

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DENGAN PRESTASI
BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3
LABUHAN RATUBANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Skripsi

Oleh

Irma Ade Surya



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh

Irma Ade Surya

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 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*. Variabel bebas adalah penggunaan media gambar (X) sedangkan variabel terikatnya adalah prestasi belajar IPS (Y). Pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner, observasi, dokumentasi dan tes. Analisis hasil kuesioner menggunakan analisis korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS seri 21.0 sedangkan Tes menggunakan *microsoft office excel* 2010. Hasil korelasi *product moment* dari kuesioner diperoleh Nilai koefisien sebesar 0,592 dengan persentase koefisien determinasi menunjukkan hasil 35,1%. Sedangkan hasil tes diperoleh hasil (UAS) semuanya valid dengan 25 soal pilihan jamak, terdapat 7 soal dengan tingkat kesukaran (sukar), 16 (cukup/sedang), dan 2 soal (mudah).

Hasil penelitian diperoleh nilai r_{hitung} dengan koefisien korelasi sebesar 0,775 yang berarti korelasi tersebut positif. 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%. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang *cukup erat* (antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN 3 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017).

Kata Kunci : Media gambar, Prestasi Belajar, dan IPS

ABSTRACT

RELATIONSHIP BETWEEN THE USE OF THE PICTURES MEDIA WITH LEARNING ACHIEVEMENT OF IPS'S STUDENT CLASS IV SD NEGERI 3 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG ACADEMIC YEAR 2016/2017

by

Irma Ade Surya

Problem in this research are the lack of the use of the pictures media so the learning achievement of IPS's student are low. This research aims to know the relationship between the use of the pictures media and learning achievement of IPS's students class IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Method of sampling used is total sampling. Free variable is the use of the pictures media (X), while bound variable is learning achievement of IPS's students (Y). Data collection in this research are using questionnaire, observation, dokumentation and test. Analysis of the results of the questionnaire using correlation analysis product moment with assistance program of SPSS 21.0 while test using Microsoft Office Excel 2010. Product moment correlation results from questionnaire retrieved value of coefficient 0,592 with coefficient percentage determination show results 35,1%. While test obtained results (UAS) all those valid with 25 multiple choice questions, there are 7 questions with level of (hard), 16 (enough), and 2 questions (easy).

Research result obtain value r_{count} correlation coefficient 0,775 it means the correlation is positive. The percentage coefficient of determination show results 60,1% it means X variable (use of pictures media) give contribution towards Y variable (student's learning achievement) 60,1%. While it can conclude that there are enough strong relationship between the use of the pictures media and slearning achievement IPS's students class IV SDN 3 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung Academic Year 2016/2017.

Keyword : Pictures media, Learning Achievement, and IPS

**HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DENGAN
PRESTASI BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 3
LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh

IRMA ADE SURYA

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
2017**

**Judul Skripsi : HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA
GAMBAR DENGAN PRESTASI BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD NEGERI 3 LABUHAN
RATU BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN
2016/2017**

Nama Mahasiswa : Irma Ade Surya

Nomor Pokok Mahasiswa : 1343053020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

**Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP. 19590419198503 1 004**

**Drs. Sugiman, M.Pd.
NIP. 19560906 198211 1 002**

2. KETUA JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Maman Surahman, M.Pd.

Sekretaris

: Drs. Sugiman. M.Pd.

Penguji
Bukan Pembimbing

: Drs. Arwin Achmad, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: Drs. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 30 Maret 2017

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Irma Ade Surya

NPM : 1343053020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Hubungan Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2016/2017" adalah benar hasil karya penulis berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 6 Januari s.d 3 Februari 2017. Skripsi ini bukan hasil menjiplak ataupun hasil karya orang lain.

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

Bandar Lampung, 30 Maret 2017

Yang Menyatakan



Irma Ade Surya
NPM. 1343053020

RIWAYAT HIDUP



Irma Ade Surya lahir di Tanjung Enim (Sumatera Selatan), pada tanggal 4 November 1995, sebagai anak kedua dari dua bersaudara. Putri pasangan Bapak Isbani Mudayadi dengan Ibu Asma Wati.

Pendidikan yang pernah di tempuh penulis adalah Taman Kanak-kanak (TK) di Aisyah Tanjung Enim tahun 1999/2001, Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 26 Tanjung Enim 2001/2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 2 Tanjung Enim tahun 2007/2010, dan Sekolah Menengah Awal (SMA) di SMA Negeri 1 Natar lulus pada tahun 2013.

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) FKIP Universitas Lampung melalui jalur MANDIRI (Paralel) .

Pada Tahun 2016, penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata di Pekon Sukajaya Kecamatan Anak Ratu Aji, Lampung Tengah, serta melaksanakan Program Pengalaman Lapangan di SD Negeri 1 Sukajaya Kecamatan Anak Ratu Aji, Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Dengan Mengucapkan Bismillahirrahmanirrahim

Ku persembahkan karyaku ini Kepada :

Bapak Isbani Mudayadi dan Ibu Asma Wati tercinta

Kakakku Agung Saputra, ST. yang kusayangi

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

Semua Sahabat terbaik yang pernah ada

Almamater Tercinta

MOTTO

“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”

“Majulah tanpa menyingkirkan orang lain, naiklah tinggi tanpa menjatuhkan orang lain, dan berbahagialah tanpa menyakiti orang lain”

SANWACANA

Assalamualaikum.Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran 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 Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”**.

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

1. Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, beserta seluruh staf dan jajarannya yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. 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.
3. Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Pembimbing Pertama atas kesediaanya untuk memberikan

bimbingan, waktu, motivasi, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini sehingga menjadi lebih baik.

4. Drs. Sugiman, M.Pd., selaku dosen Pembimbing Kedua 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.
5. Drs. Arwin Achmad, M.Si., selaku Pembahas atas kesediaanya untuk memberikan bimbingan, waktu, saran dan kritik kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.
7. Dra. Farida Aryani M.Pd., selaku Kepala SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian.
8. Teman yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini Landimo AS, Eka Fitria Ramadhani, M. Kresna Ismoyo Suef NF, Elva Riana Siregar dan Rini Ayu Prameswary. Terima kasih untuk Sumbang dan saran selama penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, skripsi ini adalah karya yang paling terbaik yang saya buat. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, amin.

Bandar Lampung, 30 Maret 2017
Penulis

Irma Ade Surya

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	10
1. Pengertian Media	10
2. Fungsi Media	11
3. Jenis-jenis Media	12
4. Kriteria Pemilihan Media.....	14
5. Indikator Media Pembelajaran	15
B. Media Gambar	16
1. Pengertian Media Gambar	16
2. Fungsi Media Gambar	18
3. Kelebihan Dan Kekurangan Media Gambar.....	18
4. Penggunaan Media Gambar dalam Pendidikan IPS	19
5. Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar	21
C. Prestasi Belajar	21
1. Pengertian Prestasi Belajar	21
2. Macam-macam Tes Prestasi Belajar	23
3. Langkah-langkah Menilai Prestasi Belajar Siswa.....	24
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	25
D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	26
1. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	27
2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	28
E. Hasil Penelitian yang Relevan	29
F. Kerangka Pikir	30
G. Hipotesis Penelitian	31

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Dan Jenis Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian	34
C. Variabel Penelitian	35
D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	36
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Uji Persyaratan Instrumen Kuesioner	42
G. Uji Persyaratan Instrumen Tes	45
H. Teknik Analisis Data	49

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
1. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	52
2. Situasi dan Kondisi Sekolah	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian	55
1. Hasil Tes	55
2. Hasil Penggunaan Media Gambar	57
3. Hasil Prestasi Belajar	58
C. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	59
1. Uji Validitas Angket	60
2. Uji Reliabilitas Angket	61
3. Uji Korelasi Product Moment Pearson	61
D. Pembahasan	63

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1. Data Nilai MID Semeser Ganjil IPS Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017	4
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas IV Semester I	28
3. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017	34
4. Kisi-kisi Pedoman Angket Penggunaan Media Gambar	38
5. Kisi-kisi Pedoman Tes	41
6. Daftar Interpretasi Koefisien r	44
7. Daftar Interpretasi Koefisien r tes	47
8. Daftar Interpretasi Indeks Daya Pembeda	48
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	49
10. Skor Jawaban Pedoman Angket.....	49
11. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	51
12. Jumlah Siswa SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017	54
13. Data Fasilitas di SDN 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.....	54
14. Hasil Uji Beda Tes	56
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	56
16. Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Gambar	57

17. Distribusi Frekuensi Kuantitatif Penggunaan Media Gambar	58
18. Distribusi Frekuensi Prestasi Belajar IPS	59
19. Distribusi Frekuensi Kuantitatif Prestasi Belajar	60
20. Hasil Uji Validitas Kuesioner Penggunaan Media Gambar	61
21. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Penggunaan Media Gambar	62
22. Hasil Perhitungan Analisis Korelasi	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Proses Komunikasi dengan Media	11
2. Bagan Kerangka Pikir	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN	
1. Silabus Pembelajaran IPS Kelas IV Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017	74
2. RPP IPS Kelas IV Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017	76
3. Kisi-kisi Tes (MID) IPS Semester Ganjil	81
4. Soal Tes MID IPS Semester Ganjil	82
5. Daftar Nilai MID IPS Semester Ganjil Kelas IVA SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017	87
Daftar Nilai MID IPS Semester Ganjil Kelas IVB SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017	88
6. Pemetaan SK dan KD IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016/2017	90
7. Kisi-kisi Tes (UAS) IPS Semester Ganjil	98
8. Tes UAS IPS Semester Ganjil	104
9. Daftar Nilai UAS IPS Semester Ganjil Kelas IVA SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017	111
Daftar Nilai UAS IPS Semester Ganjil Kelas IVB SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017	112
10. Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes	114
11. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Tes	119
12. Hasil Perhitungan Uji Kelayakan Tes	122
13. Kisi-kisi Kuesioner Penggunaan Media Gambar	124
14. Daftar Kuesioner Penggunaan Media Gambar	125

15. Tabel Jawaban Item Angket Penelitian Penggunaan Media Gambar Uji Coba tahap I	129
16. Tabel Jawaban Hasil Pengujian Uji Validitas Kuesioner Penggunaan Media Gambar Uji Coba Tahap I	133
17. Tabel Jawaban Item Kuesioner Penggunaan Media Gambar Uji Coba Tahap II	137
18. Hasil Uji Validitas Kuesioner Uji Coba tahap II kuesioner Penggunaan Media Gambar	139
19. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Kuesioner Uji Coba tahap II Kuesioner Penggunaan Media Gambar	141
20. Skor Jawaban Item Pernyataan Untuk Kuesioner Penggunaan Media Gambar	142
21. Hasil Perhitungan Uji Validitas Kuesioner Penggunaan Media Gambar	144
22. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Kuesioner Penggunaan Media Gambar	145
23. Tabel Nilai-nilai r <i>Product Moment</i>	146
24. Tabel Logaritma	147
25. Foto-foto Penelitian (Dokumentasi)	148
26. Surat Keterangan Validasi Kuesioner Penggunaan Media Gambar	149
27. Surat Keterangan Mengambil Judul	150
28. Izin Penelitian Pendahuluan	151
29. Izin Penelitian	152
30. Surat Balasan Izin Penelitian	153
31. Surat Keterangan Penelitian	154

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia sejalan dengan tuntutan perkembangan zaman. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa, sesuai dengan tujuan nasional yang tercantum dalam alinea ke IV, Pembukaan UUD 1945 yang berbunyi:

“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 zaman 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. Merosotnya kualitas pendidikan banyak mendapat sorotan dari masyarakat, peserta lulusan kependidikan, para pendidik dan pemerintah.

Pendidikan menjadi standar kompetensi dan kemampuan individu oleh sebab itu pendidikan menjadi hak setiap orang untuk dapat meningkatkan pengetahuan yang berguna untuk pembangunan. Tujuan pendidikan di Indonesia yang bersifat formal tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan dan sistem yang diterapkan yang berbunyi :

1. 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.
2. 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 (Sisdiknas, 2003:12).

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.

Di SD Negeri 3 Labuhan Ratu, kegiatan pembelajaran terutama pelajaran IPS, masih dilakukan dengan metode yang belum bervariasi dan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran kurang efektif. Misalnya pada materi kenampakan alam dan kebudayaan daerah memerlukan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu dalam pembelajaran IPS menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat

teacher center karena metode yang digunakan belum bervariasi, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk aktif berfikir, mengeluarkan pendapat, berinteraksi dengan teman sekelasnya, dan siswa merasa bosan. Guru kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu dalam proses pembelajaran sudah menggunakan buku paket sebagai sumber belajar di kelas, tetapi belum semua siswa mendapatkan dikarenakan jumlah yang tidak mencukupi. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS hanya menjelaskan pokok-pokok materi setelah itu siswa disuruh mengerjakan lembar kerja, sehingga pembelajaran kurang menarik dan untuk konsep-konsep yang bersifat abstrak masih belum divisualisasikan.

Peneliti mengamati sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu kurang menyenangi pelajaran IPS karena menurut siswa banyak materi pelajaran yang membosankan dan penuh dengan hafalan-hafalan khususnya sejarah. Guru dalam proses pembelajaran belum menggunakan media yang dapat membantu dalam menjelaskan pemahaman siswa mengenai materi pelajaran. Sementara alternatif yang bisa ditempuh oleh seorang guru dalam rangka meningkatkan prestasi belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi mempunyai nilai praktis antara lain: mengatasi keterbatasan pengalaman belajar peserta didik, mengkonkritkan pesan yang abstrak, menanamkan konsep dasar yang benar, menimbulkan keseragaman dan akhirnya gilirannya dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Sebagai dampak dari proses kegiatan pembelajaran diatas mengakibatkan Prestasi belajar IPS siswa kelas IV tahun Ajaran 2016/2017 yang diperoleh lebih rendah. Hal ini dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Nilai MID Semester Ganjil IPS Kelas IV SDN 3 Labuhan Ratu Tahun Pelajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai	KKM	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
IV A	30	44-60	63	14	46,66 %	Belum Tuntas
		64-92		16	53,33 %	Tuntas
IV B	34	44-60		20	58,82 %	Belum Tuntas
		64-92		14	41,17 %	Tuntas

Sumber : Dokumentasi Guru IPS Kelas IV

Berdasarkan tabel 1 di atas, diketahui bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN 3 Labuhan Ratu masih belum cukup baik karena terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 63. Hal ini dapat dilihat dari jumlah 64 siswa yang memperoleh nilai lebih dari 63 hanya sebanyak 30 siswa dengan presentasi 46,87 %, sedangkan jumlah siswa yang memperoleh nilai kurang dari 63 sebanyak 34 siswa dengan presentasi 53,12 %. Artinya secara persentase siswa kelas IV SDN 3 Labuhan Ratu pada mata pelajaran IPS lebih banyak yang mendapatkan nilai kurang dari 63.

Dari hasil pengamatan pada kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu terlihat guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sebagai penunjang proses pembelajaran dalam penyampaian konsep-konsep IPS. Padahal di sekolah terdapat fasilitas media pembelajaran seperti gambar pahlawan, globe,

peta, dan komputer. Guru dalam proses pembelajaran belum menggunakan media khususnya media gambar karena ada beberapa alasan. Alasan pertama, guru belum menggunakan media dalam pembelajaran karena mengajar dengan menggunakan media perlu persiapan yang lama dan memakan waktu banyak sehingga tidak efisien. Jadi guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran, apalagi kalau media itu semacam OHP, audio visual, VCD, slide projector atau internet. Alasan kedua, guru tidak sempat memikirkan, membuat media pembelajaran dan biaya yang mahal. Demikianlah alasan yang dikemukakan oleh guru. Padahal kalau guru mau berpikir dari aspek lain, bahwa dengan media kegiatan pembelajaran akan lebih efektif walaupun sedikit repot tetapi akan mendapatkan hasil yang optimal.

Berdasarkan masalah di atas, guru hendaknya menggunakan media dan metode yang inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan, sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas siswa. Anak sebagai subyek pembelajaran memiliki kekuatan psikopisik, jika memperoleh sentuhan tepat akan mendorong anak berkembang dalam kapasitas mengagumkan. Oleh

karena itu, pendidik harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat merubah gaya-gaya mengajar bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira.

Media gambar dimaksud dalam penelitian adalah *Flat opaque picture*, yaitu gambar datar yang tidak tembus pandang berupa gambar, foto, gambar fotografi, ilustrasi dan lukisan cetak. Media gambar yang dominan dipakai adalah media gambar foto yang berupa, foto alat komunikasi dan foto alat transportasi. Media gambar ini mudah pengadaannya dan biasanya relatif murah. Jadi media gambar adalah media dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (peserta didik). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, di samping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Penggunaan media gambar dalam proses kegiatan pembelajaran akan memberikan prestasi belajar IPS yang optimal jika digunakan secara tepat.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Hubungan Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pembelajaran cenderung terpusat pada metode ceramah. Sehingga siswa menganggap pembelajaran monoton dan kurang menyenangkan.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran IPS guru hanya mengandalkan buku panduan tanpa menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran khususnya Mata pelajaran IPS.
4. Masih rendahnya prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 63 (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian penggunaan media gambar terhadap prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Hubungan Penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

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.

2. Manfaat Praktis

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

a. Bagi Siswa

Mengatasi kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran IPS. Agar siswa lebih meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa melalui penggunaan media gambar dalam kegiatan mengajar di SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

b. 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.

c. Bagi Kepala Sekolah

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

d. Bagi Peneliti

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

e. Bagi Peneliti Lain

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

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Media pembelajaran secara umum dapat diartikan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, Perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan **belajar** sehingga dapat mendorong terjadinya proses **belajar**. Menurut Arsyad (2009: 3) mengemukakan bahwa:

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

Selanjutnya menurut Djamarah (2006: 136) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan menurut Miarso (2004: 87) “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang diunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

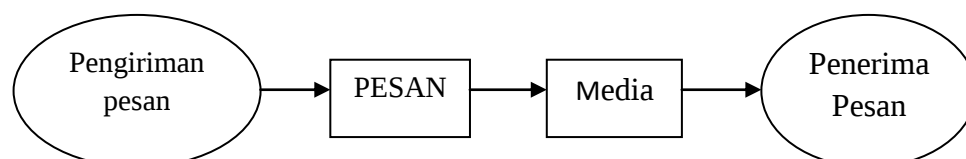
Sedangkan menurut Sanjaya, (2008: 205) berpendapat bahwa:

Media pengajaran itu meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti over head projector, radio, televisi, gambar, foto, model, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetak lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Dari beberapa definisi di atas bisa 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

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut 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 1.



Gambar 1. Proses Komunikasi dengan Media (Sanjaya, 2008: 26)

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. Sedangkan 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 Kempt 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.

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 :Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), Proyeksi *overhead*, *Slide*, *Filmstrips*.

- b. Visual yang tak diproyeksikan: Gambar, poster, Foto, *Charts*, grafik, diagram, Pameran, papan info, papan-bulu.
 - c. Audio: Rekaman piringan, Pita kaset, *reel*, *cartridge*
 - d. Penyajian Multimedia: *Slide plus* suara (*tape*), *Multi-image*
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan: Film, Televisi, Video
 - f. Cetak: Buku teks, Modul, teks terprogram, *Workbook*, Majalah ilmiah, berkala, Lembaran lepas (*hand-out*)
 - g. Permainan: Teka-teki, Simulasi, Permainan papan
 - h. Realia: Model, *Specimen* (contoh), *Manipulative* (peta, boneka)
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a. Media berbasis telekomunikasi: *Telekonferen*, Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor: *Computer-assisted* instruction, Permainan computer, *System* tutor intelijen, Interaktif, *Hypermedia*, *Compact (video) dis.*

Basuki Wibawa dan Mukti, (1992: 24), mengklasifikasikan media pengajaran dalam empat jenis yaitu: a) media audio, b) media visual (visual diam dan visual gerak), c) media audio visual, dan d) media serbaneka.

- a. Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber kepenerima pesan. Pesan yang dituangkan dalam lambang-lambang auditif verbal, nonverbal maupun kombinasinya.
- b. Media visual, dalam hal ini lebih mengarah pada visual diam (gambar datar) digunakan untuk memperkuat impresi, menambah fakta baru, dan memberi arti dari suatu abstraksi. Media gambar datar seperti foto, gambar ilustrasi, *flash card*, gambar pilihan dan potongan gambar (gambar seri) mudah didapat dan murah harganya, media ini juga mudah dimengerti dan dapat dinikmati di mana-mana.
- c. Media audio visual. Dengan karakteristik yang lebih lengkap, media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat menyampaikan pesan-pesan yang lebih rumit dan lebih realistik.
- d. Media serbaneka memiliki karakteristik yang lebih luas daripada jenis media yang lain yaitu keberagaman berbagai benda yang dapat digolongkan dalam jenis media ini. Media serbaneka ini terdiri dari benda-benda yang sering dijumpai di sekitar dan dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Dari beberapa jenis media pembelajaran di atas, peneliti memilih jenis media visual yaitu foto.

4. Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat ini menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Arsyad (2011: 67) mengemukakan pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain:

- a. Ia merasa sudah akrab dengan media itu, papan tulis atau proyektor transparansi.
- b. Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, misalnya diagram pada *flip chart*.
- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Arsyad (2011: 75) mengemukakan “Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan”. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan.

- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran & Mutu teknis.

5. Indikator Media Pembelajaran

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 peserta didik, 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. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Media pembelajaran yang paling umum digunakan adalah media gambar. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan ke dalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar kebanyakan siswa cukup sulit memahami jika hanya dengan metode diskusi dan ceramah. Maka media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Menurut Daryanto (2010: 17) berpendapat bahwa:

Media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan diantaranya titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan atau simbol visual yang lain yang dimaksud untuk mengikthisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data, atau kejadian

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti 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. Media gambar yang digunakan adalah Media Gambar *Flat Opaque Picture* (gambar datar tidak tembus pandang).

Media gambar *flat Opaque picture* merupakan media visual dan termasuk media grafis. Sebagaimana halnya media yang lain media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang dituangkan dalam bentuk gambar. Media gambar merupakan media yang paling umum dipakai karena dapat dimengerti dan dapat dinikmati siapa saja. Menurut (Daryanto, 2010: 19) media gambar adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar dan tulisan atau simbol visual untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum ide data atau kejadian.

Sedangkan menurut (Sudjana dan Rivai, 2002: 71) media gambar *flat opaque picture* adalah media gambar datar tidak tembus pandang, misalnya foto, gambar fotografi, gambar, ilustrasi dan lukisan cetak. Media gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media gambar pahlawan dan keanekaragaman Suku budaya.

Gambar foto yang baik sebagai media dalam pembelajaran adalah gambar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. terdapat enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang dijadikan sebagai media pembelajaran (Sadiman, 2010: 31) yaitu : (a) autentik, (b) sederhana, (c) ukuran relatif, (d) mengandung gerak atau perbuatan, (e) sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa suatu media gambar foto yang baik harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau seorang melihat benda yang sebenarnya, gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok gambar. Foto juga dapat diperbesar atau diperkecil obyek/benda yang sebenarnya. Foto yang baik juga memperlihatkan aktivitas tertentu jadi tidak hanya menunjukkan obyek dalam keadaan diam. Namun demikian tidak semua gambar foto yang bagus dapat menunjang keberhasilan pembelajaran oleh karena itu gambar hendaknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Fungsi Media Gambar

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

1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
2. Memudahkan jalan komunikasi antara guru dan murid.
3. Memperjelas mata pelajaran agar tidak terlalu bersifat hafalan.
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga.

Fungsi media gambar bagi peserta didik:

1. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
2. Memudahkan jalan komunikasi antara guru dan siswa.
3. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Menurut Sadiman (2011: 26) berpendapat bahwa “Media gambar sebagai salah satu media pembelajaran mempunyai kelebihan-kelebihan dan kelemahan-kelemahan sebagai berikut:

Kelebihan media gambar:

- a) Sifatnya konkrit, artinya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d) Media gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah dan membetulkan kesalahpahaman.
- e) Media gambar murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kelemahan media gambar sebaagai berikut:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk Kegiatan belajar.
- c) Ukuran sangat terbatas, tidak memadai untuk kelompok besar.

Bedasarkan uraian diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa media gambar adalah foto atau sejenisnya yang menampakkan benda yang banyak dan umum digunakan, mudah dimengerti dan dinikmati dalam pembelajaran, serta untuk mengatasi kesulitan menampilkan benda aslinya di dalam kelas.

4. Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan media gambar dapat dipergunakan kedalam berbagai mata pelajaran sebagai media penunjang proses pembelajaran. Gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Semua gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi siswa yang memungkinkan belajar secara efisien siswa yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar. Dalam menggunakan media gambar ada berbagai macam hal yang perlu kita perhatikan demi tercapainya tujuan

pembelajaran serta penguasaan materi yang optimal oleh siswa. Menurut Angkowo, dkk. (2007: 26) berpendapat bahwa:

Penggunaan media gambar yang efektif, harus mempunyai tujuan yang jelas, pasti dan terperinci. Dalam hal ini media gambar yang dapat digunakan adalah media gambar yang ada hubungannya dengan pelajaran yang sedang dibahas atau masalah yang dihadapi. Media gambar adalah proses belajar mengajar dapat mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin di dalam kelas, serta dapat membantu mengembangkan kepribadian siswa.

Sedangkan menurut Sardiman (2011: 29) berpendapat bahwa “Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu:

- a. Autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti jika seseorang sedang melihat benda sebenarnya.
- b. Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- c. Ukuran Relatif. Gambar dapat membesarkan atau memperkecil benda/ objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan berapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.
- d. Gambar sebaiknya menggunakan gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam, tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya siswa sendiri sering kali lebih baik.
- f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus . sebagai media yang baik, gambar hendaknya bagus dari sudut senin dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Apabila guru hendak menggunakan media gambar, ada baiknya guru memahami syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh gambar yang baik. Guru tidak boleh menggunakan media gambar yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu guru harus mempertimbangkan ukuran

dari gambar yang akan ditampilkan. Jadi media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus mempermudah siswa untuk menerima materi yang diajarkan. Agar setiap pembelajaran siswa dapat memahami apa yang telah diajarkan.

5. Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menggunakan media gambar, agar proses pembelajaran berlangsung secara efisien. Ruminiati (2007: 223) berpendapat bahwa “Sebelum menggunakan media gambar, guru harus mempersiapkan langkah-langkah penyajian media gambar sebagai berikut:

- 1) Menganalisis sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media audio atau foto.
- 2) Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan.
- 3) Menugaskan siswa untuk menyiapkan bahan-bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.
- 4) Memeragakan gambar-gambar sehingga dapat dilihat dengan jelas oleh semua siswa.
- 5) Guru meminta para siswa mengomentari gambar yang telah diperagakan dan siswa yang lain meminta memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
- 6) Guru menjelaskan materi pelajaran melalui media yang telah disiapkan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindaklanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran IPS.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Prestasi dalam belajar merupakan dambaan bagi setiap orangtua terhadap anaknya. Prestasi yang baik tentu akan didapat dengan proses belajar yang

baik juga. Belajar merupakan proses dari sesuatu yang belum bisa menjadi bisa, dari perilaku lama ke perilaku yang baru, dari pemahaman lama ke pemahaman baru.

Menurut Tu'u (2004: 75) berpendapat bahwa “prestasi belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah”. Artinya prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan cara mengikuti dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Sedangkan menurut Surya (2004: 64) bahwa “Prestasi belajar ialah sesuatu yang dicapai oleh siswa sebagai perilaku belajar yang berupa prestasi belajar yang berbentuk perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Artinya, siswa diketahui telah mencapai prestasi belajar yang baik dengan adanya perubahan pada pengetahuan, sikap, dan keterampilannya selama ia telah mengikuti proses pembelajaran di sekolah.

Pendapat lain dari Syah (2011: 139) bahwa “Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”. Artinya tingkat keberhasilan siswa akan diperoleh setelah ia mencapai tujuan yang telah ditetapkan, tujuan tersebut akan menjadi tolak ukur yang sebenarnya, siswa telah berhasil atau belum.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai prestasi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa “Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh peserta

didik setelah ia mengikuti ujian yang telah ditetapkan oleh lembaga tertentu dan menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

2. Macam-Macam Tes Prestasi Belajar

Dalam proses pembelajaran untuk mengetahui prestasi belajar sebagai tolak ukur prestasi belajar yang dicapai siswa 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” (Ahmadi dan Supriyono, 2004: 198).

Djamarah dan Zain (2010: 106) berpendapat bahwa “Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar”. 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 belajar mengajar.

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 belajar mengajar 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. Tes prestasi belajar akan menggambarkan sejauh mana siswa telah mencapai hasil yang diharapkan dari proses belajar mengajar dan prestasi yang telah dicapai siswa.

3. Langkah-Langkah Menilai Prestasi Belajar Siswa

Sadiman (2011: 174-175) mengemukakan langkah-langkah yang dapat diambil untuk menilai prestasi belajar siswa, antara lain:

1. Mengumpulkan data prestasi belajar siswa, yang diperoleh saat:
 - a. Setiap kali ada usaha mengevaluasi selama pelajaran berlangsung.
 - b. Pada akhir pelajaran.
2. Menganalisis data prestasi belajar siswa, dengan langkah ini guru akan mengetahui:
 - a. Siswa yang menemukan pola-pola belajar yang lain.
 - b. Keberhasilan atau tidaknya siswa dalam belajar.
3. Menggunakan data prestasi belajar siswa, dalam hal ini menyangkut:
 - a. Lahirnya *feed back* untuk masing-masing siswa dan ini perlu diketahui oleh guru.
 - b. Adanya *feed back* itu maka guru akan menganalisis dengan tepat *follow up* atau kegiatan-kegiatan berikutnya.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah disebutkan di atas dapat diketahui apa saja yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menilai prestasi belajar siswa. Langkah-langkah yang telah dijelaskan tersebut ada tiga, dimana seorang guru harus menerapkan setiap langkah-langkah di atas untuk dapat menilai prestasi belajar siswa.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Menurut Ahmadi dan Supriyono dalam Arsyad (2004: 138) berpendapat bahwa “Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu”.

Yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:
 - a. Faktor intelektual yang meliputi:
 - 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b. Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal, ialah:

1. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a. Lingkungan keluarga
 - b. Lingkungan sekolah
 - c. Lingkungan masyarakat
 - d. Lingkungan kelompok
2. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
3. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
4. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar tersebut, diketahui bahwa faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak

langsung dalam mencapai prestasi belajar dan sangat menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Setiap peserta didik pasti akan dipengaruhi oleh satu faktor dalam mencapai prestasi belajar. Siswa dituntut kreatif dalam mengembangkan setiap materi yang diberikan agar mencapai prestasi belajar yang baik. Dapat disimpulkan “Untuk menghasilkan siswa yang berprestasi, seorang pendidik haruslah mampu mensinergikan semua faktor di atas dalam pembelajaran di kelas.

D. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

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 Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi dijelaskan bahwa:

“Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. 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 diatas, peneliti 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 peserta didik diarahkan menjadi warga Negara Indonesia yang baik dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

1. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

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) 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”.

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 kerjasama 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 peserta didik meningkat dengan mengembangkan keterampilan-keterampilan sebagai bekal untuk memecahkan segala persoalan dalam kehidupan bermasyarakat”.

2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), ruang Lingkup Mata pelajaran IPS pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Membaca Peta
2. Mendeskripsikan Kenampakan Alam
3. Jenis dan Sumber Daya Alam
4. Keragaman Suku Bangsa
5. Peninggalan Sejarah
6. Arti pahlawan

Untuk selanjutnya ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan:

Tabel 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Standar Kelas IV, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.

	1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam sert pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat. 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi). 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya. 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya.
--	---

E. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. SITI QORIAH (2010)

Judul Penelitian: Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Melalui Media Gambar Studi Pada Siswa Mima'arif Bandungan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011.

Hasil Penelitian: Media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V MI Al Ma" arif Bandungan Kabupaten Semarang tahun pelajaran 2010/2011

Sumber: *Digital Library Universitas Negri Yogyakarta*

2. AULIA RAHMA FAJRINA (2012)

Judul Penelitian: Hubungan Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar Kelas IV SDN 1 Rajabasa Raya Tahun Ajaran 2015/2016.

Hasil Penelitian: Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dan keaktifan siswa kelas IV SDN 1 Rajabasa Raya Tahun Ajaran 2015/2016 meningkat dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS.

Sumber: *Digital Llibrary Universitas Lampung*

3. HASMA HANDAYANI (2013)

Judul Penelitian: Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas VA SDN 2 Merak Belantung Tahun Ajaran 2012/2013.

Hasil Penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar sangat efektif apabila diterapkan pada siswa kelas VA SDN 2 Merak Belantung Tahun Ajaran 2012/2013.

Sumber: *Digital Llibrary Universitas Lampung*

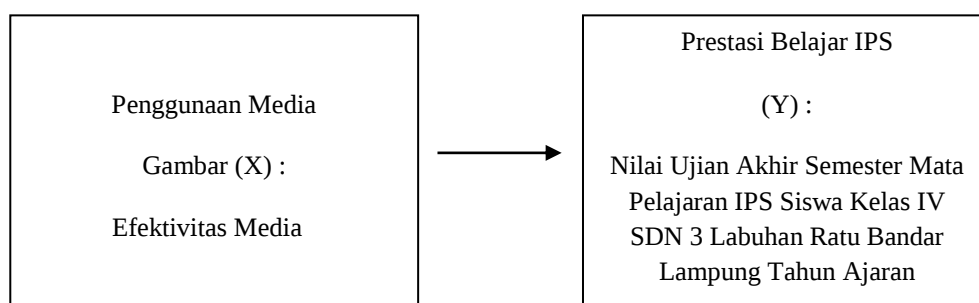
Berdasarkan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh peneliti lain tersebut, peneliti juga ingin melakukan penelitian tentang Penggunaan Media Gambar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017, bahwa ada hubungan yang positif Penggunaan Media Gambar dan prestasi belajar IPS siswa di sekolah.

F. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Pada bagian ini akan dijelaskan hubungan antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar peserta 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 diduga ada hubungan signifikan 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. Gambar Kerangka Pikir

G. Hipotesis Penelitian

Dalam kehidupan ini ada banyak hal yang membuat kita sering menduga-duga tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Seringkali dugaan-dugaan tersebut muncul karena adanya pengalaman akan hal yang sama atau setidaknya mirip dengan kejadian yang tengah kita hadapi. Dalam ranah penelitian, dugaan-dugaan juga seringkali muncul. Dugaan ini lebih sering disebut dengan istilah hipotesis.

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2007: 137) berpendapat bahwa: Hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah dan perlu dibuktikan. Sedangkan Hadi dalam *Metode Research I* mendefinisikan hipotesis sebagai dugaan sementara yang mungkin benar, atau mungkin juga salah.

Dia akan diterima jika benar, dan akan ditolak jika salah atau palsu, jika fakta-faktanya jelas membenarkan (Hadi, 1989: 136). Dari pendapat para ahli diatas 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 :

H_a : Ada Hubungan Yang Positif Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017.

H_o : Tidak Ada Hubungan Yang Positif Antara Penggunaan Media Gambar Dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017.

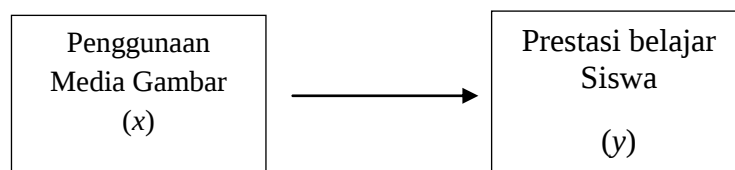
III. METODE PENELITIAN

A. Metode Dan Jenis Penelitian

Metode penelitian dan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu 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 (Sugiyono, 2011: 8).

Sedangkan 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 (Arikunto, 2006: 270).

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



B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2011: 80). Sedangkan menurut Kasinu (2007: 260) Berpendapat bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian”.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 64 siswa. Seperti terlihat pada tabel 2.

Tabel 3. Jumlah siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IVA	11	19	30
2	IVB	14	20	34
Jumlah		25	39	64

Sumber: Tata Usaha

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011: 81). Sementara itu sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2011: 85).

Berdasarkan pertimbangan pendapat ahli di atas, maka jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Jumlah populasi sebesar 64 siswa, sehingga dengan demikian peneliti mengambil 100% dari jumlah populasi atau penelitian populasi.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu peneliti (Arikunto, 2010: 161) pendapat lain menyatakan bahwa 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 (Sugiyono, 2011: 38)”.

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).

D. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

a) Penggunaan Media Gambar

1) Definisi Konseptual

Kemampuan gambar dapat berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata). Menurut Daryanto (2010: 17) berpendapat bahwa:

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 mengikhtisarkan, 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.

b) Prestasi Belajar

1) Definisi Konseptual

Kemampuan intelektual siswa sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh prestasi. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi, tujuannya untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung. Adapun prestasi dapat diartikan hasil diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Namun banyak orang beranggapan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah mencari ilmu dan menuntut ilmu. Menurut Badudu (2003: 258) berpendapat bahwa “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 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.

E. Teknik Pengumpulan Data

Data bagi suatu penelitian merupakan bahan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Oleh karena itu, data harus selalu ada agar permasalahan penelitian itu dapat dipecahkan. Teknik pengumpulan data dari penelitian ini adalah:

1. Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2010: 199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Kuesioner terdiri dari serentetan pertanyaan dimana responden tinggal memberi tanda ceklis (✓) salah satu jawaban yang diberikan pada pilihan jawaban yang telah disiapkan. Untuk melihat kisi-kisi kuesioner, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Pedoman Kuesioner Penggunaan Media Gambar

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir Pernyataan	
			Positif	Negatif
Penggunaan Media Gambar	Efektivitas Media	1. Dapat digunakan sebagai media	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8,	9, 15

		pembelajaran IPS. 2. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran. 3. Isi media sesuai dengan konsep materi yang dipelajari 4. Media dapat digunakan dengan mudah dan fleksibel. 5. Media menyajikan tampilan (warna, huruf, gambar, animasi) yang baik dan menarik. 6. pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh informasi tentang pembelajaran IPS yang dipelajari.	10, 11,12, 13, 14	
Jumlah			15	

Sumber: Penulis

2. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan “Metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (Purwanto dalam Kasinu, 2007: 166)”. Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tentang kondisi sekolah

terlebih dahulu dan memperoleh data mengenai siswa di SD Negeri 3 Labuhan Ratu.

3. Dokumentasi

Menurut Arikunto (2006: 231) 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. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah siswa, dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017.

4. Tes

Menurut Arikunto (2008: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan menurut Sukardi (2012: 138) tes merupakan prosedur sistematis dimana individual yang dites direpresentasikan dengan suatu stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.

Teknik tes ini digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa. Soal tes (UAS) digunakan untuk mengukur Prstasi belajar IPS siswa pada materi pelajaran yang telah disampaikan guru yaitu:

Standar Kompetensi:

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota provinsi.

Kompetensi Dasar:

- 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.
- 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.
- 1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat.
- 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).
- 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.
- 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya.

Tes ini berisi 25 pertanyaan yang berbentuk soal objektif pilihan jamak dengan 4 pilihan jawaban. Untuk melihat kisi-kisi tes, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kisi-kisi Pedoman Tes (UAS)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Nomor Soal	Jumlah Soal
1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10	9
	1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya.	7, 8	2

	1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat.	11, 12, 13, 14, 15, 16	6
	1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi).	18, 19, 20	3
	1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.	21, 22, 23	3
	1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya.	24, 25	2
Jumlah			25

Sumber: Penulis

F. Uji Persyaratan Instrumen Kuesioner

1. Uji Validitas Kuesioner

Sugiyono (2015: 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 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 $\alpha \leq 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2015: 188) berpendapat bahwa:

“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 dengan kriteria uji bila *correlated item – total correlation* lebih besar dibandingkan dengan 0,3 maka data merupakan *construck* yang kuat (valid).

2. Uji Reliabilitas Kuesioner

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 (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 6. 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, (2012: 57)

G. Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Uji Validitas Tes

Instrumen penelitian yang diuji coba harus menunjukkan kesesuaiannya pada aspek yang ingin diuji. Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2015: 173) valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Pada instrumen tes ini menggunakan pengujian validitas konstruk (*construct validity*). Sebelum digunakan untuk penelitian, terlebih dahulu instrumen tes dikonsultasikan dengan ahli (*judgment*) setelah selesai selanjutnya instrumen tes tersebut dicobakan pada populasi diluar sampel penelitian. Setelah uji coba selesai selanjutnya dilakukan tabulasi data. Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson, 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 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, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha \leq 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2015: 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 bantuan program SPSS versi 21.0.

2. Uji Reliabilitas Tes

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 (2010: 122) 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 bantuan program SPSS versi 21.0 Sugiyono (2015: 184) membagi dengan interpretasi koefisien 0 sampai 1.

Tabel 7. Daftar Interpretasi Koefisien r tes

Koefisien r	Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber: Sugiyono, (2013: 57)

3. Daya Pembeda

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Arikunto (2010: 211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda menurut Arikunto (2010: 213) adalah:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

BB : banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

Tabel 8. Daftar Interpretasi Indeks Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Keterangan
0,00 sampai 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,20 sampai 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,40 sampai 0,70	Baik (<i>good</i>)
0,70 sampai 1,00	Baik sekali (<i>excellent</i>)

Sumber: Arikunto, (2010: 218)

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Untuk mengetahui tingkat kesukaran butir tes digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal

Besar TK_i	Interprestasi
0,01 s.d 0,30	Sukar
0,30 s.d 0,70	Cukup (Sedang)
0,70 s.d 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2010: 210)

H. Teknik Analisis Data

Analisis data atau pengolahan 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. Data yang dinilai adalah data variabel bebas yaitu Penggunaan Media Gambar (X), serta variabel terikat yaitu Prestasi Belajar (Y).

Adapun Pemberian Skor pada tiap tiap jawaban Kuesioner.

Tabel 10. Skor Jawaban Pedoman Kuesioner

Kategori	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Ragu-ragu	2	3
Tidak Setuju	1	4

Sumber: Penulis

Untuk menganalisis data atau menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian, penulis menggunakan rumus statistik yaitu *korelasi product moment* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 21.0 dikarenakan data-data yang dikumpulkan adalah data kuantitatif, yang didapat dari angket dan nilai Ujian Akhir Semester, dengan rumus :

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

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 kuadrat skor variabel X

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

(Arikunto, 2010 : 317)

Kriteria Pengujian:

Hubungan disiplin belajar (X) dengan prestasi belajar (Y) positif jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka hubungan bersifat positif.

Setelah diadakan penyebaran angket pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung yang menjadi responden penelitian, diperoleh data mengenai penggunaan media gambar (X) dan prestasi belajar IPS (Y). Selanjutnya untuk penyajian data menggunakan rumus struggles sebagai berikut :

Rentang (R) : Nilai terbesar – Nilai terkecil

Banyaknya kelas : $1 + 3,3 \log n$

Panjang kelas interval : $\frac{\text{rentang}}{\text{banyaknya kelas}}$

(Sudjana, 2002: 47).

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

Untuk melihat keeratan hubungan antaran variabel X dengan variabel Y,

Maka hasil yang didapat dari perhitungan *korelasi product moment* di atas selanjutnya diinterpretasikan dengan kriteria dalam tabel berikut.

Tabel 11. Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 – 1,000	Sangat Erat
0,60 – 0,799	Erat
0,40 – 0,599	Cukup Erat
0,20 – 0,399	Rendah
0,00 – 0,199	Sangat Rendah

Sumber: Riduwan (2012: 138)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data maka penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan yang cukup kuat antara penggunaan media gambar dengan prestasi belajar IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2016/2017. Hal ini diketahui dari hasil korelasi Variabel X (Penggunaan media gambar) dengan variabel Y (prestasi belajar siswa) sebagai berikut :

1. Koefisien korelasi antara variabel X (penggunaan media gambar) dan variabel Y (prestasi belajar siswa) sebesar 0,592 jika dilihat pada kriteria koefisien korelasi, maka keeratan kedua variabel tersebut berada diantara 0,40 – 0,599. Hal ini berarti keeratan hubungan kedua variabel cukup erat.
2. Persentase koefisien determinasi menunjukkan hasil 35,1% yang berarti variabel X (penggunaan media gambar) memberikan kontribusi terhadap variabel Y (prestasi belajar siswa) sebesar 35,1%.

Koefisien korelasi menunjukkan bahwa ada hubungan cukup erat terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

B. 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 3 Labuhan Ratu Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut :

1. Bagi siswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya dan siswa diharapkan untuk meningkatkan prestasi belajar khususnya pada mata pelajaran IPS.
2. Bagi guru, diharapkan hasil penelitian ini 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.
3. Bagi 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, media mengajar yang cukup baik bagi siswa.
4. Bagi Peneliti dan peneliti lain, menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media gambar. Sehingga pada saat mengajar dapat mengembangkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan media gambar serta media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Angkowo dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. PT. Grasindo: Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed Revisi VI. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- _____. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD/MI*. Depdiknas: Jakarta.
- _____. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Depdiknas: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta: Jakarta.
- _____. 2008. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Fajrina, Aulia Rahma. [skripsi-ilmiah.digilib.unila.co.id/2012/04/hubungan-penggunaan-media gambar](http://skripsi-ilmiah.digilib.unila.co.id/2012/04/hubungan-penggunaan-media-gambar.html). html dikutip pada tanggal 27 Agustus 2016.
- Hadi, Sutrisno. 1989. *Metodologi Research II*. Andi Offset: Yogyakarta.
- Handayani, Hasma. [Skripsi-ilmiah.digilib.unila.co.id/2011/12/pengaruh-media-gambar-terhadap-prestasi](http://Skripsi-ilmiah.digilib.unila.co.id/2011/12/pengaruh-media-gambar-terhadap-prestasi.html). html dikutip 28 Oktober 2016.
- Ibrahim, Rendra. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.

- J.S Badudu. 2003. *Kamus Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*. Kompas: Jakarta.
- Kasinu, Akhmad. 2007. *Metodelogi Penelitian Sosial Konsep, Prosedur dan Aplikasi*: CV. Janggala Pustaka Utama: Kediri.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*: Prenada Media: Jakarta.
- Purwanto, Agus dan Sulistyastuti, Dyah Ratih. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif: Untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Gava Media: Yogyakarta
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Peneliti Pemula*. Alfabeta: Bandung.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- _____. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunika*s. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Manfaatnya*. PT Raja Grafindo: Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem pembelajaran*. Kencana Renada Media Group: Jakarta.
- Sapriya. 2006. *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo: Jakarta.
- Qoriah, Siti. skripsi-ilmiah.blogspot.co.id/2009/04/pengaruh-penggunaan-media-gambar.html dikutip pada tanggal 9 Oktober 2016.
- Sudjana, Nana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*:. Pustaka Bani Quraisy: Bandung.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Sisdiknas, 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Sukardi. 2012. *Evaluasi pendidikan prinsip dan operasionalnya*. Bumi Aksara: Jakarta.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Gramedia: Jakarta.
- UDD RI. Tahun 2003 Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kemendikbud: Jakarta.
- Wibawa, Basuki dan Mukti, Mukti. 1992. *Media Pengajaran*. CV. Maulana: Bandung.