

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DENGAN
PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1
RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

AULIA RAHMA FAJARINA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

Aulia Rahma Fajarina

Masalah dalam penelitian ini adalah masih kurangnya penggunaan media gambar sehingga prestasi belajar IPS siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung. Metode penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode kuesioner (angket) dan dokumentasi. analisis data menggunakan analisis korelasi *product moment*. Hasil penelitian diperoleh nilai r_{hitung} koefisien korelasi sebesar 0,775 yang berarti korelasi tersebut memiliki hubungan yang kuat. Persentase koefisien determinasi menunjukkan hasil 60,1% yang berarti penggunaan media gambar memberikan kontribusi terhadap prestasi belajar siswa sebesar 60,1%. Selain itu, hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $9,663 > 1,999$ sehingga, H_a diterima dan H_o ditolak yang berbunyi ada hubungan yang positif antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS siswa.

Kata Kunci : media gambar, prestasi belajar IPS, siswa SD

ABSTRACT

**RELATIONSHIP BETWEEN THE USE OF MEDIA IMAGES WITH
ACHIEVEMENT IPS CLASS IV SD NEGRI 1
RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG
YEAR TEACHING 2015/2016**

By

Aulia Rahma Fajarina

The problem in this research is still the lack of use of media images that IPS student learning achievement is low. This study aims to determine the relationship between media use and academic achievement IPS image fourth grade students of SD Negeri 1 Bandar Lampung Rajabasa Raya. The research method is quantitative sampling used is total sampling. The independent variable was the use of media images (X) while the dependent variable is the learning achievement IPS (Y). Collecting data in this study is using a questionnaire and documentation, as well as data analysis using product moment correlation analysis. The results of the study data analysis using product moment correlation formula obtained correlation coefficient of 0.775, which means that these correlations have a strong relationship. The percentage coefficient of determination shows the result of 60.1% which means that the variable X (the use of media image) contributes to variable Y (student achievement) amounted to 60.1%. In addition, the result is greater than that is $9.663 > 1.999$ so, H_a accepted and H_o rejected which says there is a positive relationship between media use and academic achievement IPS picture of IV grade students at SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung Academic Year 2015/2016.

Keywords: media images, IPS learning achievement.

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR
DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA
BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2015/2016**

Oleh

AULIA RAHMA FAJARINA

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN
Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

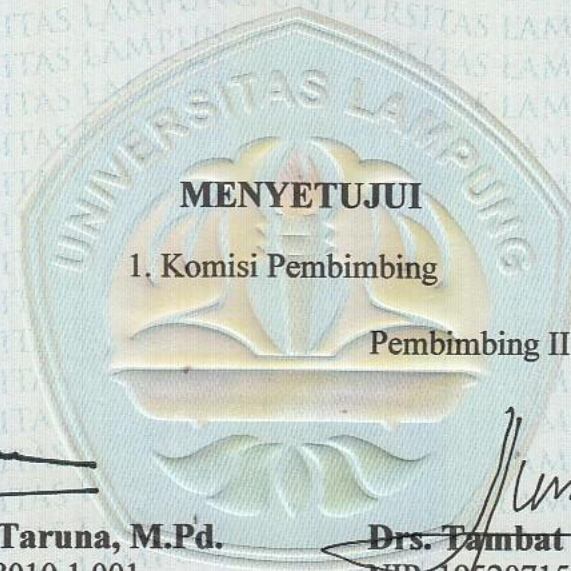
Judul Skripsi : **HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 RAJABASA RAYA BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Aulia Rahma Fajarina**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053021

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd.
NIP 19530709 198010 1 001


Drs. Tambat Usman, M.H.
NIP 19520715 197903 1 007

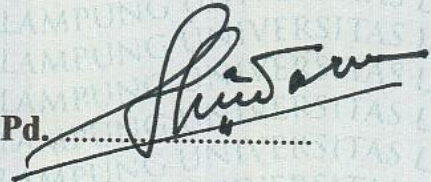
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

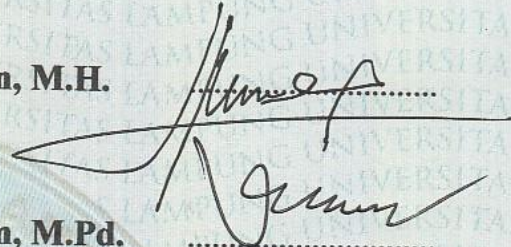
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd.



Sekretaris : Drs. Tambat Usman, M.H.



Penguji Utama : Dra. Erni Mustakim, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 19 April 2016

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Aulia Rahma Fajarina
NPM : 1213053021
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandarlampung Tahun Ajaran 2015/2016” adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 6 Januari s.d 15 Februari 2016. Skripsi ini bukan hasil menjiplak ataupun hasil karya orang lain. Jika nanti ada hasil plagiat maka penulis bersedia diberi sanksi.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Bandar Lampung, Maret 2016

Yang Menyatakan



Aulia
Aulia Rahma Fajarina
NPM. 1213053021

RIWAYAT HIDUP



Aulia Rahma Fajarina Lahir di Jakarta, pada tanggal 8 Oktober 1994, sebagai anak keempat dari empat bersaudara. Putri pasangan Bapak Drs. H. Tajuddin dan Ibu Hj. Susdiati.

Pendidikan yang pernah di tempuh penulis adalah Taman Kanak-kanak (TK) di Al- Husna Jakarta tahun 1996/2000, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 04 Kreo Kota Tangerang tahun 2000/2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Manggala Kota Tangerang tahun 2006/2009, dan Sekolah Menengah Awal (SMA) di SMA Negeri 12 Tangerang lulus pada tahun 2012.

Tahun 2012, penulis terdaftar sebagai mahasiswi Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN Undangan.

Pada Tahun 2015, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata di Pekon Padang Cahya Kecamatan Balik Bukit Kab. Lampung Barat, serta melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di SD Negeri 1 Padang Cahya Kecamatan Balik Bukit Kab. Lampung Barat.

MOTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan lain, dan

Hanya kepada Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap”

(Q.S-Al Insyirah:6-8).

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”

(Thomas Alfa Edison)

“Jika kamu menetapkan tujuan kamu yang begitu tinggi dan itu gagal, maka kamu akan jatuh diatas kesuksesan yang lain”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim

Ku persembahkan karyaku ini Kepada :

Bapak Drs.H Tajuddin dan Ibu Hj. Susdiati tercinta

Kakak pertamaku Sintia Elvina. S.E. yang kusayangi

Kakak Keduaku Trise Fatmaretha S.E.yang kusayangi

Abang ku Rizky Akbar yang kusayangi

Seseorang yang kelak akan menjadi pendampingku

Seluruh guru dan dosen yang pernah mengajariku dari SD hingga Perguruan Tinggi

Semua Sahabat terbaik yang pernah ada

Almamater Tercinta

SANWACANA

Assalamualaikum.Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang penulis susun ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung. Dengan Judul “Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rahabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016”.

Dalam Penulisan skripsi ini Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan dan pengarahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs, Maman Surahman M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing kami selama ini.
5. Bapak Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd. selaku Pembimbing Pertama sekaligus dosen pembimbing akademik atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
6. Bapak Drs. Tambat Usman, M.H selaku dosen Pembimbing Kedua atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.
7. Ibu Dra. Erni Mustakim, M.Pd selaku Pembahas atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.
9. Ibu Mardiana, S.pd M.Pd selaku Kepala SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.

10. Mata air kasih sayang yang tak pernah berhenti mengalir, Papahku Drs. H. Tajuddin dan Mamahku Hj. Susdiati tercinta, yang telah ikhlas menyayangiku dari kandungan hingga saat ini, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkahku dalam sujudnya, terimakasih untuk tetes keringat dan air mata yang tercurah, semuanya tak akan pernah bisa aku balas dengan apapun.
11. Kakak pertamaku Sintia Elvina, S.E. Kakak keduku Trise Fatmaretha, S.E, serta abangku Rizky Akbar. yang selalu membantu dan mendoakanku dalam penyelesaian studiku.
12. Sahabat seperjuangan, teman rantau senasib sepenanggungan selama dikota orang (Bandarlampung), sekaligus Sahabat hidup Oppa a.k.a Prasetyo Wahyu Wibowo yang selalu setia menemani, saat senang, sedih, sehat, sakit, mudah, sulit. memberikan dukungan, bantuan tenaga, doa dan motivasi dalam penulisan skripsi ini dengan kedewasaannya, terimakasih untuk semua yang kamu beri.
13. Sahabatku di Lampung teman seperjuangan sejak awal perkuliahan, Desilia Susanti yang selalu membantu dengan pengetahuan dan ilmunya yang sangat bermanfaat, serta Devilia Sistantri Wijaya, Risqhe Rumsi, Dea Anjar Wulan sahabat yang selalu setia, saling membantu dan saling memberi nasihat, Terimakasih atas segala pengalaman dan cerita selama ini, semoga akan menjadi memori di masa depan. terimakasih untuk semuanya.
14. Seluruh mahasiswa PGSD Kampus Unila yang telah membantu, walau sering tidak sependapat dan sepemikiran. Terimakasih guys.

15. Teman-teman KKN dan PPL pekon Padang Cahya kec. Balik bukit. Pak'lek Hasan, mbah Bima, pak kordes Andra, Papah Yoga, Mamah Erna, emak Desti, Bunda Ucti, Ginuk2 a.k.a Feti , Ani a.k.a Aryani, hayati a.k.a uut. Bapak dan ibu peratin, Bapak ibu kepala sekolah, Mbah lanang dan mbah weddok Marjo, Organisasi Muli Mekhanai, Ngah Shintia dan minan Jainab. Dan segala jajarannya, terimakasih atas segala pengalaman dan cerita yang kalian beri untuk masa depan saya, Semoga kita tetap jadi saudara.
16. Mamak kantin soto, Mbak Sri, Mbak Jus, pak Kantin Kejujuran yang telah mendukung keseimbangan gizi mahasiswi kost-kost'an seperti saya, dengan harga yang masuk akal sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan keadaan sehat. terimakasih
17. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir Kata, Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin

Bandar Lampung, April 2016
Penulis

Aulia Rahma Fajarina

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENYETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
SANWACANA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Belajar.....	13
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.3 Media Gambar.....	16
2.4 Prestasi Belajar.....	20
2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	21
2.6 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	22
2.7 Tujuan Pendidikan IPS.....	23
2.8 Ruang Lingkup IPS	25
2.9 Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
2.10 Kerangka Pikir.....	26
2.11 Hipotesis	27

BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Metode & Desain Penelitian	29
3.1.1 Metode Penelitian.....	29
3.1.2 Desain Penelitian	30
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	31
a. Tempat Penelitian	31
b. Waktu Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel	31
3.3.1 Populasi.....	31
3.3.2 Sampel.....	32
3.4 Variabel Penelitian.....	32
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.6 Uji Persyaratan Instrumen.....	36
3.7 Teknik Analisis Data.....	38
3.8 Pengujian Hipotesis.....	39
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
4.1.1 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	41
4.1.2 Situasi dan Kondisi Sekolah.....	42
4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	45
4.2.1 Data Penggunaan Media Gambar.....	45
4.2.2 Data Prestasi Belajar	47
4.3 Hasil Uji Prasyarat Instrumen	49
4.3.1 Uji Validitas Angket	49
4.3.2 Uji Reliabilitas Angket.....	50
4.3.3 Uji Korelasi Product Moment Pearson	50
4.4 Hasil Uji Hipotesis Penelitian	52
4.5 Pembahasan.....	54
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1	Data Nilai Ujian Semeser Ganjil IPS Kelas IV SD Negri 1 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2015/2016 8
Tabel 2.1	Hasil Penelitian yang Relevan 26
Tabel 3.1	Jumlah Siswa kelas IV SD Negri 1 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2015/2016..... 32
Tabel 3.2	Daftar Interpretasi Koefisien r 38
Tabel 4.1	Tenaga Pendidik..... 43
Tabel 4.2	Jumlah Siswa SD Negri 1 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2015/2016 44
Tabel 4.3	Data Fasilitas di SD Negri 1 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2015/2016 44
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Gambar Siswa. 46
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Kualitatif Penggunaan Media Gambar. 46
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS..... 47
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Kualitatif Prestasi Belajar IPS. 48
Tabel 4.8	Hasil Uji Validitas Angket Penggunaan Media Gambar (X). 49
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas Angket Penggunaan Media Gambar (X). 50
Tabel 4.10	Hasil Perhitungan Analisis Korelasi. 51
Tabel 4.11	Hasil Perhitungan t Hitung 53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	27
3.1 Gambar Desain Penelitian	31
4.1 Histogram Penggunaan Media Gambar	46
4.2 Histogram Pembelajaran IPS	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Rekomendasi Pengajuan Judul	60
2. Surat Penunjukan dan Kesiediaan Pembimbing dan Pembahas.....	61
3. Surat Izin Penelitian	62
4. Surat Balasan Izin Penelitian dari Sekolah	63
5. Surat Keterangan Penelitian.....	64
6. Kisi-Kisi Angket Penggunaan Media Gambar.....	65
7. Angket Penggunaan Media Gambar	66
8. Hasil Uji Validitas Penggunaan Media Gambar	71
9. Hasil Uji Validitas Korelasi Pearson	72
10. Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan Media Gambar	76
11. Tabel Korelasi <i>Product Moment</i>	77
12. Tabel t Hitung	78
13. Data Kuesioner Penggunaan Media Gambar	79
14. Daftar Nilai IPS Semester Ganjil SDN 1 Rajabasa Raya	82
15. Foto-Foto Penelitian / Dokumentasi	84

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menjadi standar kompetensi dan kemampuan individu oleh sebab itu pendidikan menjadi hak setiap orang untuk dapat meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk pembangunan. Menurut Siswoyo Dwi dkk (2007: 19) mengartikan dalam arti teknis, “pendidikan adalah proses dimana masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, perguruan tinggi atau melalui lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, dan generasi ke generasi”.

Seiring perkembangan zaman, pendidikan tidak hanya dituntut untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, mengubah tingkah laku, dan merubah akhlak saja, tetapi pendidikan juga dituntut untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang sejalan dengan perkembangan jaman kearah globalisasi diperlukan adanya sumber daya manusia yang berkualitas dalam segala bidang kehidupan. Dengan adanya globalisasi tersebut maka pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang cakap, terampil, dan handal sesuai dengan bidang yang dimilikinya.

Pembangunan di bidang pendidikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan Nasional, perlu diwujudkan guna peningkatan dan kemajuan sektor pendidikan. Kualitas guru yang dinilai masih kurang banyak mendapat sorotan dari masyarakat, peserta lulusan kependidikan, para pendidik dan pemerintah. Kemudian, untuk meningkatkan kualitas para guru, Kemendikbud akan meningkatkan kualifikasi guru melalui beasiswa S-1 bagi guru SD dan SMP.

Tiap tahunnya, Kemendikbud juga menyiapkan beasiswa untuk 100 ribu calon guru guna menempuh pendidikan S-1 melalui bantuan beasiswa S-1 untuk guru SD dan SMP. Di dunia internasional, kualitas pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 120 negara di seluruh dunia berdasarkan laporan tahunan UNESCO *Education For All Global Monitoring Report 2012*. Sedangkan berdasarkan Indeks Perkembangan Pendidikan (*Education Development Index, EDI*), Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 127 negara pada 2011. Oleh karena itu pemerintah berupaya semaksimal mungkin mengadakan perbaikan dan penyempurnaan dibidang pendidikan.

Upaya pemerintah yang sudah dilakukan dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia untuk mencapai Tujuan pendidikan di Indonesia yang bersifat formal tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan dan sistem yang diterapkan yang berbunyi :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sedangkan menurut Sisdiknas, (2003:12) Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Pendidikan adalah suatu bekal ataupun modal yang penting bagi manusia untuk menjalankan kehidupan berbangsa. Karena melalui pendidikan, bangsa dapat berkembang dan maju ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu pendidikan menuntut orang-orang yang terlibat di dalamnya untuk bekerja sama secara maksimal, penuh rasa tanggung jawab dan loyalitas yang tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Melalui pendidikan inilah suatu bangsa dapat menjadi bangsa yang tangguh, mandiri, berkarakter dan berdaya saing. Selain itu, pendidikan juga dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam mempersiapkan sekaligus membentuk generasi muda dimasa yang akan datang. Sebagai langkah antisipasi, maka pendidikan banyak diarahkan pada penataan proses belajar, penggunaan dan pemilihan media belajar secara tepat. Kesemuanya dimaksudkan untuk pencapaian hasil belajar semaksimal

mungkin. Upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya pendidikan di sekolah, tidak terlepas dari masalah prestasi belajar yang baik dan maksimal, untuk itu diperlukan usaha yang sungguh-sungguh dari peserta didik dan guru sebagai pendidik.

Proses belajar dan pembelajaran di sekolah, guru berperan penting dalam keberhasilan proses belajar dan prestasi belajar. Di sekolah siswa belajar berbagai bentuk kecakapan dan pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui. Dari hasil proses belajar ini pula selanjutnya akan dapat dilihat tanda-tanda atau hasil yang telah dicapai selama mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran di sekolah. Tanda-tanda atau hasil belajar yang dicapai ini terlihat dengan adanya prestasi yang baik dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Keberhasilan dan kegagalan belajar ditandai dengan prestasi yang muncul setelah melakukan suatu usaha pembelajaran. Kualitas pendidikan erat sekali hubungannya dengan prestasi belajar, prestasi belajar yang dicapai setiap siswa tidaklah sama, ada yang mencapai prestasi tinggi dan rendah. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang tentu ada faktor-faktor eksternal maupun internal yang mempengaruhinya baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat. Demikian juga yang dialami dalam memperoleh belajar

Menurut Slameto, (2010: 54):

Prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam individu siswa dan faktor dari luar individu siswa. Faktor dari dalam individu siswa meliputi faktor psikologis antara lain kemandirian

belajar, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kedisiplinan belajar, dan lain-lain. Sedangkan faktor dari luar individu siswa misalnya meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial serta instrument yang berupa kurikulum, program, sarana, fasilitas dan juga guru.

Prestasi belajar seseorang pada dasarnya dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lain. Sehingga tidak ada faktor tunggal yang secara otomatis dan berdiri sendiri mempengaruhi dan menentukan prestasi belajar seseorang. Dalam menentukan prestasi belajar salah satunya akan ditentukan oleh kerelevansian penggunaan suatu cara atau metode yang tepat sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran disatu sisi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, Penggunaan media disini adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dengan demikian dalam proses pembelajaran, media sangat diperlukan agar siswa dapat menerima pesan dengan baik dan benar.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Karena pembelajaran IPS membutuhkan pemahaman yang lebih yang tidak mudah

didapatkan dari penjelasan verbal Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu :

Menurut Trianto (2010: 176)

tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Menurut Sapriya (2009: 12)

mengemukakan IPS di tingkat Sekolah Dasar pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledges), ketrampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi/ masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Untuk dapat melaksanakan pembelajaran IPS dengan baik pada jenjang pendidikan SD, diperlukan guru yang terampil merancang dan mengelola proses pembelajaran guru hendaknya dapat menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara fisik, mental, maupun sosial. guru hendaknya dapat menggunakan strategi yang melibatkan siswa aktif dalam belajar baik secara fisik, mental, maupun sosial. Selain itu pendidikan mengarahkan siswa menjadi subyek yang memiliki kemampuan dan daya serap yang tinggi, kreatif, mandiri dan profesional.

Manfaat media gambar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk sekolah dasar akan dirasakan oleh siswa yaitu nilai-nilai dan pengetahuan tentang sejarah, Negara-Negara lain, serta perkembangan

zaman dan masih banyak lagi lainnya tentang pembelajaran IPS. Sebaliknya apabila media yang masih monoton jelas tidak membuat siswa tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran, sehingga aktivitas siswa rendah dalam pembelajaran.

Kenyataannya tidak setiap siswa mendapat prestasi belajar yang memuaskan selama mengikuti kegiatan belajar sesuai dengan yang diharapkan. Terkadang mereka mengalami kesulitan dalam belajar sehingga menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa baik faktor internal yang berasal dari dalam siswa seperti kesehatan, sikap, dan bakat. Juga faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi pada SDN 01 pada pembelajaran IPS di kelas IV Rajabasa Raya Bandar Lampung, cenderung masih terpusat pada pembelajaran IPS yang menggunakan metode ceramah dalam penyajian materinya. Karena menurut guru, metode ceramah merupakan metode yang paling mudah dilaksanakan oleh setiap guru. Hal inilah yang menyebabkan banyak siswa menganggap proses pembelajaran IPS itu adalah sesuatu yang membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif dan berbagai keluhan lainnya yang berdampak kepada rendahnya prestasi belajar siswa. Sebagaimana terdapat dalam Undang-Undang No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 35 yang menyatakan Bahwa “Setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar”.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan oleh penulis di SD Negeri 1 Rajabasa Raya diperoleh Prestasi belajar yang dicapai belum mencapai kkm yang ditentukan 63, sebagai ilustrasi disajikan data hasil ujian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Data Nilai Ujian Semester Ganjil IPS Kelas IV SDN 01 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2015/2016:

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	30	0-62	63	16	53,3 %	Belum Tuntas
		63		14	46,7%	Tuntas
IV B	34	0-62	63	18	52,9 %	Belum Tuntas
		63		16	47,1 %	Tuntas

Sumber : Dokumentasi Guru IPS Kelas IV SDN 01 Rajabasa Raya Tahun Pelajaran 2015/2016

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan bahwa data tingkat pemahaman siswa terhadap materi masih jauh dari harapan, dilihat dari kelas IV A dengan jumlah 30 siswa yang belum mencapai nilai KKM kurang dari 63 sebanyak 16 siswa dengan persentase 53,3%, yang sudah mencapai nilai KKM lebih dari 63 sebanyak 14 siswa dengan persentase 46,7%. Begitu pula pada kelas IV B dengan jumlah 34 siswa yang belum mencapai nilai KKM kurang dari 63 sebanyak 18 siswa dengan persentase 52,9%, yang sudah mencapai nilai KKM lebih dari 63 sebanyak 16 siswa dengan persentase 47,1%. Nilai belum tuntas siswa lebih besar dari pada tingkat ketuntasan siswa. Keadaan ini bukan sepenuhnya kesalahan siswa, namun seluruh aspek dalam bidang pendidikan pun harus dibenahi supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Artinya secara persentase siswa kelas IV SDN 01 Rajabasa Raya pada mata

pelajaran IPS lebih banyak yang mendapatkan nilai kurang dari 63. Berdasarkan hal ini peneliti melihat bahwa penyebabnya adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengajar dengan pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran IPS di kelas yang membuat siswa kurang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga prestasi belajar siswa menjadi rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ialah dengan mengubah cara mengajar guru dalam menggunakan media pembelajaran yaitu media gambar. Jadi jelas bahwa ada hambatan yang membuat prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS rendah dan siswa belum dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut :

- 1.2.1. Pembelajaran cenderung terpusat pada metode ceramah. Sehingga siswa menganggap proses pembelajaran monoton dan kurang menyenangkan.

- 1.2.2. Masih rendahnya prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung yang belum mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 63, dari siswa Kelas IV A yang mencapai nilai KKM terdapat 16 siswa dengan persentase 53,3%. Begitu pula pada kelas IV B terdapat 18 siswa dengan persentase 52,9%. Sehingga yang belum mencapai KKM lebih dominan.
- 1.2.3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengajar dengan pemanfaatan media pembelajaran yaitu media gambar dalam mata pelajaran IPS.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

- 1.3.1. Rendahnya prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.
- 1.3.2. Rendahnya intensitas penggunaan media gambar pada pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Ada Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk: Mengetahui hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka adapun manfaat yang akan diperoleh yaitu :

1.6.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

Sebagai sarana bagi penulis untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi para pihak yang berkepentingan dengan penelitian ini antara lain :

a. Bagi Guru

Memberikan sumbangan kepada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran seperti penggunaan media gambar untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas dapat tercapai.

b. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media gambar.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dan informasi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran seperti penggunaan media gambar.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPS pada awal semester genap.

2. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah penggunaan media gambar dan prestasi belajar.

3. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

5. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah di SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Belajar

2.1.1 Teori Belajar yang mendukung

Menurut Al-Thabany (2014: 28) Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses didalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran diharapkan dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Berikut ini akan dijelaskan beberapa teori belajar, diantaranya:

a. Teori Belajar konstruktivisme

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivis (konstruktivist theories of learning). Menurut Al-Thabany (2014: 29) “Teori konstruktivis ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai.” Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah dengan ide-ide

b. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori behaviorisme belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan pengamatan. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal penting untuk melihat terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku tersebut.

Dari kedua teori ini, maka yang lebih sesuai dengan pembelajaran dengan Penggunaan media gambar adalah teori Behaviorisme. Teori ini cocok untuk mendukung penerapan penggunaan media gambar, karena penggunaan media gambar dapat mengubah tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan pengamatan.

2.2 Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Hal ini merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut Djamarah (2008:136) “Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Miarso Yusufhadi (2004:87) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pengertian media tersebut dibatasi dengan pengertian media dalam dunia pendidikan yakni, media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Jenis – jenis Media

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran banyak jenisnya.

Menurut Djamarah (2008:139) berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas :

a. Media Audiktif.

Media audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, yang termasuk jenis media ini antara lain recorder dan radio.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, yang termasuk jenis media antara lain adalah gambar, foto, serta benda yang tidak bersuara.

c. Media Audiovisual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur gambar dan unsur suara. Jenis media ini antara lain adalah televisi, video, film atau demonstrasi langsung.

Dari beberapa teori dan jenis media di atas penulis disini menggunakan media visual, dimana tidak hanya gambar yang terlihat tetapi juga bisa mendengar suara guru menjelaskan dari gambar tersebut.

2.3 Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu dari media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Menurut Sadiman Arief (2003:21), media gambar adalah sebagai berikut:

Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Menurut Daryanto (2010:17) “media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan diantaranya titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau symbol visual yang lain yang dimaksud untuk mengikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide , data, atau kejadian”. Sedangkan menurut Setiawan Denny (2011:01), “Media gambar adalah media yang dapat mempengaruhi perasaan seseorang bagi yang melihatnya dan seolah-olah dapat mewakili benda yang sebenarnya”.

Sedangkan, Sudjana (2007:68) berpendapat bahwa “Media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefenisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar”. Media

gambar merupakan salah satu jenis media visual yang menandakan indera pengelihatan.

Penggunaan media gambar merupakan salah satu bentuk wujud aplikasi pembelajaran aktif dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Melalui media ini siswa dilibatkan secara holistic, baik aspek fisik, emosional dan intelektualnya. Penggunaan media gambar bertujuan memudahkan penyampaian materi dimengerti peserta didik. Kemudahan mencerna media gambar karena sifatnya visual konkrit menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa media gambar adalah media yang dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana, tempat, barang, pemandangan dan benda-benda lainnya.

2.3.1 Fungsi Media Gambar

Menurut Daryanto (2010:5) fungsi media gambar bagi guru adalah:

- a. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
- b. Memudahkan jalan komunikasi antara guru dan murid.
- c. Memperjelas mata pelajaran agar tidak terlalu verbalists.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.

Fungsi media gambar bagi siswa:

- a. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
- b. Memudahkan jalan komunikasi antara guru dan murid.
- c. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.

2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

- a. Kelebihan Media Gambar

Djamarah (2008:143) kelebihan media gambar yaitu:

1. Sifatnya konkrit, lebih realistic, dibanding media verbal.
2. Dapat memperjelas suatu masalah.
3. Tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.
4. Membantu siswa memahami tentang materi yang disampaikan yang menggunakan media gambar.
5. Peraga yang digunakan mudah dipindahkan.

b. Kekurangan Media Gambar

Menurut Djamarah (2008:144) kekurangan media gambar yaitu sebagai berikut:

1. Hanya menekan indera penglihatan.
2. Ukurannya sangat terbatas untuk ukuran besar.

2.3.3 Penggunaan Media Gambar

Menurut Sadiman Arief, dkk (2003:28), “media grafis visual sebagaimana hanya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.” Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambar termasuk media yang relative mudah ditinjau dari segi biayanya. Media gambar untuk membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Secara umum fungsi media gambar menurut Basuki dan Farida (2001:42) yaitu mengembangkan kemampuan visual, mampu

mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkandi dalam kelas, serta juga meningkatkan kreativitas siswa.

Dari uraian teori-teori tersebut penulis simpulkan bahwa jika penggunaan media gambar tersebut sesuai dengan materi yang disampaikan dan disertai dengan penjelasan-penjelasan yang sesuai dan tepat yang dapat disajikan secara terorganisir, jelas dan spesifik, sehingga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam elemen-elemen pengetahuan dalam pembelajaran, maka kualitas prestasi belajar dapat ditingkatkan.

2.3.4. Indikator Media Pembelajaran

Kelayakan penggunaan media sebagai media pembelajaran menurut Arief Sadiman, dkk (2003:28) terdapat indikator-indikator yang harus dipenuhi, diantaranya sebagai berikut:

1. Efektivitas media yaitu media dapat digunakan sebagai media pembelajaran, media sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi media sudah relevan dengan materi yang dipelajari, isi media mudah untuk dimengerti dan dipahami, media dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel, media menyajikan tampilan (warna, huruf, gambar, animasi) yang baik dan menarik, penggunaan media sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh informasi tentang pembelajaran yang dipelajari.
2. Motivasi belajar yaitu penggunaan media sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar, media pembelajaran yang disusun membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, penggunaan media sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa, penggunaan media sebagai media pembelajaran meningkatkan perhatian siswa untuk belajar.
3. Aktivitas belajar siswa yaitu dapat membuat siswa belajar mandiri, media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, media pembelajaran membantu siswa menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran.

2.4 Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes. Menurut Ahmadi Abu (2002:33), “prestasi belajar adalah hal yang menyangkut hasil pembelajaran atau hasil yang dicapai anak didik yang diukur melalui aktivitas belajar”. Prestasi belajar merupakan suatu indikator dari perkembangan dan kemajuan siswa atas penguasaan dari pelajaran-pelajaran yang telah diberikan guru kepada siswa.

Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nasrun Harahap, dkk. sebagaimana dikutip oleh Djamarah (2005:226) bahwa “prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum”.

Sedangkan, Menurut Tu’u Tulus (2004:75) “prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran dan lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka”. Lebih jelasnya lagi beliau menuturkan bahwa “prestasi belajar siswa ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan tes atau ujian yang ditempuh”.

Selanjutnya Nasution (2004:54)

menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dalam berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum memenuhi target dalam kriteria tersebut.

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar mengajar yang dipengaruhi juga oleh penguasaan konsep awal. Seperti halnya juga mata pelajaran IPS, untuk menguasai konsep yang lebih tinggi tingkat kesukarannya, harus dikuasai terlebih dahulu konsep awal yang merupakan dasar bagi pelajaran yang akan dipelajari.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa prestasi belajar merupakan gambaran dari penguasaan kemampuan para peserta didik sebagai mana telah ditetapkan untuk suatu pelajaran tertentu. Setiap usaha yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran baik oleh guru sebagai pengajar maupun oleh peserta didik sebagai pelajar bertujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya.

2.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dikemukakan oleh Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal

Yaitu faktor yang ada didalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari:

- a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
- b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
- c. Faktor kelelahan.

2. Faktor ekstern

Yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
- b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
- c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Selain faktor-faktor tersebut di atas, menurut Nasution (2004:50) “prestasi belajar juga dipengaruhi oleh kecakapan dan ketangkasan belajar yang berbeda secara individual.” Walaupun demikian, kita dapat membentuk anak dengan memberi petunjuk-petunjuk itu dengan sendirinya akan menjamin kesuksesan anak dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa faktor-faktor prestasi belajar adalah pencapaian hasil belajar siswa berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diberikan guru kepada siswa melalui evaluasi atau penilaian pada suatu mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPS. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa mencakup penilaian penguasaan, baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2.6 Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Bidang kajian ilmu yang dipelajari dalam IPS pada jenjang Sekolah Dasar (SD) meliputi materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi. Menurut A. Kosasih Djahri dalam Sapriya (2006:7) “IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dan cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.”

Selanjutnya Menurut Muhammad Nu'man Somantri dalam Sapriya (2006:7) “pendidikan IPS adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang

diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah.”

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa :

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi.

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis simpulkan bahwa IPS adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, mengkaji tentang fakta dan isu-isu sosial yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan menjadi warga Negara Indonesia yang baik dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

2.7 Tujuan Pendidikan IPS

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

Dalam permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Hasan dalam Supriya, dkk., (2006:5) “tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu pengembangan intelektual siswa, pengembangan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.” Selanjutnya menurut Martorella dalam Sapriya, dkk., (2006:8) mengemukakan “tujuan utama dari pembelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pribadi "warga negara yang baik" (*good citizen*).”

Sedangkan Sapriya (2006:133) menyatakan bahwa “tujuan IPS yaitu:

- a) Mengajarkan konsep-konsep dasar sejarah, sosiologi, antropologi, ekonomi, dan kewarganegaraan melalui pendekatan pedagogis, dan psikologis.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inkuiri, *problem solving*, dan keterampilan sosial.
- c) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan
- d) Meningkatkan kerja sama dan kompetensi dalam masyarakat yang heterogen baik secara nasional maupun global.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik para siswa agar prestasi belajar

siswa meningkat dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan sebagai bekal untuk memecahkan segala persoalan dalam kehidupan bermasyarakat. Keterampilan tersebut meliputi, keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan bekerjasama dengan teman, dan meningkatkan berpikir kreatif. Selain itu tujuan pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pribadi warga negara yang baik.

2.8 Ruang Lingkup IPS

ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah, dan juga dengan jenjang pendidikan tinggi. Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Menurut Gunawan Rudy (2010: 39), ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
5. IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*), yakni: mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia; mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

2.9 Hasil Penelitian Yang Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan berdasarkan kajian teori yaitu Siti Qoriah(2010), Mijil Widianingtias (2012) Titik Nuryati(2013) yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Yang Relevan

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	SITI QORIAH (2010)	Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Melalui Media Gambar Studi Pada Siswa Mima'arif Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2010/201	Hasil ini dibuktikan olahdata menggunakan program spss 16. Yang mana dengan r sebesar 0,915 sehingga media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al Ma'arif Bandungan Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2010/2011
2.	Mijil Widianingtias (2012)	Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV Mi Al Fatah Kemitug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013	Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dan keaktifan siswa kelas IV MI Al-Fatah Kemitug meningkat dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS dengan hasil korelasi sebesar 0,954 yang berarti ada pengaruh yang sangat kuat
3.	Titik Nuryati (2013)	Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IV Sdn Ujung Viii/33 Surabaya	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar sangat efektif apabila diterapkan pada siswa kelas IV SDN Ujung VIII/33 Surabaya dengan hasil korelasi sebesar 0,674 artinya terdapat hubungan yang cukup tinggi

Sumber: Digital Library

2.10 Kerangka Pikir

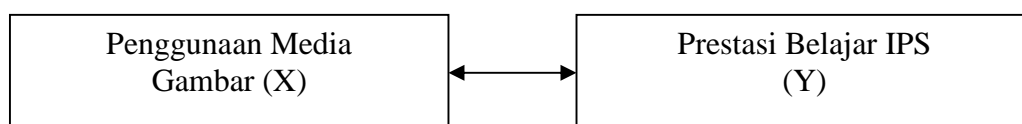
Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting Sugiyono, (2011: 91). Sedangkan menurut Arikunto Suharsimi (2001:99) “kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran penulis dan memberikan penjelasan kepada

orang lain.” bagian ini akan dijelaskan hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar siswa.

Penggunaan media gambar merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang diteliti dari proses cara belajar ini adalah efek yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut cara belajar ini merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar. Dengan menggunakan media gambar, dapat menimbulkan pemikiran siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran. Sehingga hal ini memungkinkan prestasi belajar meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka terdapat hipotesis sementara yaitu diduga ada hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar. artinya semakin efektif penggunaan media gambar yang digunakan maka semakin baik pula prestasi belajar siswa di sekolah, begitu pula sebaliknya, semakin kurang efektif penggunaan media gambar, maka kurang baik pula prestasi belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Hubungan Variabel Bebas (X) dan Variabel Terikat (Y)

Sumber : (Sugiyono 2011: 8)

2.11 Hipotesis

Menurut Soehartono Irawan (2004: 26) Hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Sedangkan Narbuko

Cholid (2001) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian, dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih.

Dari pendapat para ahli penulis menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya hubungan antara variabel X (penggunaan media gambar) dengan variabel Y (prestasi belajar IPS), dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis : Ada Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Rajabasa Raya Tahun Ajaran 2015/2016.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Dalam memecahkan suatu masalah atau permasalahan yang dihadapi, metode penelitian mempunyai peranan penting dalam penelitian ilmiah, disini diperlukan metode yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti sehingga memperoleh hasil yang diharapkan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Definisi lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya. Demikian pula pada tahap kesimpulan penelitian akan lebih baik bila disertai dengan gambar, table, grafik, atau tampilan lainnya.

Menurut Sugiyono (2011:8) “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data

bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

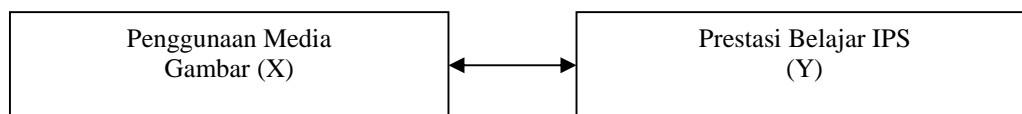
3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, yang membantu penelitian dalam pengumpulan dan menganalisis data. Adapun desain penelitian menurut Mc Millan dalam Ibnu Hadjar adalah rencana dan struktur penyelidikan yang digunakan untuk memperoleh bukti-bukti empiris dalam menjawab pertanyaan penelitian. Definisi lain mengatakan bahwa desain (design) penelitian adalah rencana atau rancangan yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan.

Design penelitian memiliki beragam jenis dilihat dari berbagai perspektif, antara lain:

1. Desain penelitian dilihat dari perumusan masalahnya
 - a) Penelitian eksploratif
 - b) Penelitian uji hipotesis
2. Desain penelitian berdasarkan metode pengumpulan data
 - a) Penelitian pengamatan
 - b) Penelitian Survei
3. Desain penelitian menurut tujuannya
 - a) Penelitian deskriptif Penelitian deskriptif
 - b) Penelitian komparatif
 - c) Penelitian asosiatif

Hubungan kedua variabel tersebut digambarkan dengan desain sebagai berikut:



Gambar 3.1 Gambar Desain Penelitian
Sumber : (Sugiyono 2011: 8)

Sedangkan Arikunto Suharsimi (2006:270) mengemukakan:

jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasi, yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu jenis penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel (X) penggunaan media gambar dan variabel (Y) prestasi belajar IPS.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016, yaitu pada tanggal 22 Februari 2016

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Sugiyono (2011:80) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sedangkan menurut Kasinu Akhmad (2007:260) populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa siswi kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 64 siswa.

Tabel 3.1 Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		L	P	
1	IVA	15	15	30
2	IVB	17	17	34
Jumlah		32	32	64

Sumber: Tata Usaha SD Negri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung.

3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2011:81). “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sementara itu Arikunto Suharsimi (2006:174) “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, ”.

Berdasarkan pertimbangan pendapat ahli di atas, maka jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Menurut Arikunto Suharsimi (2006 : 177) “jika populasi kurang dari 100, lebih baik diambil sebagai penelitian populasi”. Jumlah populasi yang ada sebesar 64 orang, sehingga dengan demikian peneliti mengambil 100% dari jumlah populasi.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiyono (2011:38) Variabel Penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
2. variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2011:39).

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media gambar yang dilambangkan dengan (X).

b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar IPS yang dilambangkan dengan (Y).

- **Variabel Penggunaan Media Gambar**

a) Penggunaan Media Gambar

1) Definisi Konseptual

Daryanto (2010:17) media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan diantaranya, titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau symbol visual yang lain yang dimaksud

untuk mengikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

2) Definisi Operasional

Kelayakan penggunaan media sebagai media pembelajaran terdapat indikator-indikator yang harus dipenuhi, diantaranya sebagai berikut:

1. Efektivitas media yaitu media dapat digunakan sebagai media pembelajaran, media sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi media sudah relevan dengan materi yang dipelajari, isi media mudah untuk dimengerti dan dipahami, media dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel, media menyajikan tampilan (warna, huruf, gambar, animasi) yang baik dan menarik, penggunaan media sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh informasi tentang pembelajaran yang dipelajari.
2. Motivasi belajar yaitu penggunaan media sebagai media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar, media pembelajaran yang disusun membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, penggunaan media sebagai media pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa, penggunaan media sebagai media pembelajaran meningkatkan perhatian siswa untuk belajar.
3. Aktivitas Belajar siswa yaitu dapat membuat siswa belajar mandiri, media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, media pembelajaran membantu siswa menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran

b) Prestasi Belajar

1) Definisi Konseptual

J.S Badudu (2003: 258) Prestasi merupakan hasil yang dicapai dari apa yang dikerjakan atau sudah di usahakan siswa dan proses pembelajaran dalam waktu tertentu.

2) Definisi Operasional

Prestasi belajar merupakan ukuran untuk mengetahui tingkat keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran, ukuran tersebut dinyatakan dalam angka-angka. Prestasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah nilai semester yang diperoleh siswa untuk mata pelajaran yang dipelajarinya. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur variabel prestasi belajar adalah skala ratio yang dilihat dari prestasi atau nilai semester siswa. Hasil nilai semester dikategorikan dalam dua kelompok yaitu lulus jika nilai lebih besar dari nilai KKM sebesar 63 dan tidak lulus jika nilai kurang dari nilai KKM sebesar 63. Prestasi belajar siswa merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah memperoleh berbagai pembelajaran kemudian setelah itu siswa di tes melalui ujian untuk mengetahui hasil prestasi belajarnya. Prestasi diperoleh dari nilai ujian semester mata pelajaran IPS.

3.5 Metode Pengumpulan Data

1. Kuesioner

Menurut Nasution (2004:128) “angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan

dikembalikan atau dapat juga dijawab di bawah pengawasan peneliti.” Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media gambar dan aktivitas belajar siswa. dalam penelitian ini bersifat tertutup agar terdapat kesamaan jawaban masing-masing responden sehingga proses pengolahan data lebih mudah.

2. Dokumentasi

Kasnu Akhmad (2007:166) “Teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan.” Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah siswa, dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

3.6 Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen Angket

Sugiyono (2011:121) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas instrument menurut Suharsimi Arikunto (2010: 213) digunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan 0,05 maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

Masrun dalam Sugiyono (2011:188) Butir yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa butir tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 21.0* dengan kriterium uji coba bila *correlated item-total correlation* lebih besar dibandingkan dengan 0,3 maka data merupakan *construck* yang kuat (valid).

2. Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk

mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat Arikunto Suharsimi (2006: 196) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus *alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 $\sum \sigma_1^2$: Skor tiap – tiap item
 n : Banyaknya butir soal
 σ_1^2 : Varians total

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *SPSS 21.0* dengan model *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *alpha cronbach's* 0 sampai 1.

Tabel 3.2. Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,0000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang atau Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

Sumber: menurut Rusman, (2013: 57)

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan-keterangan atau data yang diperoleh agar data tersebut dapat dipahami bukan oleh orang yang mengumpulkan data saja, tapi juga oleh

orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *product moment*. Dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variabel

X terhadap variabel Y dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien *Determination* (kontribusi variabel X terhadap variabel Y)

r = Nilai koefisien korelasi

3.8 Pengujian Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu uji hipotesis yang berfungsi untuk mencari makna hubungan antara variabel X terhadap Y, maka bentuk pengujian hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t_{hitung} = Nilai t

r = Nilai Koefisien Korelasi

n = Jumlah Sampel

Dengan kriteria pengujian Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak Ada Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IPS

H_a : Ada Hubungan Antara Penggunaan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IPS

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Rajabasa Raya Tahun Ajaran 2015/2016. Hal ini diketahui dari hasil teknik analisis data sebagai berikut :

1. Nilai koefisien korelasi antara variabel X (penggunaan media gambar) dan variabel Y (prestasi belajar siswa) sebesar 0,775 yang berarti korelasi tersebut memiliki hubungan yang kuat.
2. Persentase koefisien determinasi menunjukkan hasil 60,1% yang berarti variabel X (penggunaan media gambar) memberikan kontribusi terhadap variabel Y (prestasi belajar siswa) sebesar 60,1%.
3. Hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $9,663 > 1,999$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak, yang berbunyi ada hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Rajabasa Raya Tahun Ajaran 2015/2016.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Rajabasa Raya Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi siswa, diharapkan untuk meningkatkan prestasi belajarnya pada mata pelajaran IPS dan juga pada mata pelajaran yang lainnya.
2. Bagi guru dan kepala sekolah, diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dan sekolah untuk dapat membimbing siswa lebih baik lagi, sehingga hasil pembelajaran akan lebih maksimal dan prestasi belajar siswa dapat meningkat dan diharapkan dapat memberikan sarana dan prasarana penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran. Penggunaan media gambar tersebut dirasa penting karena dengan adanya penggunaan media gambar dari pihak guru dan kepala sekolah maka minat siswa dalam belajar akan mempengaruhi terhadap prestasi belajarnya.
3. Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2002. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Thabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____.2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Basuki dan Farida. 2001. *Media Pengajaran*.Bandung : CV Maulana.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta, Rineka Cipta
- Depdiknas .2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang *Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- _____.2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gunawan, Rudy. 2010. *Pendidikan IPS Filosofi*. Bandung: Alfabeta.
- [http://skripsi-ilmiah.blogspot.co.id/2009/04/pengaruh-penggunaan-media gambar](http://skripsi-ilmiah.blogspot.co.id/2009/04/pengaruh-penggunaan-media-gambar.html). html dikutip pada tanggal 29 Desember 2015
- [http://tevarul.blogspot.co.id/2011/12/pengaruh-media-gambar-terhadap-prestasi](http://tevarul.blogspot.co.id/2011/12/pengaruh-media-gambar-terhadap-prestasi.html). html (reverensi) 29 Desember 2015
- J.S Badudu (2003) *Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*, Jakarta : Kompas
- Kasinu, Akhmad. 2007. *Metodelogi Penelitian Sosial Konsep, Prosedur dan Aplikasi*. Kediri: CV. Janggala Pustaka Utama.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Narbuko, Cholid. 2001. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution. 2004. *Metode Research: Penelitian Ilmiah*. Jakarta: Bumi Aksara

- Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Bandung.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2003. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : CV. Rajawali Pers
- Sapriya, dkk. 2006. *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI PRESS
- _____. 2007. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan. UPI
- _____. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Setiawan, Denny dkk. 2011. *Komputer Dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siswoyo, Dwi (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soehartono, Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset. (cetakan keenam).
- Sudjana. 2007. *Penilaian proses hasil belajar mengajar*. Jakarta : Fajar agung
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Gramedia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Universitas Lampung. 2011. *Format penulisan Karya Ilmiah*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.