
31	Septyana	P	XI	80
32	Tazkiah	P	XI	85
33	Diva Rafi	L	XI	85
34	M. Irvan	L	XI	80
35	M. Yusro	L	XI	79

(Sumber Data : Diolah dari hasil penelitian lapangan)

Analisis Data

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yakni variabel bebas yaitu penggunaan media gambar terhadap variabel terikat hasil belajar. Berdasarkan metode yang digunakan

yakni tahap awal yang dilakukan penulis untuk memperoleh nilai dengan terlebih dahulu menyiapkan tabel penolong Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda.

Tabel 4. Menghitung Regresi Linear Sederhana

No Responden	X	Y	XY	X ²	Y ²
1	50	75	3750	2500	5625
2	59	88	5192	3481	7744
3	49	78	3822	2401	6084
4	53	90	4770	2809	8100
5	55	80	4400	3025	6400
6	52	80	4160	2704	6400
7	55	85	4675	3025	7225
8	56	82	4592	3136	6724
9	57	84	4788	3249	7056
10	53	87	4611	2809	7569
11	55	88	4840	3025	7744
12	57	90	5130	3249	8100
13	51	83	4233	2601	6889
14	54	86	4644	2916	7396
15	48	76	3648	2304	5776
16	58	83	4814	3364	6889
17	55	81	4455	3025	6561
18	54	80	4320	2916	6400
19	53	84	4452	2809	7056
20	51	88	4488	2601	7744
21	57	80	4560	3249	6400
22	49	78	3822	2401	6084
23	48	75	3600	2304	5625
24	59	87	5133	3481	7569
25	52	86	4472	2704	7396
26	56	80	4480	3136	6400
27	57	86	4902	3249	7396
28	58	80	4640	3364	6400
29	55	78	4290	3025	6084
30	56	80	4480	3136	6400
31	57	80	4560	3249	6400
32	58	85	4930	3364	7225
33	54	85	4590	2916	7225
34	58	80	4640	3364	6400
35	48	79	3792	2304	6241
JUMLAH	1897	2887	156675	103195	238727
	$\sum X_i$	$\sum Y_i$	$\sum X_i Y_i$	$\sum X_i^2$	$\sum Y_i^2$

(Sumber: Data yang sudah diolah)

Penyelesaian: Mencari nilai konstanta (a):

$$a = \frac{(\sum X_i^2)(\sum Y_i) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2]}$$

$$a = \frac{(103.195)(2.887) - (1.897)(156.675)}{[35 \times 103.195 - (1.897)^2]}$$

$$a = \frac{297.923.965 - 297.212.475}{3.611.825 - 3.598.609}$$

$$a = \frac{711.490}{13.216}$$

$$a = 53,835$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai a sebesar 53,835. Selanjutnya mencari nilai b sebagai berikut: Mencari nilai koefisien regresi (b):

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{[n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2]}$$

$$b = \frac{(35 \times 156.675) - (1.897)(2.887)}{[35 \times 103.195 - (1.897)^2]}$$

$$b = \frac{5.483.625 - 5.476.639}{3.611.825 - 3.598.609}$$

$$b = \frac{6.986}{13.216} = 0,528$$

Dari perhitungan di atas diperoleh nilai b sebesar 0,528. Selanjutnya menentukan persamaan regresinya sebagai berikut: $Y = a + bX = Y = 53,835 + 0,528X$ Jadi persamaaan regresinya yaitu: $Y = 53,835 + 0,528X$. kemudian dilakukan pengujian hipotesis yaitu :

1) Merumuskan H_0

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 3 Samarinda tahun ajaran 2022/2023 H_0 : $\beta = 0$

2) Merumuskan H_1

H_1 : Ada pengaruh harga terhadap kepuasan pelanggan pada usaha jasa laundry gaul tahun 2023 H_1 : $\beta \neq 0$

3) Tingkat signifikan : a : 0,05

- 4) Kriteria penolakan H_0 : Tolak H_0 Jika: $F > F_a (1; n - 2)$

$$\text{Dimana } F = \frac{RK_R}{RK_E}$$

- 5) Menghitung Nilai F :

- a. Rumus untuk menghitung S_{xy} :

$$S_{xy} = \Sigma X_i Y_i - \frac{(\Sigma X_i)(\Sigma Y_i)}{n}$$

$$S_{xy} = 156.675 - \frac{(1.897)(2.887)}{35}$$

$$S_{xy} = 156.675 - \frac{5.476.639}{30}$$

$$S_{xy} = 156.675 - 156.475,4$$

$$S_{xy} = 199,6$$

- b. Rumus untuk menghitung jumlah kuadrat total (JK_T):

$$JK_T = S_{yy} = \sum Y_i^2 - \frac{(\Sigma Y_i)^2}{n}$$

$$JKT = Syy = 238.727 - \frac{(2.887)^2}{35}$$

$$JKT = Syy = 238.727 - 238.136,257$$

$$JKT = Syy = 590,743$$

- c. Rumus untuk menghitung jumlah kuadrat error (JKE):

$$JKE = Syy - b \times S_{xy}$$

$$JKE = 590,743 - 0,528 \times 199,6 \quad JKE = 485,354$$

- d. Rumus untuk menghitung jumlah kuardat regresi (JKR):

$$JKR = JK_T - JKE$$

$$JKR = 590,743 - 485,354 \quad JKR = 105,389$$

Selanjutnya, hasil yang telah diperoleh dituangkan ke dalam tabel anova yang dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Anova Pengaruh Media Gambar terhadap Hasil Belajar

Sumber variansi	Jumlah kuadrat	v	Rata-rata kuadrat	F
Regresi	JK_R 105,389	1	$RK = \frac{JK_R}{R}$ $RK = \frac{105,389}{1}$ $RK_R = 105,389$	$F = \frac{RK_R}{RKE}$ $F = \frac{105,389}{14,707}$ $F = 7,16$
Error	JK_E 485,354	33	$RK_E = \frac{JK_E}{n-2}$ $RK_E = \frac{485,354}{35-2}$ $RK_E = \frac{485,354}{33}$ $RK_E = 14,707$	
Total	JK_T 590,743	34		

(Sumber: Data yang sudah diolah)

Menentukan F tabel: $df_1 = k - 1$ $df_2 = n - k$ Keterangan : k = jumlah variabel penelitian n = jumlah responden $df_1 = 2 - 1 = 1$ $df_2 = 35 - 2 = 33$ Nilai F tabel: $F_{0,05} (1:28) = 4,14$ 6. Simpulan : $F_{hitung} = 7,16$ $F_{tabel} = 4,14$ $F = 7,16 > 4,14$ (maka H_0 ditolak, H_1 diterima)

Jadi ada pengaruh positif pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 3 Samarinda tahun ajaran 2022/2023 Besarnya pengaruh X terhadap Y dapat dilihat berdasarkan nilai koefisien determinasi (R^2) sebagai berikut:

Tahap 1 :

$$R^2 = \frac{JK_R}{JK_T}$$

$$R^2 = \frac{105,389}{590,743} \quad R^2 = 0,178$$

Tahap 2

$$KD = R2 \times 100\%$$

$$KD = 0,178 \times 100\%$$

$$KD = 17,8\%$$

Jadi pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2022/2023, sebesar 17,8% dan 82,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian bahwa hasil penelitian mengenai pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda tahun pelajaran 2022/2023 yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dengan presentase koefisien determinasi sebesar 17,8% dan 82,2% dipengaruhi oleh faktor lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Agustina, Yeni. 2016. *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi*, Volume IV: hal. 37.
- A. Maolani, Rukaesih,& Cahyana, Ucu, 2016, *Metodologi Penelitian Pendidikan.*,
- Anggraini. 2017. *Pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi dalam memanfaatkan sumber daya alam siswa kelas IV MI Miftahus Shabyan Ngadirgo Mijen Semarang tahun ajaran 2016/2017.* Tersedia pada <http://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/7463/> Diakses pada 3 Oktober 2022.
- Candu, Saverinus. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu siswa kelas VII SMP Negeri 21 Samarinda Tahun Pelajaran 2016/2017.* Skripsi. Samarinda: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Kalimantan Timur.
- Hana, 2021. *Pengaruh Strategi Pemasaran Terhadap Daya Beli Konsumen Selama Masa Pandemi Covid 19 Pada Toko Chairul Rahman Samarinda Tahun 2021.* Skripsi Samarinda: Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Kalimantan Timur.

- Karjak, 2017. *Jurnal Pendidikan Konvergensi* hal.42
- Kustiani, Lilik Dkk. 2021 *wawasan IPS sebagai kajian dalam pembentukan sikap dan nilai*. Malang: Media Nusa Creative.
- Muhibin Syah. 2011 *Pisikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nuryati, Tutik. 2017. *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Tersedia pada <https://media.neliti.com/media/publications/247928-penggunaan-media-gambar-untuk-meningkatkan-nilai-53408b42.pdf> Diakses pada 20 Mei 2023.
Diakses pada 20 Mei 2023
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Suryawan dan Ratih Ayu Apsari.(2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. S., Arafat, Y., & Gunawan, H. (2019). Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA N 1 Abab Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(1), 89-98.
- Setiyawan, Hery. 2020. “Pemanfaatan Media Audio Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V”, *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, Vol 3: hal. 199.
- Sugiyono. 2017. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.