

**HUBUNGAN PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR DENGAN PRESTASI
BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 RAJABASA
KOTA BANDARLAMPUNG
TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

YULI PERMATA SARI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

**HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN MEDIA
GAMBAR DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD
NEGERI 3 RAJABASA
KOTA BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN
2015/2016**

**Oleh
Yuli Permata Sari**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya prestasi belajar IPS siswa dan pemanfaatan media gambar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Variabel bebas adalah penggunaan media gambar (X) sedangkan variabel terikatnya adalah prestasi belajar IPS (Y). Metode penelitian adalah penelitian kuantitatif. Alat pengumpul data penelitian menggunakan lembar observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan rumus korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif pada pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS.

Kata kunci: pemanfaatan media gambar, prestasi belajar IPS.

**HUBUNGAN ANTARA PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR DENGAN
PRESTASI BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 RAJABASA
KOTA BANDARLAMPUNG
TAHUN AJARAN
2015/2016**

Oleh

YULI PERMATA SARI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



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

Judul Skripsi : **HUBUNGAN PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR
DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA
KELAS IV SD NEGERI 3 RAJABASA KOTA
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Yuli Permata Sari**

Nomor Pokok Mahasiswa: 1213053127

Program Studi : **S1 Pendidikan Guru Sekolah dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dra. Loliyana, M.Pd
NIP. 19590626 198303 2 002



Dra. Erni Mustakim, M.Pd
NIP. 19610406 198010 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

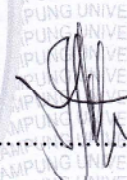
Ketua : Dra. Loliyana, M.Pd



Sekretaris : Dra. Erni Mustakim, M.Pd



Penguji Utama : Drs. Sugiyonto, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 September 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuli Permata Sari
NPM : 1213053127
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 10 Oktober 2016

Yang Menyatakan



Yuli Permata Sari

NPM.1213053127

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yuli Permata Sari lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 09 Juli 1994, merupakan anak keenam dari tujuh bersaudara, buah cinta kasih dari pasangan Bapak Sofian dan Ibu Dra.Aini

Penulis mengawali Pendidikan Sekolah Dasar SD Negeri 1 Rajabasa diselesaikan pada tahun 2000/2006. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 3 Bandarlampung pada tahun 2006/2009. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 15 2009/2012. pada tahun 2012 Penulis diterima sebagai mahasiswa pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Mahasiswa Perguruan Tinggi Nasional (SBMPTN).

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Sinar Bangun Kecamatan BN Semuong Kabupaten Tanggamus dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Sinar Bangun Kecamatan BN Semuong Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

“Jangan engkau kira kesuksesan seperti buah kurma yang kau makan,
engkau tidak akan meraih kesuksesan sebelum meneguk pahitnya
kesabaran”

(Sabda Nabi SAW)

“Hidup itu harus terus melangkah maju, jika tidak maka anda akan tetap
berada ditempat, dan modal untuk melangkah maju adalah ilmu”

(Yuli Permata Sari)

“Barang siapa yang menempuh jalan untuk
mendapatkan ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju
surga”

(Bukhari Muslim)

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim

Ku persembahkan karyaku ini Kepada :

Bapak Sofian dan Ibu Dra. Aini tercinta

Kakakku yang pertama Nopalia, A.Md yang kusayangi

Kakakku yang kedua Agus Sufiani, SH yang kusayangi

Kakakku yang ketiga Mirna Octayani S.Pd yang kusayangi

Kakakku yang keempat Amilia Sari, S.Pd yang kusayangi

Kakakku yang kelima Indra Jaya Negara S.IP yang kusayangi

Adikku Fera Febri Yanti yang kusayangi

Yogi Friski Pratama Seseorang yang kelak akan menjadi pendampingku

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

Semua Sahabat terbaik yang pernah ada

Serta.....

Almamater Tercinta

KATA PENGANTAR

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 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung. Dengan Judul **“Hubungan Antara Pemanfaatan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

Terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar dan dari dalam diri penulis. Penulisan ini juga tidak lepas dari bimbingan dan bantuan serta petunjuk dari berbagai pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
2. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4. Ibu Dra. Loliyana, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Pertama
5. Ibu Erni, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Kedua

6. Bapak Drs. Sugiyanto, M.Pd., selaku Penguji Utama
7. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf.
8. Ibu Emilia, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Rajabasa
9. Mama Aini, Papa Sofian yang tercinta
10. Nenek, Kakak dan adikku serta keluarga besarku tercinta
11. Yogi friski Pratama. Yang selalu membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini
12. Keponakanku tercinta Anisa Febilia (Tikuhan), Fariz Aqila Zakaria(Nimbang Rajo), Aulia Syafira Anggraini(Kepala Muli), Yaumi Iqrima Setiawan(Rujungan), Achmad Abyan Rajendra(Sempurna), Habri(Punkami)
13. Sahabat seperjuangan di PGSD angkatan 2012
14. 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, 10 Oktober 2016

Penulis

Yuli Permata

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian `	7
F. Kegunaan Penelitian.	7
G. Ruang Lingkup Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Teori Belajar	10
B. Prestasi Belajar	11
C. Media Pembelajaran	17
1. Pengertian Media Gambar	17
2. Fungsi Media.	18
3. Jenis-jenis Media	19
4. Media Gambar	21
5. penggunaan Media Gambar	23
6. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar	24
7. Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar	24
D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	25
E. Tujuan Pendidikan IPS	26
F. Kerangka Pikir	28
G. Penelitian Relevan	29
H. Hipotesis	30
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian dan Desain	31

B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel.....	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel Penelitian	33
D. Variabel Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Teknik Dokumentasi.....	36
2. Teknik Angket/Kuesioner.....	36
F. Uji Persyaratan Instrumen	37
1. Uji Validitas Instrumen	37
2. Uji Reliabilitas Instrumen	38
G. Teknik Analisis Data	39
H. Pengujian Hipotesis	40
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
1. Visi Misi Sekolah	42
2. Situasi dan Kondisi Sekolah	43
B. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	44
1. Hasil Uji Validitas Angket Media Gambar	45
2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Media Gambar	47
C. Deskripsi Data Penelitian	48
1. Data Media Gambar Siswa.....	48
2. Data Prestasi Belajar IPS	51
E. Hasil Analisis Data	54
1. Analisis Data Pemanfaatan Media Gambar.....	54
2. Analisis Data Prestasi Belajar IPS Siswa.....	55
3. Analisis Pemanfaatan Media Gambar dengan Prestasi Belajar IP	55
F. Pembahasan Hasil Penelitian	58
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian Tengah Semester.....	5
2. Data Jumlah siswa kelas IV A dan IV B SD Negeri 3 Rajabasa.....	33
3. Interpretasi Koefisien Korelasi	38
4. Jumlah SiswaSD Negeri 1 Rajabasa Tahun Pelajaran 2015/2016	43
5. Data Fasilitas SD Negeri 1 Rajabasa	44
6. Alternatif Jawaban Instrumen Angket dan Skor.....	45
7. Hasil Pengujian Validitas Angket Media Gambar	46
8. Hasil Uji Reliabilitas Angket Media Gambar.....	47
9. Distribusi Frekuensi Media Gambar Siswa Kelas IV.....	49
10.Kriteria Pengelompokan Siswa	50
11. Distribusi Frekuensi Kualitatif Media Gambar	50
12. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS Siswa kelas IV.....	52
13. Distribusi Frekuensi Kualitatif Prestasi Belajar IPS	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Arah kerangka pikir hubungan Media Gambar dengan prestasi belajar IPS.....	29
2. Hubungan antara variabel (X) Media Gambar dan variabel (Y) Prestasi belajar IPS.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Penelitian Media Gambar	65
2. Silabus	68
3. Rpp	70
4. Rekapitulasi Data Hasil Validitas Angket Media Gambar	76
5. Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Media Gambar	77
6. Tabel Hasil Pengujian Validitas Angket Media Gambar	82
7. Hasil Perhitungan Uji Reabilitas Angket Media Gambar	84
8. Lembar Validasi Format Angket	85
9. Tabel Kerja Membahas X, Y, X^2, Y^2, XY^2	88
10. Daftar Nilai IPS Uas Kelas IV A.	90
11. Daftar Nilai IPS Uas Kelas IV B.	91
12. Akumulasi Nilai UAS IPS Kelas IV A, IV B.	92
13. Tabel Nilai r <i>Product moment</i>	94
14. Foto Penelitian Dokumentasi.	95
15. Rekomendasi Pengajuan Judul PA.	98
16. Surat Keterangan Judul Penelitian Dari Dekanat.	99
17. Surat Izin Pendahuluan.	100
18. Surat Izin Penelitian.	101
19. Surat Balasan Izin Penelitian Dari Sekolah.	102
20. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah.	103

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, serta mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia, proses pendidikan yang dilakukan di sekolah merupakan kegiatan pendidikan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan adalah salah satu tanggung jawab dan beban semua pihak yang bergerak dalam dunia pendidikan.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sprituil keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara".

Pembelajaran bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini merupakan amanat yang terkandung dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yang merupakan dasar Negara Republik Indonesia. Sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kegiatan proses belajar mengajar hendaknya berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, kontekstual, menantang dan menyenangkan, menyediakan pengalaman belajar yang beragam, dan belajar melalui berbuat. Dalam hal ini guru sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam

belajar, dan peserta didik sendirilah yang harus aktif belajar dari berbagai sumber belajar.

Sedangkan menurut Syah (2005:10) “Pendidikan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga dapat menambah pemahaman dan mengubah cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan tiap individu.” Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang sejalan dengan perkembangan jaman ke arah 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.

Dalam lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari Prestasi belajar siswa, sehingga faktor siswa adalah salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar.

Menurut Djamarah (2008:13) prestasi belajar yang tinggi menunjukkan keberhasilan pembelajaran, dan sebaliknya prestasi belajar yang rendah menunjukkan bahwa tujuan belajar yang dicapai dalam kegiatan pembelajaran belum terlaksana.

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 yang mempengaruhinya, baik yang cenderung mendorong maupun yang menghambat serta faktor-faktor

baik itu eksternal maupun internal. Demikian juga yang dialami dalam memperoleh pembelajaran.

Metode ceramah termasuk ke dalam pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru. Dalam kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas, guru hanya memberikan penjelasan dan memberikan tugas untuk dikerjakan, siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru, hal ini membuat siswa merasa jenuh sehingga mereka sering keluar-masuk kelas dan menjadikan proses pembelajaran tidak kondusif. Jika pembelajaran yang seperti ini terus terjadi maka prestasi belajar siswa akan rendah.

Penyebab rendahnya prestasi belajar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media Pembelajaran, dan kemampuan guru dalam mengajar didalam kelas. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ialah dengan mengubah cara mengajar guru dalam menggunakan media pembelajaran

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 factor dari luar individu siswa misalnya meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial serta instrument yang berupa kurikulum, program, sarana, fasilitas dan juga guru.

Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak didik, 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 pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan, atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Pemanfaatan 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. Manfaat media gambar pada pembelajaran untuk sekolah dasar akan dirasakan oleh siswa. Dalam hal ini kurangnya kemampuan guru dalam mengajar di kelas, serta pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti pada saat penelitian pendahuluan di SD Negeri 3 Rajabasa diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran yang terjadi dikelas IV pada pembelajaran IPS dilakukan oleh guru masih dilaksanakan dengan cara konvensional dan bersifat monoton, sehingga kegiatan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan masih terkesan membosankan dan juga masih belum menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam menerapkan materi pembelajaran dikelas sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kurang bervariasinya model pembelajaran dan sering menggunakan metode ceramah, menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa tidak aktif, serta kurangnya sarana dan prasarana juga menghambat proses pembelajaran. Berdasarkan dokumen prestasi belajar IPS siswa kelas IV diperoleh ketuntasan prestasi belajar siswa rendah.

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Semester Pada Pembelajaran IPS.

No	Kelas	KKM	Nilai		Jumlah Siswa (orang)
			0-64	≥ 65	
1.	IV A	65	14	11	25
2.	IV B		11	13	24
Jumlah			25	24	49
Persentase			51%	49%	100

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas IVA, IVB Negeri 3 Rajabasa

Berdasarkan data nilai semester ganjil di atas, diketahui bahwa nilai yang di bawah KKM kelas A dan B sebanyak 25 siswa (51%), siswa yang memperoleh nilai di atas KKM kelas A dan B sebanyak 24 siswa (49%). Sehingga, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa sebanyak 51% dari jumlah siswa, prestasi belajarnya masih rendah atau nilai rata-ratanya masih berada di bawah standar KKM yaitu <65 .Berdasarkan standar tersebut maka siswa Kelas IV SDN 3 Rajabasa. lebih banyak yang memiliki nilai di bawah standar KKM Di bandingkan dengan siswa yang telah memenuhi standar KKM. Jadi, jelas bahwa ada hambatan-hambatan yang membuat prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS rendah dan siswa belum dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Padahal IPS merupakan pelajaran penting di SD di kelas VI mata pelajaran IPS di ujikankan secara ujian nasional. Seharusnya mata pelajaran IPS minimal mendapat di atas KKM 99% dari jumlah siswa.

Berdasarkan hasil tersebut maka pembelajaran IPS perlu memanfaatkan media gambar agar hasil belajar IPS berhasil mengingat mata pelajaran IPS di ujikan secara Ujian Nasional. Maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang mengangkat judul; **"Hubungan Antara Pemanfaatan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016"**.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran IPS dalam kelas, seperti dalam proses pembelajaran sejak awal hingga akhir pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran IPS.
3. Guru belum memanfaatkan media gambar dalam pembelajaran IPS.
4. Prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa masih rendah.
5. Kurangnya kecakapan guru dalam memahami strategi, metode alat dan sumber belajar.
6. Monotonnya proses pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi bosan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, masalah dibatasi hanya pada:

1. Rendahnya prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Rendahnya Interpretasi Pemanfaatan media gambar pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Apakah ada hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SDN 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016?.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SDN 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.

F. Kegunaan Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

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

1. Mafaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya Pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses belajar mengajar dikelas dapat tercapai.

b. Bagi Siswa

Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal

c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih profesional dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan di sekolah dapat ditingkatkan

d. Bagi Peneliti lain

Memberikan informasi dan masukan bagi para peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian dibidang pendidikan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. RuangLingkupSubjek

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa siswi kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016

2. RuangLingkupObjek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media gambar, dan prestasi belajar

3. RuangLingkupTempat

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SD Negeri 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung

4. RuangLingkupWaktu

Ruang lingkup waktu penelitian adalah dilakukan pada Tahun Ajaran 2015/2016

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori-teori Belajar

Menurut Suyono & Hariyanto (2012: 28), teori adalah suatu penjelasan tentang hubungan antara dua atau lebih variabel, yang berupa sekumpulan hukum, gagasan, prinsip dan teknik-teknik tentang subjek tertentu. Ada beberapa teori belajar hasil pemikiran baik para ahli psikologi maupun para ahli pendidikan. Namun dalam penelitian ini, menggunakan teori yang melandasi pembelajaran IPS menggunakan Media Gambar Dalam Pembelajaran. yaitu teori belajar kognitif.

a. Teori Belajar Kognitif

Teori konstruktivisme ini dipelopori oleh Lev Vygotsky dalam (Yuliani, 2013:60) berpendapat bahwa pengetahuan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak. Sehingga untuk membangun pengetahuan yang luas diperlukan sedikit demi sedikit pengetahuan yang baru untuk melengkapi pengetahuan yang pernah diperoleh.

Menurut Slamet (2005:53) perkembangan kognitif menggambarkan tentang bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Minnet dalam Gunarti (2008:24) juga menjelaskan tentang perkembangan kognitif, dimana perkembangan kognitif merupakan perkembangan dari pikiran (mind), dimana pikiran merupakan bagian dari otak yang digunakan untuk

bernalarnya, berpikir dan memahami sesuatu. Pikiran seorang anak akan selalu berkembang sejalan dengan pertumbuhan usianya, yang dimulai dengan berfikir secara abstrak lalu dinyatakan dengan simbolik melalui kemampuan berbicara maupun isyarat tentang suatu maksud yang diinginkan anak mempunyai ide-ide dalam menghadapi persoalan dan berkembang.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa pengetahuan yang didapat oleh anak dapat melalui suatu pengalaman yang diberikan langsung kepada anak bukan hanya secara teoritis. Seorang anak yang di ajak ke rekreasi museum, maka anak akan mengamati segala sesuatu yang ada di museum itu, sehingga anak dari pengalaman itu akan memperoleh pengalaman baru.

B. Prestasi Belajar

1. Pengertian Belajar

Sebelum memahami pengertian prestasi belajar secara garis besar, harus bertitik tolak terlebih dahulu tentang pengertian belajar itu sendiri. Menurut Sardiman (2010: 20) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan. Sedangkan menurut Slameto (2010:2) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah lakuyang baru secara keseluruhan, yang berasal dari hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Hamalik (2012:30) mengemukakan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris.

Unsur subjektif adalah unsure rohaniah sedangkan unsure motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak bisa kita lihat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu meliputi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat maupun yang dialami dan dipengaruhi oleh lingkungan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman (2012:124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Slameto (2010: 17) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor *internal*: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - 3) Faktor kelelahan

b. Faktor *eksternal*: yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:

- 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
- 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar, dan tugas rumah)
- 3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri dari faktor internal berupa fisiologis, psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa lingkungan(keluarga, sekolah dan masyarakat) termasuk di dalamnya media pembelajaran.

3. Ciri – Ciri Belajar

Ciri-ciri belajar merupakan proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang

Sehubungan dengan hal itu, ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Suparno seperti dikutip oleh Sardiman (2006: 38) yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Belajar mencari makna. Makna diciptakan siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan, dan alami.
2. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
3. Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
4. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subyek belajar dengan dunia fisik dengan lingkungannya.

5. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui si subyek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari.

Menurut Djamarah (2011: 15) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek.

Berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan di atas, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya dan menggunakan pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu guru sangat dibutuhkan untuk membantu belajar siswa sebagai perwujudan perannya sebagai mediator dan fasilitator

4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan oleh guru.

Menurut Surya (2010: 64) bahwa “Prestasi belajar ialah sesuatu yang dicapai oleh peserta didik sebagai perilaku belajar yang berupa prestasi belajar yang berbentuk perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Sedangkan menurut Abu Ahmadi (2000: 21) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dan perwujudan prestasi dapat dilihat dengan nilai yang diperoleh dari setelah mengikuti tes.

Maka penulis dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu yang dicapai oleh peserta didik untuk mewujudkan bentuk perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan yang dicapai.

Selanjutnya menurut Slameto (2010 : 54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto (2003 : 54) adalah sebagai berikut:

1. Faktor intern

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, pengetahuan 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, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Menurut Ahmadi dan Supriyono (2004: 198) Dalam proses pembelajaran untuk mengetahui prestasi belajar sebagai tolak ukur prestasi belajar yang dicapai peserta didik diperlukan evaluasi belajar. “Melalui evaluasi, dapat diketahui kemajuan-kemajuan belajar yang dialami oleh anak, dapat ditetapkan keputusan

penting mengenai apa yang diperoleh dan diketahui anak, serta dapat merencanakan apa yang seharusnya dilakukan pada tahap berikutnya”.

Djamarah dan Zain (2010: 106) mengungkapkan bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Lebih lanjut dinyatakan oleh Djamarah dan Zain (2010: 106-107) bahwa berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

1) Tes Formatif

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan/pokok bahasan dalam waktu tertentu juga dimanfaatkan guru untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran.

2) Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran/sejumlah pokok bahasan tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa terhadap sejumlah pokok bahasan yang telah diajarkan, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3) Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester atau dua tahun pelajaran.

Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan dalam suatu periode belajar tertentu.

Tes ini meliputi ujian akhir semester, tes kenaikan kelas, ujian akhir sekolah dan ujian akhir nasional. Hasil dari tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat atau sebagai ukuran mutu sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti 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.

C. Media Pembelajaran

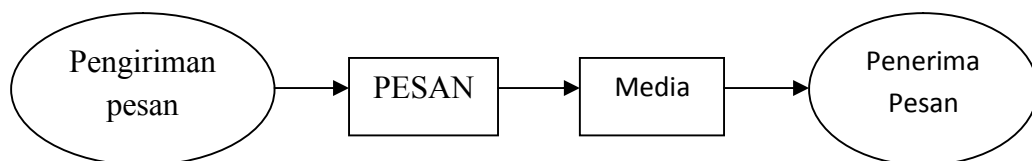
1. Pengertian Media

Media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan media maka akan membantu berjalannya proses pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Sadiman (2010: 7) media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dalam hal ini Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008:204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, gambar, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti televisi, gambar, model, foto, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

2. Fungsi Media

Sanjaya (2008: 206) dalam suatu proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran. Oleh sebab itu, bagan komunikasi ditambah dengan unsur media dapat dilihat pada gambar 2.1.



Sumber: Sanjaya (2008: 206)

Gambar 2.1. Proses Komunikasi dengan Media

Dalam konteks komunikasi seperti di atas, fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga tidak mungkin lagi ada kesalahan.

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Rusman (2012: 172) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selain itu, menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2011: 19), fungsi utama media pembelajaran adalah:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.
- 3) Memberi instruksi, digunakan untuk melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti simpulkan bahwa fungsi media adalah proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang mewujudkan pembelajaran yang efektif.

3. Jenis – jenis Media

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2011: 33) dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan
 - 1) Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)

- 2) Proyeksi *overhead*
 - 3) *Slide*
 - 4) *Filmstrips*
- b. Visual yang tak diproyeksikan
- 1) Gambar, poster
 - 2) Foto
 - 3) *Charts*, grafik, diagram
 - 4) Pameran, papan info, papan-bulu
- c. Audio
- 1) Rekaman piringan
 - 2) Pita kaset, *reel*, *cartridge*
- d. Penyajian Multimedia
- 1) *Slideplus* suara (*tape*)
 - 2) *Multi-image*
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
- 1) Film
 - 2) Televisi
 - 3) Video
- f. Cetak
- 1) Buku teks
 - 2) Modul, teks terprogram
 - 3) *Workbook*
 - 4) Majalah ilmiah, berkala
 - 5) Lembaran lepas (*hand-out*)
- g. Permainan
- 1) Teka-teki
 - 2) Simulasi
 - 3) Permainan papan
- h. Realia
- 1) Model
 - 2) *Specimen* (contoh)
 - 3) *Manipulative* (peta, boneka)
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi
- 1) *Telekonferen*
 - 2) Kuliah jarak jauh

- b. Media berbasis mikroprosesor
 - 1) *Computer-assisted instruction*
 - 2) Permainan computer
 - 3) *System* tutor intelijen
 - 4) Interaktif
 - 5) *Hypermedia*
 - 6) *Compact (video) disc*

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran banyak jenisnya. Menurut Djamarah (2006:139) berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas :

- a. Media visual
Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, yang termasuk jenis media antara lain adalah gambar, foto, atau lukisan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.
- b. Media audiktif
audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, yang termasuk jenis media ini antara lain recorder dan radio. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- c. Media audio visual
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 pengertian 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.

4. Media Gambar

Menurut Daryanto (2010:17) media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan di antaranya 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 Zukhaira (2010) “Mengatakan bahwa “Media gambar merupakan alat

bantu yang sering digunakan”. Yang dimaksud dengan media gambar adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar orang, tempat, dan binatang”.

Menurut Sudjana (2007:68) berpendapat bahwa “Media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan 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 penglihatan.

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, peneliti simpulkan bahwa media gambar adalah merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk yang dapat dinikmati oleh semua orang sebagai pindahan dari keadaan yang sebenarnya mengenai orang, suasana, tempat, barang, pemandangan dan benda-benda lainnya.

5. Penggunaan Media Gambar

Menurut Arief Sadiman, dkk (2010:28), 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 symbol-simbol komunikasi visual. Symbol-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 yang digunakan dalam proses pembelajaran banyak jenisnya. Menurut Djamarah (2006:139) berdasarkan jenisnya, media dapat dibedakan atas ;

- a. Media visual
Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, yang termasuk jenis media antara lain adalah gambar, foto, atau lukisan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.
- b. Media audiktif
audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, yang termasuk jenis media ini antara lain recorder dan radio. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- c. Media audio visual
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 pengertian dan jenis media di atas penulis disini menggunakan media visual, dimanatidak hanya gambar yang terlihat tetapi juga bisa mendengar suara guru menjelaskan dari gambar tersebut.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

a. Kelebihan Media Gambar

Sadiman (2005:29) kelebihan media gambar yaitu:

1. Sifatnya konkret, lebih realistic, dibandingkan 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

Kekurangan media gambar yaitu sebagai berikut:

1. Hanya menekan indera penglihatan
2. Ukurannya sangat terbatas untuk ukuran besar
3. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.

7. Langkah-Langkah Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran, media pembelajaran dikembangkan untuk keefektifan dan efisiensi dalam pencapaian pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan asal-asalan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis.

Berdasarkan pemaparan di atas media gambar yang digunakan dapat dijabarkan langkah-langkah penggunaan media berupa media gambar kepahlawanan dalam materi meneladani patriotisme dan kepahlawanan tokoh-tokoh di lingkungan adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media berupa media gambar kepahlawanan Pada saat pembelajaran guru merumuskan terlebih dahulu materi yang mau disampaikan kepada siswa.
- b. Persiapan guru

Pada saat pembelajaran belum dimulai guru mempunyai persiapan, supaya siswa dapat menerima materi dengan menggunakan media

c. Persiapan kelas

Sebelum pembelajaran dimulai guru mempunyai persiapan kelas supaya siswa dapat termotivasi dan efektif dalam proses pembelajaran.

d. Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media

Penyajian materi dengan memanfaatkan media, keahlian guru dalam memanfaatkan media sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.

e. Langkah kegiatan siswa

Siswa belajar menggunakan media guna mendapatkan hasil yang maksimal.

f. Langkah evaluasi pengajaran

Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai hubungan pemanfaatan media gambar terhadap prestasi belajar

D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, mata pelajaran IPS di dalamnya memuat materi geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.

Menurut Sapriya, (2009) IPS merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains, bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Sedangkan Menurut Ilmu Soemantri, (2001) IPS diajarkan di sekolah dasar dimaksudkan agar siswa

menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Dengan demikian, pembelajaran IPS di sekolah dasar pada dasarnya dimaksudkan untuk pengembangan pengetahuan, sikap, nilai-moral, dan keterampilan siswa agar menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama.

Menurut Ahmadi dan Amri (2011: 9) bahwa IPS memiliki lima tujuan yaitu sebagai berikut.

- a. IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut di bidang ilmu-ilmu sosial jika nantinya masuk ke perguruan tinggi.
- b. IPS yang tujuannya mendidik kewarganegaraan yang baik.
- c. IPS yang hakikatnya merupakan suatu kompromi antara satu dan dua tersebut di atas.
- d. IPS mempelajari masalah-masalah sosial yang pantang untuk dibicarakan di muka umum.
- e. Menurut pedoman khusus bidang studi IPS, tujuan bidang studi tersebut, yaitu dengan materi yang dipilih, disaring dan disinkronkan kembali maka sasaran seluruh kegiatan belajar dan pembelajaran IPS mengarah pada dua hal yaitu pembinaan warga negara Indonesia dan sikap sosial yang rasional dalam kehidupan

E. Tujuan Pendidikan IPS

Tujuan pendidikan IPS sebagai berikut

- 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat,
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat,

- 3) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan ketrampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut,
- 4) .Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan merupakan segala sesuatu atau keinginan yang hendak dicapai. Dalam permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut

- 1) Mengenal 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 social.
- 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.

Maka penulis dapat menyimpulkan 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.

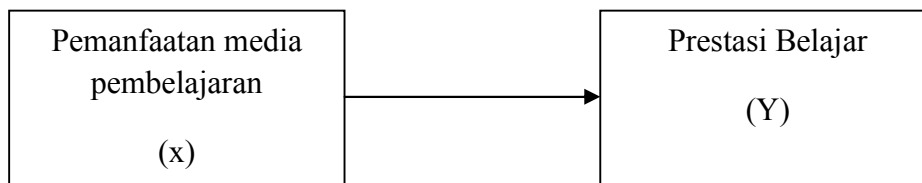
F. Kerangka Pikir

Sugiyono, (2012: 91). Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Arikunto (2001:44) kerangka pikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hipotesis yang diajukan. Pada bagian ini akan dijelaskan hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar siswa.

Penggunaan media gambar merupakan salah satu media 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 diduga ada hubungan positif 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 2.2 Arah kerangka pikir hubungan antara pemanfaatan media gambar (X) dengan prestasi belajar IPS (Y)

Sumber : (Subiono 204:87)

G. Penelitian yang Relevan

Tabel 2.2 Beberapa hasil penelitian yang relevan

Tahun	Nama	Judul Skripsi	Kesimpulan
2011	Mona Fatia	Hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas V Tahun ajaran 2010/2011	Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar, siswa Kelas V Sd Labuan Ratu Tahun Ajaran 2010/2011 penggunaan media gambar membuat siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2012	Feri irawanto	Penggunaan media gambar untuk meningkatkan prestasi Pada mata pelajaran IPS	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar sangat efektif untuk pembelajaran IPS

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan dari hasil penelitian tersebut, peneliti juga ingin melakukan sebuah penelitian eksperimen yang menguji tentang Hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa Tahun Ajaran 2015/2016

H. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012:96), hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan dugaan sementara atas masalah yang dirumuskan. Berdasarkan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas di rumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SDNegeri 3 Rajabasa Tahun Ajaran 2015/2016

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Desain

1. Metode Penelitian

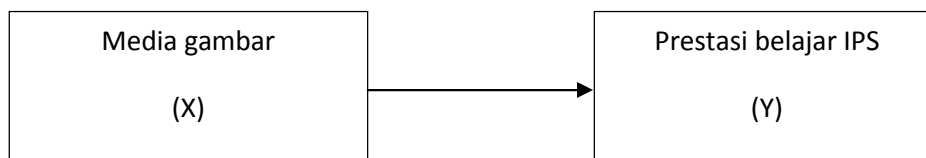
(Sugiyono, 2012: 8). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

2. Desain Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Menurut Arikunto (2007: 4) Penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau manipulasi terhadap data yang sudah ada. Sedangkan menurut Margono (2007: 9) "Penelitian korelasional bertujuan melihat hubungan antara dua gejala atau lebih". Jadi untuk mendapatkan data yang valid dan tujuan penelitian dapat dicapai, harus ditentukan jenis penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk

mengetahui hubungan media gambar dengan prestasi belajar IPS, maka jenis penelitian yang sesuai dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional.

Jenis penelitian ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel (X) media gambar dan variabel (Y) prestasi belajar IPS.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Sumber : (Sugiono 2011:8)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Mei pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

(Arikunto, 2006: 30) Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi yang dimaksud populasi adalah individu yang memiliki sifat yang sama walaupun prosentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai obyek penelitian. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2011: 80) populasi adalah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

kesimpulannya. Sehingga populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas IV yang berada di SDN 3 Raja Basa Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 49 siswa yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IVA berjumlah 25 siswa, IVB berjumlah 24 siswa.

Tabel 3.2. Data Jumlah Siswa Kelas IV SDN 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung

Kelas	Jumlah Siswa
IV A	25
IV B	24
Jumlah	49

Sumber: Tata Usaha SDN 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung

2. Sampel Penelitian

Menurut pendapat Sugiyono (2012:118), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan Menurut Arikunto (2007:132) jika populasi kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. sehingga sampel dalam penelitian ini adalah total populasi. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Jumlah populasi sebesar 49 orang, sehingga dengan demikian peneliti mengambil 100% dari jumlah populasi atau penelitian populasi.

C. Variabel Penelitian

1. Pengertian Variable

(Sugiyono, 2012: 38). Variabel penelitian menurut adalah segala sesuatu suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni

variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) yang memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “media”.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah “Prestasi belajar IPS siswa”.

2. Variable Pemanfaatan Media Gambar

a. Definisi Konseptual

Media bukan hanya alat perantara seperti televisi, gambar, model, foto, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

b. Definisi Operasional

Media dalam pembelajaran ini berbentuk alat peraga IPS yaitu gambar kepahlawanan. Media gambar untuk membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Adapun indikator pencapaian dalam pelaksanaan pembelajaran media gambar adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran
2. Sikap siswa terhadap pemanfaatan media gambar
3. Pengelolaan kelas
4. Evaluasi yang diberikan

3. Variable Prestasi Belajar IPS

a. Definisi Konseptual

Prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Prestasi akademik merupakan hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran di sekolah yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Prestasi belajar merupakan penguasaan terhadap mata pelajaran yang ditentukan lewat nilai atau angka yang diberikan guru.

b. 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 adalah skala interval 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 65 dan tidak lulus jika nilai kurang dari nilai KKM sebesar 65.

]

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain :

1. Teknik Dokumentasi

Menurut Arikunto (2007: 274) Teknik dokumentasi sangat penting dalam penelitian ini untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian. Metode dokumentasi yaitu, mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa. Data jumlah siswa dan prestasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan berupa data nilai siswa dan prestasi belajar siswa kelas IV, visi dan misi sekolah, dan foto-foto siswa sebagai bukti bahwa peneliti benar melakukan penelitian di SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung.

2. Teknik Angket/Kuesioner

(Sugiyono, 2012:142). Teknik Angket/Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Melalui menggunakan angket, data yang diperoleh bisa lebih mewakili keadaan responden. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini menggunakan teknik angket dengan harapan responden dapat menuangkan jawabannya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Angket yang digunakan adalah tipe pilihan dengan empat alternatif jawaban yang bertujuan memudahkan responden dalam menjawab item-item angket. Angket dibuat

oleh peneliti dan diuji coba kepada 20 siswa di luar sampel penelitian yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan analisis angket untuk mengetahui kevalidannya, setelah valid kemudian angket diberikan kepada 49 siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa.

F. Uji Persyaratan Instrumen

Untuk mendapat data yang lengkap, maka alat instrumen harus memenuhi persyaratan yang baik. Instrumen yang baik dalam suatu penelitian harus memenuhi dua syarat valid dan reliable.

1. Uji Validitas Angket

Menurut Arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur, Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel untuk mengukur tingkat validitas angket yang yang diteliti secara tepat.

Untuk mengukur validitas angket menggunakan rumus korelasi *product moment* 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 antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

(Arikunto, 2010 : 213)

Dengan kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha=0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid.

1. Antara 0,80 sampai dengan 1,00 : sangat tinggi
2. Antara 0,60 sampai dengan 0,79 : tinggi
3. Antara 0,40 sampai dengan 0,59 : cukup
4. Antara 0,20 sampai dengan 0,39 : kurang
5. Antara 0,00 sampai dengan 0,10 : sangat rendah

2. Uji reliabilitas angket

Reabilitas merupakan alat untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dapat dipercaya, Dalam penelitian ini menggunakan rumus *alpha ronbach*, dengan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_i^2$ = Skor tiap-tiap item

n = Banyaknya butir soal

σ_t^2 = Varians total

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus alpha adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat

ukur tidak reliabel. Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks r_{11} sebagai berikut :

1. Antara 0,800 sampai dengan 1,000 : sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,799 : tinggi
3. Antara 0,400 sampai dengan 0,599 : cukup
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,399 : kurang
5. Antara 0,000 sampai dengan 0,100 : sangat rendah

(Arikunto, 2010: 239)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan data merupakan suatu langkah penting dalam suatu penelitian. Dalam suatu penelitian seorang peneliti dapat menggunakan dua jenis analisis, yaitu analisis statistik dan analisis non statistik. Pada dasarnya statistik mempunyai dua pengertian yang luas dan yang sempit. Dalam pengertian yang luas statistik merupakan cara-cara ilmiah yang dipersiapkan untuk mengumpulkan, mengajukan, dan menganalisis data yang berwujud angka. Sedangkan dalam pengertian yang sempit statistik merupakan cara yang digunakan untuk menunjukkan semua kenyataan yang berwujud angka. Data yang dinilai adalah data variabel bebas: Pemanfaatan Media Gambar (X), serta variabel terikat yaitu Prestasi Belajar (Y).

Untuk menganalisis data atau menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian, penulis menggunakan rumus statistik yaitu *korelasi product moment* dikarenakan data-data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif, yang didapat dari angket dan nilai raport, 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 antara variabel X dan variabel Y

N : Jumlah sampel

X : Skor butir soal

Y : Skor total

$\sum X$: Jumlah skor variabel X

$\sum Y$: Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrats korvariabel

$X \sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor variabel Y

Sumber : (Suharsimi Arikunto, 2010 : 317)

H. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hipotesis yang telah dikemukakan maka bentuk pengujian hipotesis yang akan di uji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Ho : tidak ada hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS.

Ha : Ada hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS.

Kriteria pengujian

Hubungan antara pemanfaatan media gambar (X) dengan prestasi belajar IPS (Y). Jika $r_{xy} > r_{x>tabel}$

Untuk menguji hipotesis antara X, dengan Y di gunakan statistik melalui korelasi product moment dengan rumus

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefesien korelasi

N = Jumlah sampel

X = Skor variabel X

Y = Skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrats korvariabel

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

(Arikunto, 2010 : 317)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Terdapat hubungan yang positif antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa, Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. Berdasarkan kajian statistik menggunakan korelasi sederhana dengan koefisien korelasi r sebesar 0,367.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya mata pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut:

Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan untuk meningkatkan prestasi belajar tidak hanya pada mata pelajaran IPS saja tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya.
2. Siswa diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

Bagi Guru

1. Dalam kegiatan pembelajaran IPS sebaiknya guru menggunakan media gambar sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran,

karena dengan menggunakan media gambar tersebut dapat meningkatkan prestasi belajar, terutama pada pembelajaran IPS.

2. Guru hendaknya memberikan penjelasan dalam pemilihan media pembelajaran yang memiliki alternatif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa

Bagi Kepala Sekolah

Agar kepala sekolah dapat membuat rencana sekolah dengan lingkungan belajar sekolah dimasa datang yang dapat memenuhi syarat untuk memfasilitasi belajar siswa ataupun guru mengajar, serta bersama guru-guru mempersiapkan strategi, model, metode mengajar yang cukup baik bagi siswa.

Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Hubungan antara pemanfaatan media gambar dengan prestasi belajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Supriyono, W. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Arsyad Azhar, ,2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Rahasia Sukses Belajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- _____. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. PT RinekaCipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Usaha Nasional: Surabaya.
- _____. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- _____. 2011. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- _____. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Margono, 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Martono, Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers: Jakarta.

- Nana Sudjana. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung Sinar Baru Algensindo.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Renada Media Group.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PTRaja Grafindo Persada: Jakarta.
- Siregar, Eveline dan Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : PT Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Suyono dan Harianto, (2012). *Belajar dan Pembelajaran. Teori dan Konsep Dasar* Surabaya: Rosda
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo persada: Jakarta.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. BumiAksara: Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Jakarta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung..
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud: Jakarta