

# IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPRES 26 KABUPATEN SORONG

## IMPLEMENTATION OF THE USE OF IMAGE MEDIA ON LEARNING INTEREST IN SOCIAL SUBJECT OF 4<sup>TH</sup> GRADE IN SD INPRES 26 SORONG REGENCY

Haryo Franky Souisa

Faculty of Social Science and  
Teacher Training, Universitas  
Nani Bili Nusantara  
Jl. Osok, Aimas, Sorong,  
Indonesia  
souisaharyo@gmail.com

### ABSTRACT

*proses pembelajaran IPS ini sangat membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, dan tidak kreatif, sehingga siswa kurang antusias dan kurang memahami pelajaran IPS. Hal ini dimungkinkan karena minat siswa yang antusias untuk mengikuti pelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong (n=27). Penelitian ini berlangsung selama satu kali pertemuan. Data dikumpulkan dengan kuisioner. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis regresi. Implementasi media gambar terhadap minat belajar siswa berhasil dilakukan dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya minat belajar yang tinggi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar IPS. Secara umum media gambar terhadap minat belajar IPS menghasilkan peningkatan sebesar 75%. Hal ini berarti bahwa implementasi media gambar terhadap minat belajar dalam proses pembelajaran IPS telah direpresentasikan dengan baik.*

**Keywords :** *penggunaan media gambar, minat belajar*

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang diperoleh setiap manusia agar manusia menjadi lebih dewasa serta menjadikan manusia untuk mampu membuat berpikir lebih kritis. Dalam penelitiannya Feni<sup>[1]</sup> mengatakan bahwa pendidikan merupakan bimbingan yang diberikan oleh orang dewasa kepada anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak tersebut cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri dan tidak dengan bantuan orang lain. Tujuan pendidikan di Indonesia berlandaskan Undang– Undang No 20 tahun 2003<sup>[2]</sup> mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 merupakan meningkatkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta jadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan yang sangat berarti bagi pertumbuhan anak, mengingat pendidikan di Sekolah Dasar merupakan sumber pembelajaran bagi anak untuk mendapatkan ilmu selain mereka di didik oleh orang tua dalam keluarga mereka. Menurut Arifin<sup>[3]</sup> pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan peserta didik, sumber belajar, serta lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa. Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami suatu tujuan yang telah dipelajari.

Selama proses pembelajaran di kelas, tenaga pendidik dituntut untuk mewujudkan dan menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif. Selama proses berlangsung peserta didik dapat secara optimal melaksanakan aktifitas belajar sehingga tujuan instruksional yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Proses pembelajaran dapat meningkatkan potensi yang ada pada peserta didik, sehingga untuk meningkatkan potensi tersebut peserta didik harus dapat mencapai prestasi yang sesuai dengan bidang keahliannya.

Seorang pendidik yang profesional seyogyanya mampu untuk menunjukkan kemampuannya dalam proses belajar mengajar, terlebih bagi pendidik yang berada di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil temuan awal yang diperoleh kenyataan ini tidak dimiliki oleh pendidik di SD Inpres 26 Kabupaten Sorong khususnya pada guru mata pelajaran IPS di kelas IV. Berdasarkan hasil temuan guru dianggap kurang optimal dalam memanfaatkan sumber belajar untuk mata pelajaran IPS, dimana selama proses pembelajaran gurulah yang menjadi pusat pembelajarannya (*teacher centered*), selain itu proses pembelajaran masih *text-book centered* dan *mono media*. Hal ini mengakibatkan guru mendominasi proses pembelajaran sementara peserta didik lebih pasif atau kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Selain itu ditemukan bahwa selama proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dalam memberikan materi pelajaran, hal ini dilakukan karena guru tersebut menganggap metode ini merupakan metode yang paling mudah digunakan selama proses belajar mengajar. Sementara metode ini menurut Modouw<sup>[4]</sup> dianggap kurang ramah terhadap peradaban yang dimiliki oleh masyarakat.

Selain temuan di atas, ditemukan juga bahwa banyak peserta didik kelas IV di SD Inpres 26 Kabupaten Sorong, menganggap proses pembelajaran yang dilakukan untuk mata pelajaran IPS sangat membosankan, monoton, kurang menyenangkan, terlalu banyak hafalan, kurang variatif, dan tidak kreatif, sehingga kurangnya perhatian mereka dalam proses belajar mengajar yang berakhir pada kurangnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan Buku Induk Siswa yang berisi daftar nilai atau hasil belajar siswa pada Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) diperoleh data hasil belajar nilai rata-rata kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong tergolong rendah pada mata pelajaran IPS. Hal ini dimungkinkan karena minat siswa yang antusias untuk mengikuti pelajaran IPS hanya 35% atau 10 siswa, sedangkan yang kurang antusias sebesar 65% atau 17 siswa, sehingga berdampak pada perolehan nilai ulangan dengan rata-rata nilai 63 dari nilai KKM yang telah ditetapkan 65 pada skala 0-100.

Sehingga untuk meningkatkan minat belajar peserta didik tersebut pada mata pelajaran IPS, guru diharapkan untuk dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Pada umumnya metode pembelajaran yang sangat baik untuk diterapkan di Sekolah Dasar adalah metode penggunaan media gambar. Media gambar baik digunakan untuk mata pelajaran IPS mengingat media gambar sendiri dapat memperjelas pengertian ataupun pemahaman dengan menggunakan gambar – gambar yang menarik sehingga metode ini dianggap dapat menarik minat belajar siswa dalam belajar, selain itu metode ini juga memudahkan siswa untuk mengerti materi yang diberikan.

Penelitian mengenai penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar telah dilakukan oleh Hendrikus Ewin dalam penelitiannya ditemukan bahwa media gambar sangat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perolehan 85,71 %. Berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan adanya keberhasilan maka, penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan media gambar guna meningkatkan minat belajar siswa dengan harapan agar hasil belajar siswa pun meningkat sesuai dengan harapan yang diinginkan.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sadirman<sup>[5]</sup> bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.

Sementara menurut Kusnandi<sup>[6]</sup> Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.

Beberapa definisi di atas dapat kita ketahui bahwa media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha member pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas.

Menurut para ahli, media berbasis pictorial atau gambar ada berbagai macam. Media gambar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain foto, poster, diagram, grafik, peta dan denah.

Ada beberapa syarat agar memenuhi kriteria media gambar menurut Kusnadi<sup>[6]</sup> yakni: autentik, sederhana, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran, digunakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Sanjaya<sup>[7]</sup> media gambar juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, sebagai berikut: sifatnya konkret, gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibanding dengan media verbal semata, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karna tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu peserta didik dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut, media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto, gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja, murah dan tidak memerlukan peralatan khusus untuk menyampaikannya, gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata, gambar atau foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Minat berperan sangat penting dalam kehidupan peserta didik dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan siswa yang kurang berminat. Menurut Sadirman<sup>[5]</sup> menyatakan bahwa minat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan jiwa seseorang kepada seseorang (biasanya disertai dengan perasaan senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa minat adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus-menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Terjadilah suatu perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan ini meliputi seluruh pribadi siswa; baik kognitif, psikomotor maupun afektif. Untuk meningkatkan minat, maka proses pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami apa yang ada di lingkungan secara berkelompok.

Siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati, memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati. Ada rasa keterikatan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati, lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar, karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat, siswa tidak akan belajar dengan baik sebab tidak menarik baginya. Siswa akan malas belajar dan tidak akan mendapatkan kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.<sup>[8]</sup> Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap suatu subjek tersebut. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Jika terdapat siswa yang kurang berminat dalam belajar dapat diusahakan agar mempunyai minat yang lebih besar dengan cara menjelaskan hal-hal yang menarik dan berguna bagi kehidupannya serta berhubungan dengan cita-cita yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap pelajaran mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi minat-minat baru.

Indikator adanya perhatian dijabarkan menjadi tiga bagian yaitu: perhatian terhadap bahan pelajaran, memahami materi pelajaran dan menyelesaikan soal-soal pelajaran. Ketertarikan dibedakan menjadi ketertarikan terhadap bahan pelajaran dan untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran. Rasa senang meliputi rasa senang mengetahui bahan belajar, memahami bahan belajar, dan kemampuan menyelesaikan soal-soal.

Beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.<sup>[8]</sup> Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut di atas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu: (a) Perasaan senang. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran. (b) Keterlibatan Siswa.

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Misalnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru. (c) Ketertarikan Berhubungan. Dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Misalnya antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru. (d) Perhatian Siswa. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan

pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Misalnya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu ilmu yang mempelajari tentang realitas dan fenomena yang ada di lingkungan masyarakat. IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, IPS juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia di dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>[10][11]</sup>

Setiap pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, dengan adanya tujuan pembelajaran dapat dijadikan sebagai arah untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita, kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga Negara Indonesia yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.<sup>[9]</sup>

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah tercantum bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan lokal, nasional dan global. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat Disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik dan membekali siswa agar dapat mengembangkan kemampuan dari segi pengetahuan, sikap maupun keterampilan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan bermasyarakat.

Pembelajaran IPS pada setiap jenjangnya harus dibatasi, sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tiap jenjang yang sedang ditempuhnya sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, waktu, perubahan, isu sosial lokal, regional dan global. Ruang lingkup IPS juga mencakup tentang perilaku manusia sesuai dengan kehidupan sehari-harinya. Seperti, hubungan manusia dengan manusia lainnya ataupun manusia dengan lingkungannya.<sup>[11]</sup>

Proses pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pembelajaran IPS di SD memadukan cabang ilmu-ilmu sosial (geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi). Pola pembelajaran IPS di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan, pemahaman, nilai moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa.<sup>[9]</sup> Pembelajaran IPS di susun secara sistematis, komprehensif dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Melalui pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Adapun ruang lingkup dalam pembelajaran IPS di SD menurut Permendiknas N0. 22 tahun 2006 meliputi aspek-aspek, yaitu: (a) manusia, tempat, dan lingkungan, (b) waktu, keberlanjutan dan perubahan, (c) sistem sosial dan budaya, serta (d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS di SD merupakan pembelajaran yang berhubungan dengan masyarakat. Tujuan IPS di SD adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa orang lain (masyarakat).<sup>[13]</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa cara dan teknik pembelajaran IPS di SD harus dikaji dengan tepat karena pola pembelajaran di SD berada pada tahap operasional konkret yang memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh, dimana yang anak-anak pedulikan dalam usia itu adalah masa sekarang (konkret), dan bukan masa depan yang belum bisa mereka pahami (abstrak). Oleh karena itu. Pembelajaran IPS di SD harus bergerak dari yang konkret ke yang abstrak dengan mengikuti pola pendekatan lingkungan yang semakin meluas dan pendekatan spiral dengan memulai dari yang mudah ke yang sukar, dari yang sempit menjadi luas, dan dari yang dekat ke yang jauh.

Berpikir merupakan kegiatan memanipulasi dan mentransformasi dalam memori. Berdasarkan proses berpikir dikelompokkan ke dalam berpikir rasional (berpikir dasar) dan berpikir tingkat tinggi (berpikir kompleks). Berpikir dasar meliputi menghafal, membayangkan, mengelompokkan, menggeneralisasi, membandingkan, mengevaluasi, menganalisis, mendedukasi dan menyimpulkan. Sedangkan proses berpikir kompleks terdiri dari 4 (empat) macam yaitu pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif.

Berpikir merupakan salah satu dari keterampilan hidup yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi kehidupan baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Siswa yang berpikir kritis akan menyusun rencana secara sistematis dan terampil memecahkan masalah. Berpikir kritis juga merupakan keterampilan yang bernilai dalam kehidupan sehari-hari.

Kerangka berpikir memiliki tahapan yang dilakukan penulis, adapun tahapan kerangka berpikir dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian yang dilakukan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: terdapat implementasi penggunaan media gambar terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong.

Ho: tidak terdapat implementasi penggunaan media gambar terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Jl. Tutwury Kampung Klalomon Distrik Klamono Kabupaten Sorong pada tanggal 2-27 Juli 2020. Populasi yaitu siswa SD Inpres 26 Kabupaten Sorong yang berjumlah 184 siswa. Sampel penelitian merupakan populasi yang telah ditetapkan yaitu siswa/i kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong yang berjumlah 27 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik sampling aksidental. Peneliti memberikan kuesioner pada siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. Selama Penelitian, peneliti secara langsung terjun ke lapangan untuk melihat serta mengumpulkan data pada SD Inpres 26 Kabupaten Sorong khususnya kelas IV pada mata pelajaran IPS. Kuesioner digunakan dalam penelitian untuk mengetahui/melihat pendapat siswa dan guru tentang pembelajaran yang diterapkan. Pelaksanaan pengambilan data (pengisian angket) dilakukan sebanyak satu kali pertemuan. Dimana dilakukan sesudah materi pembelajaran selesai. Penilaian skala Likert, kriteria interpretasi skor skala Likert, dan instrument penilaian ditunjukkan pada di bawah ini:

**Tabel 1.** Penilaian Skala Likert Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Ragu-Ragu (R)	3	Ragu-Ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

**Tabel 2.** Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Angka (Nilai)	Kategori
0 % - 20 %	Sangat Lemah
21 % - 40 %	Lemah
41 % - 60 %	Cukup
61 % - 80 %	Kuat
81 % - 100 %	Sangat Kuat

**Tabel 3.** Instrumen Penelitian Minat Belajar

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator
Minat Belajar	1. Ketertarikan	1. Perasaan senang yang menarik pada pembelajaran IPS
		2. Perasaan senang terhadap hasil yang dicapai
	2. Keingintahuan	3. Mendapatkan nilai yang baik dari pembelajaran ini
		4. Hal-hal yang merangsang untuk ingin tahu
		5. Ada umpan balik setelah pembelajaran
	3. Perhatian	6. Keanekaragaman pada bacaan, tugas, dan ilustrasi
		7. Telah memahami pelajaran IPS
		8. Merasa puas mempelajari pelajaran IPS
		9. Menyenangkan mempelajari pembelajaran yang dirancang dengan baik
		10. Pelajaran yang menarik membuat siswa giat belajar
		11. Penghargaan terhadap hasil yang dicapai dalam bentuk nilai/komentar
		12. Setelah pembelajaran didapatkan nilai yang lebih baik
		13. Menggunakan metode mengajar yang menarik
		14. Pembelajaran ini memberikan kekecewaan
		15. Pembelajaran ini memberikan manfaat
	4. Keterlibatan	16. Pembelajaran ini sangat menarik dan menyenangkan
		17. Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran
		18. Tingkat tantangan pelajaran ini, tidak gampang dan tidak sulit
		19. Kecewa jika tidak berhasil dalam pembelajaran
		20. Guru membantu siswa untuk mengajukan pendapat
		21. Mengadakan tanya jawab, menimbulkan rasa ingin tahu

Pengujian validitas instrument menggunakan persamaan *Pearson product moment* (r) dari Karl person. Persamaan *product moment* dari Karl person untuk menghitung validitas adalah:

$$r_{hitung} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Dimana:

- $r_{hitung}$  = Angka indeks korelasi product moment  
 $\sum x$  = Jumlah seluruh skor item  
 $\sum y$  = Jumlah seluruh skor total  
n = Jumlah responden

Untuk pengujian tingkat signifikansinya dengan menggunakan persamaan:

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

dimana :

- $t_{hitung}$  = Nilai hitung  
r = Koefisien korelasi hasil hitung  
n = Jumlah responden

Menurut Sugiono (2016:183) menjelaskan distribusi (Tabel t) untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk = n-2) kaidah keputusan:

- Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, atau  $\geq 0,30$ , maka item dinyatakan valid
- Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak valid, atau  $\leq 0,30$ , maka item instrument dinyatakan valid

Jika instrument itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut (Riduwan, 2010):

- Antara 0,80 sampai 1,000 : sangat kuat  
Antara 0,60 sampai 0,799 : kuat  
Antara 0,40 sampai 0,599 : cukup kuat  
Antara 0,20 sampai 0,399 : rendah  
Antara 0,10 sampai 0,199 : sangat rendah (tidak valid)

Perhitungan realibilitas seluruh tes menggunakan persamaan *Spearman Brown*, yaitu:

$$r_{11} = \frac{2rb}{1+rb}$$

dimana:

- $r_{11}$  = koefisien reliabilitas seluruh item  
 $r_b$  = korelasi *product moment* antara belahan (ganjil-genap) atau (awal- akhir)

sementara untuk mencari signifikansi menggunakan nilai  $r_{tabel}$  apabila signifikansi untuk  $\alpha = 0,05$  dan derajat kebebasan (dk = n - 2). Kaidah keputusan:

- a. Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  mengandung arti tes tersebut reliabel.
- b. Jika  $r_{11} < r_{tabel}$  mengandung arti tes tersebut tidak reliabel.

Pengujian normalitas data untuk memenuhi apakah data yang dianalisis terdistribusi normal atau tidak menggunakan persamaan Chi Kuadrat<sup>[15]</sup> yaitu:

$$X^2 = \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$X^2$  : nilai chi kuadrat

$f_o$  : frekuensi yang di observasi (frekuensi empiris)

$f_h$  : frekuensi yang diharapkan (frekuensi teoritis)

Pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis regresi ganda dan parsial. Regresi ganda digunakan untuk menguji hipotesis yang ketiga yaitu tentang media gambar dan minat belajar.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Uji Validitas.

Subjek penelitian ini diujicobakan pada siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Syarat minimum untuk dianggap valid adalah  $r = 0,3$  jadi kalau korelasi antar butir soal dengan skor total  $< 0,3$  maka butir instrument tersebut tidak valid, dan apabila  $r$  hitung  $\geq 0,3$  maka butir instrument tersebut valid.<sup>[16]</sup> Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan pengolahan data SPSS.

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas terhadap 20 pertanyaan angket media gambar dengan menggunakan aplikasi SPSS pada 27 responden, diperoleh hasilnya sebagai berikut: bahwa semua angket media gambar dinyatakan valid, hal ini dikarenakan koefisien korelasinya  $> 0,3$ . Pengambilan keputusan berdasar pada nilai (Corrected Item-Total Correlation) dimana nilai  $r$  hitung  $> r_{tabel}$  yaitu  $0,30$ , untuk  $df = 27 - 2 = \alpha = 0,05$  maka item tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya. Dapat dilihat pada tabel 4 ringkasan uji validitas Angket Variabel Media Gambar berikut.

**Tabel 4.** Ringkasan Uji Validitas Angket Media Gambar

No	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,60	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
2	0,65	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
3	0,73	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
4	0,63	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
5	0,38	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
6	0,56	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
7	0,36	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
8	0,47	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
9	0,57	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
10	0,73	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
11	0,50	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
12	0,60	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
13	0,44	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
14	0,51	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
15	0,47	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
16	0,63	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
17	0,38	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
18	0,47	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
19	0,73	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
20	0,50	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas terhadap 25 pertanyaan angket minat belajar dengan menggunakan aplikasi SPSS pada 27 responden, diperoleh hasilnya sebagai berikut: bahwa terdapat 5 item yang dinyatakan tidak valid pada item 12, 16, 17, 19 dan 20. Sedangkan item yang lain dinyatakan valid, hal ini dikarenakan koefisien korelasinya  $> 0,3$ . Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , dimana hasil yang diperoleh sebesar 0,30, untuk  $df = 27 - 2$ , dengan  $\alpha$  sebesar 0,05 maka item tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya. Dapat dilihat pada Tabel 5 ringkasan uji validitas Angket Variabel Minat Belajar berikut.

**Tabel 5.** Ringkasan Uji Validitas Angket Minat Belajar

No	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
1	0,51	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
2	0,61	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
3	0,41	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
4	0,53	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
5	0,33	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
6	0,54	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
7	0,48	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
8	0,44	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
9	0,52	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
10	0,62	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
11	0,42	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
12	0,25	0,30	<del>Valid/Tidak Valid</del>
13	0,36	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
14	0,51	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
15	0,44	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
16	0,03	0,30	<del>Valid/Tidak Valid</del>
17	0,29	0,30	<del>Valid/Tidak Valid</del>
18	0,41	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
19	0,25	0,30	<del>Valid/Tidak Valid</del>
20	0,06	0,30	<del>Valid/Tidak Valid</del>
21	0,41	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
22	0,53	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
23	0,48	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
24	0,44	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>
25	0,52	0,30	Valid/ <del>Tidak Valid</del>

### Uji Reliabilitas.

Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap item pertanyaan yang dinyatakan valid. Variabel hendak dinyatakan reliabel apabila jawaban pertanyaan senantiasa tidak berubah- ubah. Sedangkan koefisien reliabilitas digunakan guna melihat konsistensi jawaban tiap butir pertanyaan yang diberikan oleh responden. Alat analisis yang digunakan untuk pengujian ini adalah metode split half, metode ini digunakan dengan mengkolerasikan total skor ganjil lawan genap, selanjutnya dihitung reliabilitasnya menggunakan rumus “alpha Conbach”. Perhitungan dilakukan dengan dibantu pengolahan data SPSS.

**Tabel 6.** Hasil Pengujian Reliabilitas Kueisoner Media Gambar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	20

Berdasarkan Tabel di atas terlihat bahwa hasil koefisien reliabilitas instrument media gambar adalah sebesar  $r_{11} = 0,879 > r_{tabel} = 0,444$ , maka instrument dinyatakan reliabel. Sementara untuk hasil pengujian reliabilitas untuk kuesioner minat belajar

**Tabel 7.** Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	20

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk setiap item pertanyaan yang dinyatakan valid melalui pengujian validitas sebelumnya. Suatu variabel dinyatakan reliabel bila jawaban terhadap pertanyaan selalu konsisten. Berdasarkan Tabel 7 hasil koefisien reliabilitas instrument media gambar adalah sebesar  $r_{11} = 0,830$  ,  $> r_{tabel} = 0,444$ , maka instrument dinyatakan reliabel

### Analisis Regresi.

Data yang dinyatakan valid dan reliabel kemudian dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan beberapa pengujian data yaitu berupa pengujian Normalitas, Linearitas dan Persamaan Regresi. Pengujian Normalitas data dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal disajikan pada Tabel 8.

**Tabel 8.** Tabel Analisis Normalitas Data Implementasi Media Gambar Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong Dengan SPSS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Md_Gambar	Mnt_Belajar
N		27	27
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	76.33	93.30
	Std. Deviation	10.785	10.061
Most Extreme Differences	Absolute	.191	.235
	Positive	.103	.122
	Negative	-.191	-.235
Kolmogorov-Smirnov Z		.994	1.224
Asymp. Sig. (2-tailed)		.276	.100

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan Tabel di atas terlihat bahwa data berdistribusi normal, dimana data angket Media Gambar (X) adalah normal yaitu  $0,276 > 0,05$ , dan distribusi data Minat Belajar (Y) juga normal yaitu  $0,100 > 0,05$ .

### Uji Linearitas.

Pengujian linearitas dilakukan agar dapat mengetahui hubungan antara variable bebas dan terikat yang terbentuk linear atau tidak.

**Tabel 9.** Hasil Uji Linearitas Regresi Media Gambar (X) dan Minat Belajar (Y)

ANOVA <sup>b</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1987.115	1	1987.115	77.078	.000 <sup>a</sup>
	Residual	644.515	25	25.781		
	Total	2631.630	26			

a. Predictors: (Constant), Md\_Gambar

b. Dependent Variable: Mnt\_Belajar

Tabel 9 di atas terlihat hasil bahwa nilai Signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,000 yang berarti  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $Sig._{hitung} > 0,05$ , maka bersifat linear sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat linearitas.

### Persamaan Regresi antara Media Gambar (X) Terhadap Minat Belajar (Y).

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan software SPSS, analisis persamaan regresi dapat dilihat pada Tabel 10 di bawah ini:

**Tabel 10.** Analisis Persamaan Regresi antara Media Gambar (X) Terhadap Minat Belajar (Y) Siswa Kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	31.419	7.115		4.416	.000
	Md_Gambar	.811	.092	.869	8.779	.000

a. Dependent Variable: Mnt\_Belajar

Dari hasil analisis persamaan regresi pada tabel 10 dapat dilihat, jika nilai X (31,419) ditambah nilai Y (0,811) dengan nilai  $Sig._{hitung} = 0,00 < 0,05$ . Besarnya koefisien regresi yang diperoleh sebesar 0,811, hal ini berarti bahwa setiap penambahan 1% tingkat media gambar (X) maka minat belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,811. Nilai koefisien bernilai positif (+) maka disimpulkan bahwa media gambar (X) berimplementasi terhadap minat belajar (Y), sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = 31,419 + 0,811X$ . Hal ini juga berarti bahwa hipotesis  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa media gambar dapat mempengaruhi minat belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong.

Berdasarkan hasil di atas, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran merupakan metode yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, dalam hal ini peserta didik pada bangku Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar pada peserta didik dan juga peningkatan aktifitas peserta didik dan guru di setiap pertemuan pada mata pelajaran IPS. Hasil ini juga didukung dengan hasil analisis observasi yang dilakukan terhadap aktivitas peserta didik dan guru, hasil penilaian kuesioner yang dilakukan untuk mengetahui minat belajar peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran IPS dengan menyelesaikan soal yang ditugaskan tampak terjadi peningkatan pada setiap indikator pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut juga dapat menggambarkan dari hasil observasi aktivitas siswa meningkat. Peningkatan ini terjadi karena peserta didik menyukai metode pembelajaran yang digunakan

yaitu penggunaan media gambar karena media gambar akan memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, selain itu peserta didik menjadi terbiasa untuk hadir tepat waktu, perhatian peserta didik dalam mengikuti pelajaran dan bersosialisasi dengan teman-temannya juga turut berubah. Sehingga dapat dikatakan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis media gambar pada mata pelajaran IPS peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih mudah memahami materi secara menyeluruh.

Lebih lanjut dari tabel di atas terlihat bahwa media gambar berimplementasi terhadap minat belajar IPS khususnya peserta didik kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong yang dikategorikan cukup tinggi. Dimana sesuai dengan ketentuan yang berlaku dalam mengukur peningkatan penguasaan konsep siswa yaitu dikatakan tinggi apabila nilai  $g > 0,7$ , sedang apabila nilai  $0,3 \leq g \leq 0,7$ , dan dikatakan rendah apabila nilai  $g < 0,3$ .

Dari ketentuan yang berlaku dapat diketahui bahwa minat belajar dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari seorang peserta didik dalam belajar IPS. Dimana dari model regresi yang di peroleh yaitu jika nilai X (31,419) ditambah nilai Y (0,811) dengan nilai Sig. hitung =  $0,00 < 0,05$ . Hal ini berarti hipotesis  $H_a$  diterima, dan dapat disimpulkan bahwa media gambar berimplementasi terhadap minat belajar IPS peserta didik kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong. Dimana semakin tinggi minat belajar siswa maka semakin tinggi juga hasil belajar yang diperoleh peserta didik tersebut dan sebaliknya apabila minat belajar peserta didik rendah, maka hasil belajar yang dihasilkan peserta didikpun akan rendah atau dikategorikan tidak tuntas.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan, dapat dikatakan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis berhasil dengan menggunakan 2 (dua) perbandingan dalam pengujian, sehingga hasil pengujian Hipotesis pun diterima. Hasil pengujian tersebut sebagai berikut: adanya implementasi media gambar terhadap minat belajar IPS untuk peserta didik kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong.

Minat belajar peserta didik merupakan tolak ukur dari hasil belajar mereka setiap harinya. Seorang peserta didik dikatakan memiliki peningkatan prestasinya apabila guru tersebut berhasil menerapkan cara belajar yang lebih baik. Hasil belajar seorang peserta didik dikatakan berhasil apabila minat seorang siswa tersebut pun tinggi, dengan adanya hasil penelitian ini, seorang guru diharapkan lebih kreatif atau mempertahankan cara mengajar agar siswa tersebut merasa tertantang dengan hal-hal yang baru dilihatnya. Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian tujuan dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka di dapatkan prestasi belajar.

Akhir dari setiap proses belajar mengajar dilihat dari hasil belajar peserta didik Sehubungan dengan itu, keberhasilan proses mengajar itu di bagi atas beberapa tingkatan atau taraf, yaitu:

- a. Istimewa atau maksimal. Dikatakan istimewa apabila seluruh materi yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik.
- b. Baik sekali atau optimal. Hasil belajar ini terjadi apabila materi yang diajarkan mampu dikuasai peserta didik sebanyak 76% - 99%.
- c. Baik atau minimal. Hasil belajar dikatakan baik apabila materi yang diajarkan terserap atau dikuasi oleh peserta didik hanya 60% - 75%.
- d. Kurang. Hasil belajar pada level ini terjadi bila peserta didik menguasai materi kurang dari 60%.

Banyak factor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Namun Thobarani<sup>[17]</sup> mengemukakan terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (bakat, minat, intelegensi, keadaan indera, kematangan, kesehatan jasmani). Factor kedua adalah factor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi

(fasilitas belajar, waktu belajar, media belajar, cara guru mengajar dan memotivasi). Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu proses belajar yakni faktor internal, yaitu faktor yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri seperti faktor kesehatan, minat, intelegensi, bakat, rasa aman, kemampuan, sementara faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar peserta didik berupa lingkungan, fasilitas belajar, kurikulum, cara mengajar guru, dan sebagainya.<sup>[18]</sup>

Dalam bukunya Arikunto<sup>[19]</sup> mengatakan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan oleh guru (pengajar), metode mengajar, kurikulum, sarana dan sistem administrasi. Sementara faktor-faktor penghambat hasil atau prestasi belajar peserta didik antara lain kesehatan, kecerdasan, perhatian, minat, bakat dan dari luar seperti keluarga, sekolah, disiplin sekolah, masyarakat, lingkungan tetangga, aktivitas sekolah.

## 5. KESIMPULAN

Implementasi media gambar terhadap minat belajar siswa berhasil dilakukan dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya minat belajar yang tinggi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar IPS. Secara umum media gambar terhadap minat belajar IPS menghasilkan peningkatan sebesar 75%. Hal ini berarti bahwa implementasi media gambar terhadap minat belajar dalam proses pembelajaran IPS telah direpresentasikan dengan baik.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kami haturkan kepada guru, kepala sekolah dan siswa-siswi kelas IV SD Inpres 26 Kabupaten Sorong atas partisipasi dan kesediaanya terlibat dalam penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Feni Desta Sari. 2013. Studi Perbandingan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VII yang Diterima Melalui Jalur Bina Lingkungan dan Non Bina Lingkungan di SMP Negeri 9 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2013/2014. Bandar Lampung. Skripsi
- [2] Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- [3] Zaenal Arifin. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [4] Modouw James, 2013, Pendidikan dan Peradaban Papua, Suatu Tinjauan Kritis Transformasi Sosial, Bajawa Press Yogyakarta.
- [5] A. M. Sadirman. 2011. Interaksi dan motivasi belajar mengajar. PT. Rajagrafindo: Jakarta.
- [6] Cecep Kusnandi, dan Bambang Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [7] Wina Sanjaya. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [8] Slameto. 2010. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [9] Ahmad Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [10] Ahmad Susanto. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [11] Supardi. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [12] Depdiknas. 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.

- [13] Trianto. 2010. Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana.
- [14] Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- [15] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [16] Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [17] Ahmad Thobroni dan Arif Mustofa. 2011. Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional. Jogjakarta: AR-Ruzz Media
- [18] Suciati Sudarisman. (2011). Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Biologi dengan Model Kuantum Menggunakan Media Komik dan Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. Prosiding. Seminar Nasional VIII Pendidikan Biologi. Solo: FKIP UNS
- [19] Arikunto, 2012, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Rineka Cipta, Jakarta.