



**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN DAN MINAT BELAJAR
DENGAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD
GUGUS SIDOMUKTI KECAMATAN PEDURUNGAN
KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Saskia Ardiana Putri
1401415347**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Saskia Ardiana Putri

NIM : 1401415347

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

judul : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar
dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Sidomukti
Kecamatan Pedurungan Kota Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya peneliti,
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 4 Juli 2019

Peneliti,



Saskia Ardiana Putri

NIM 1401415347

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang”, karya

Nama : Saskia Ardiana Putri

NIM : 1401415347

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Mengetahui,

Semarang, 4 Juli 2019

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 196008201987031003



Drs. Purnomo, M.Pd.

NIP. 196703141992031005

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang” karya:

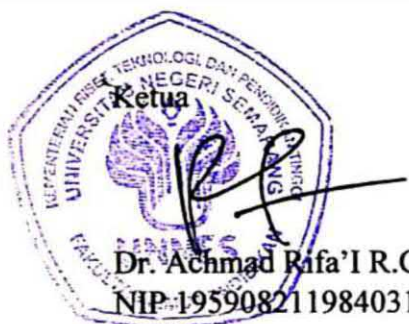
Nama : Saskia Ardiana Putri

NIM : 1401415347

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu tanggal 17 Juli 2019.

Semarang, 18 Juli 2019



Panitia Ujian

Ketua
Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Drs. Sukardi, S.Pd, M.Pd.
NIP. 195905111987031001

Penguji II,

Drs. Sukarjo, S.Pd, M.Pd.
NIP. 195612011987031001

Penguji III,

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP. 196703141992031005

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Minat dan usaha yang besar akan membuahkan hasil yang maksimal.
2. Suatu hal jika ditambahkan dengan adanya media akan meningkatkan minat pada diri seseorang.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kepada ayah dan ibuku tercinta, yang selama ini tak pernah lelah memberikan doa, semangat, dan dukungan.
2. Almamater PGSD FIP

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
 2. Dr. Achmad Rifai, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
 3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
 4. Drs. Purnomo, M.Pd., Dosen Pembimbing;
 5. Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd., Penguji 1;
 6. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Penguji 2;
 7. Sri Irianti, S.Pd.SD., Dra. Anna Dwiyani, Sri Purbiyatmi, S.Pd., Lucia Paryati, S.Pd., Kepala SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang;
 8. Susilo Raharjo, S.Pd., Dwi Susanto S., S.Pd.SD., Seger Sri Rahayu, S.Pd., Th. Laila Nur F., S.Pd., Guru Kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang;
 9. Siswa-siswi kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- Semoga diberi balasan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa.

Semarang, 4 Juli 2019

Peneliti,



Saskia Ardiana Putri

NIM 1401415347

ABSTRAK

Putri, Saskia Ardiana. 2019. *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Purnomo, M.Pd., 155 halaman.

Permasalahan pada kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang menunjukkan bahwa hasil belajar Penilaian Akhir Semester 1 pada muatan pelajaran IPS rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru, faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS rendah adalah penggunaan media pembelajaran dan minat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasi. Populasi penelitian ini berjumlah 151 siswa. Pengambilan sampel dengan sampel jenuh diperoleh 151 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Uji instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji prasyarat analisis dengan menggunakan uji normalitas dan linieritas. Sedangkan teknik analisis data dengan analisis deskriptif, analisis korelasi, dan analisis regresi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran pada kriteria sangat tinggi dengan rata-rata 89%; (2) Minat belajar pada kriteria tinggi dengan rata-rata 73%; (3) Hasil belajar IPS dalam kategori baik dengan memperoleh nilai rata-rata 77%; (4) Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,804 > 0,1603$ dengan tingkat hubungan yang kuat; (5) Terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar IPS yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,738 > 0,1603$ dengan tingkat hubungan yang sedang; (6) Terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi sebesar $0,822 > 0,1603$ dengan tingkat hubungan yang kuat; (7) Kontribusi penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS sebesar 58,8%; (8) Kontribusi minat belajar dengan hasil belajar IPS sebesar 27,5%; (9) Kontribusi penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS sebesar 67,5%.

Simpulan dalam penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang. Saran dalam penelitian ini yaitu guru diharapkan dapat meningkatkan penggunaan media pembelajaran dan siswa dapat meningkatkan minat belajar selama pembelajaran untuk lebih aktif.

Kata Kunci: hasil belajar IPS, minat belajar, penggunaan media pembelajaran.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR DIAGRAM	xx

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah	8
1.3	Pembatasan Masalah	9
1.4	Rumusan Masalah	9
1.5	Tujuan Penelitian.....	11
1.6	Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1	Manfaat Teoritis	12

1.6.2	Manfaat Praktis	12
1.6.2.1	Peneliti.....	12
1.6.2.2	Guru.....	13
1.6.2.3	Sekolah.....	13
1.6.2.4	Siswa	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kajian Teori.....	14
2.1.1	Hakikat Belajar.....	14
2.1.1.1	Pengertian Belajar	14
2.1.1.2	Ciri-ciri Belajar	15
2.1.1.3	Prinsip Belajar	16
2.1.1.4	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	17
2.1.2	Hakikat Pembelajaran	19
2.1.2.1	Pengertian Pembelajaran	19
2.1.2.2	Ciri-ciri Pembelajaran	20
2.1.2.3	Prinsip-prinsip Pembelajaran	21
2.1.3	Hakikat Hasil Belajar	23
2.1.3.1	Pengertian Hasil Belajar.....	23
2.1.3.2	Macam-macam Hasil Belajar	23
2.1.3.3	Ranah Hasil Belajar.....	24
2.1.3.4	Wujud Hasil Belajar	25
2.1.3.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
2.1.4	Hakikat Penilaian Hasil Belajar	27

2.1.4.1 Pengertian Penilaian Hasil Belajar	27
2.1.4.2 Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar	29
2.1.4.3 Jenis Penilaian Hasil Belajar	30
2.1.4.4 Penilaian Hasil Belajar IPS di SD	31
2.1.5 Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran.....	36
2.1.5.1 Pengertian Penggunaan Media Pembelajaran	36
2.1.5.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	44
2.1.5.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	47
2.1.5.4 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	51
2.1.5.5 Manfaat Media Pembelajaran.....	53
2.1.5.6 Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran.....	54
2.1.6 Hakikat Minat Belajar	56
2.1.6.1 Pengertian Minat Belajar.....	56
2.1.6.2 Ciri-ciri Minat Belajar	61
2.1.6.3 Jenis-jenis Minat	62
2.1.6.4 Membangkitkan Minat Belajar.....	64
2.1.6.5 Pengaruh Minat Belajar terhadap Kegiatan Belajar Siswa	66
2.1.7 Hakikat Pendidikan IPS SD	67
2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	67
2.1.7.2 Dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial.....	69
2.1.7.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD.....	70
2.1.7.4 Ruang Lingkup Pendidikan IPS	72
2.1.7.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD	73

2.1.8	Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS ..	75
2.1.9	Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS	75
2.1.10	Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS	76
2.2	Kajian Empiris.....	77
2.3	Kerangka Berpikir	92
2.4	Hipotesis.....	94

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Desain Penelitian.....	95
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	97
3.2.1	Tempat Penelitian.....	97
3.2.2	Waktu Penelitian	97
3.3	Populasi dan Sampel	97
3.3.1	Populasi	97
3.3.2	Sampel.....	98
3.4	Variabel Penelitian	99
3.4.1	Variabel Bebas atau Independen (X).....	100
3.4.2	Variabel Terikat atau Dependen (Y)	100
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	100
3.5.1	Penggunaan Media Pembelajaran (X ₁).....	101
3.5.2	Minat Belajar (X ₂).....	101
3.5.3	Hasil Belajar IPS (Y).....	102
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	102

3.6.1	Teknik Pengumpulan Data	102
3.6.1.1	Angket (Kuesioner)	103
3.6.1.2	Wawancara	103
3.6.1.3	Dokumentasi.....	104
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data	104
3.6.2.1	Penggunaan Media Pembelajaran	106
3.6.2.2	Minat Belajar	107
3.6.2.3	Hasil Belajar IPS	108
3.6.2.4	Uji Validitas	109
3.6.2.5	Uji Reliabilitas.....	111
3.7	Uji Persyaratan Normalitas, Linieritas/Multi-Kolinieritas.....	113
3.7.1	Uji Normalitas	113
3.7.2	Uji Linieritas	114
3.7.3	Multi-Kolinieritas.....	115
3.8	Teknik Analisis Data.....	116
3.8.1	Analisis Statistik Deskriptif	116
3.8.2	Uji Hipotesis Penelitian.....	116
3.8.2.1	Korelasi Sederhana.....	116
3.8.2.2	Korelasi Ganda	118
3.8.2.3	Analisis Regresi Sederhana	119
3.8.2.4	Analisis Regresi Ganda	120
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	121

4.1.1	Analisis Deskriptif.....	121
4.1.1.1	Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran	121
4.1.1.2	Deskripsi Minat belajar	125
4.1.1.3	Deskripsi Hasil Belajar IPS	129
4.1.2	Uji Persyaratan	131
4.1.2.1	Uji Normalitas	131
4.1.2.2	Uji Linieritas	132
4.1.3	Analisis Pengujian Hipotesis.....	134
4.1.3.1	Analisis Korelasi Sederhana.....	135
4.1.3.2	Analisis Korelasi Ganda.....	137
4.1.3.3	Analisis Regresi Linier Sederhana	139
4.1.3.4	Analisis Regresi Ganda	140
4.2	Pembahasan.....	141
4.2.1	Pembahasan Hasil Penggunaan Media Pembelajaran	141
4.2.2	Pembahasan Hasil Minat belajar	142
4.2.3	Pembahasan Hasil Belajar IPS	142
4.2.4	Hubungan dan Besarnya Kontribusi antara Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS.....	143
4.2.5	Hubungan dan Besarnya Kontribusi Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS	145
4.2.6	Hubungan dan Besarnya Kontribusi Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS	147
4.3	Implikasi Penelitian.....	149

4.3.1	Implikasi Teoritis	149
4.3.2	Implikasi Praktis.....	150
4.3.3	Implikasi Pedagogis	150
BAB V PENUTUP		
5.1	Simpulan.....	152
5.2	Saran.....	154
5.2.1	Secara Teoritis.....	154
5.2.2	Secara Praktis	154
5.2.2.1	Sekolah	154
5.2.2.2	Guru	155
5.2.2.3	Peneliti Lain	155
DAFTAR PUSTAKA		156
LAMPIRAN.....		161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar SD Gugus Sidomukti Pedurungan.....	161
Lampiran 2 Format Wawancara (Pra Penelitian).....	162
Lampiran 3 Bukti Autentik Hasil Wawancara (Pra Penelitian).....	164
Lampiran 4 Data Nilai Siswa SD Gugus Sidomukti (Pra Penelitian).....	166
Lampiran 5 Daftar Nama Responden Uji Coba	179
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Instrumen Media Pembelajaran	181
Lampiran 7 Angket Uji Coba Media Pembelajaran	182
Lampiran 8 Bukti Autentik Angket Uji Coba Media Pembelajaran	187
Lampiran 9 Kisi-kisi Angket Uji Coba Instrumen Minat Belajar.....	189
Lampiran 10 Angket Uji Coba Media Pembelajaran.....	190
Lampiran 11 Bukti Autentik Angket Uji Coba Minat Belajar.....	194
Lampiran 12 Daftar Nama Responden Penelitian.....	195
Lampiran 13 Skor Uji Coba Angket Penggunaan Media Pembelajaran.....	199
Lampiran 14 Skor Uji Coba Angket Minat Belajar	201
Lampiran 15 Hasil Uji Reliabilitas	203
Lampiran 16 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Media Pembelajaran	204
Lampiran 17 Angket Instrumen Penelitian Media Pembelajaran	205
Lampiran 18 Bukti Autentik Angket Instrumen Media Pembelajaran	209
Lampiran 19 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Belajar	210
Lampiran 20 Angket Instrumen Penelitian Minat Belajar	211
Lampiran 21 Bukti Autentik Angket Instrumen Minat Belajar.....	214

Lampiran 22 Skor Angket Penggunaan Media Pembelajaran	215
Lampiran 23 Skor Angket Penggunaan Minat Belajar	216
Lampiran 24 Nilai Hasil Belajar IPS	217
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas	223
Lampiran 26 Hasil Uji Linieritas	224
Lampiran 27 Hasil Uji Korelasi Sederhana	225
Lampiran 28 Hasil Uji Korelasi Ganda.....	226
Lampiran 29 Hasil Uji Regresi Sederhana.....	227
Lampiran 30 Hasil Uji Regresi Ganda	228
Lampiran 31 Formulir Topik Skripsi.....	229
Lampiran 32 Surat Ijin Uji Coba Penelitian.....	230
Lampiran 33 Surat Ijin Penelitian	231
Lampiran 34 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Coba Penelitian	235
Lampiran 35 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	236
Lampiran 36 Dokumentasi.....	240

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	98
Tabel 3.2 Skala Likert.....	105
Tabel 3.3 Skor Skala Likert Media Pembelajaran dan Minat Belajar	106
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Variabel Penggunaan Media Pembelajaran.....	106
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Variabel Minat Belajar	107
Tabel 3.6 Data Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	110
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran	112
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar	113
Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Statistik Variabel Penggunaan Media Pembelajaran.....	122
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran.....	123
Tabel 4.3 Analisis Indikator Penggunaan Media Pembelajaran	124
Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif Statistik Variabel Minat Belajar.....	126
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Minat Belajar	126
Tabel 4.6 Analisis Indikator Minat Belajar.....	128
Tabel 4.7 Hasil Analisis Deskriptif Statistik Variabel Hasil Belajar IPS	129
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar	129
Tabel 4.9 Uji Normalitas Variabel X_1 dengan Y	131
Tabel 4.10 Uji Normalitas Variabel X_2 dengan Y	132
Tabel 4.11 Uji Linieritas Variabel X_1 dengan Y.....	133
Tabel 4.12 Uji Linieritas Variabel X_2 dengan Y.....	134

Tabel 4.13 Uji Korelasi Sederhana Variabel X_1 dengan Y	135
Tabel 4.14 Uji Korelasi Sederhana Variabel X_2 dengan Y	136
Tabel 4.15 Uji Korelasi Ganda Variabel X_1 dan X_2 dengan Y	137
Tabel 4.16 Analisis Korelasi Ganda Variabel X_1 dan X_2 dengan Y	138
Tabel 4.17 Analisis Regresi Sederhana Variabel X_1 dan X_2 dengan Y	139
Tabel 4.18 Analisis Regresi Ganda Variabel X_1 dan X_2 dengan Y	140

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	93
Bagan 3.1 Desain Paradigma Ganda dengan Dua Variabel Independen	96

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Persentase Penggunaan Media Pembelajaran	124
Diagram 4.2 Diagram Persentase Minat Belajar.....	127
Diagram 4.3 Diagram Hasil Belajar.....	130

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting untuk menunjang kemajuan bangsa pada masa yang akan datang. Sesuai dengan tujuan nasional pemerintah negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa yang tercantum pada Pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia alenia ke empat yakni negara Indonesia berusaha menjadikan masyarakat yang cerdas serta mampu bersaing dengan negara lain secara sehat. Negara Indonesia berupaya menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan diharapkan mampu bersaing dalam era global ini.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 Ayat 1 menerangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 Bab I tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan, bahwa pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik

Indonesia tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan untuk membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan harus diarahkan untuk menghasilkan manusia berkualitas, mampu bersaing, dan memiliki budi pekerti luhur serta moral yang baik. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal merupakan wadah untuk melaksanakan upaya-upaya dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Cara untuk meningkatkan sumber daya manusia di sekolah yaitu melalui proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan hasil yang optimal.

Tujuan pendidikan nasional dapat tercapai apabila didukung dengan adanya perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang memuat rancangan pelajaran yang diberikan pada peserta didik yang disebut kurikulum. Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 paragraf 2 pasal 771 ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi masyarakat. Hidayati (2008: 124) mengungkapkan bahwa muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut: (1) mengajarkan konsep-konsep dasar

sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologi; (2) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial; (3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun secara global.

Sudjana (2017: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar menunjukkan kemampuan kegiatan belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perolehan hasil belajar yang maksimal oleh siswa menjadi indikator pendidikan yang berkualitas. Namun keberhasilan belajar setiap siswa tidaklah sama. Perlu ditelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Teori Gestalt (dalam Susanto, 2016: 12) menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari siswa itu sendiri dan faktor eksternal berasal dari lingkungan seperti sarana dan prasarana.

Pelaksanaan pembelajaran tidak selalu sesuai dengan yang diharapkan, khususnya hasil pembelajaran. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran. Faktor tersebut dapat berasal dari lingkungan siswa seperti penggunaan media pembelajaran oleh guru maupun dari dalam diri siswa seperti minat belajar saat pelaksanaan pembelajaran. Kedua hal tersebut memiliki peran yang penting dan saling terkait. Adanya keinginan yang besar tidak dapat terlaksana tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung.

Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh rasa senang. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sukardi dalam Susanto (2013: 57) menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar karena bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak dapat belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.

Memperoleh hasil belajar yang optimal tidak hanya diwujudkan oleh minat belajar siswa, melainkan dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran oleh guru sebagai faktor eksternal. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2010: 120). Materi pembelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi dapat membuat siswa kesulitan dalam mencerna materi. Materi muatan pembelajaran IPS misalnya kenampakan alam, interaksi sosial, sumber daya alam, dan lain-lain akan lebih mudah tersampaikan kepada siswa dengan menyediakan media pembelajaran seperti gambar, video, globe, dan sebagainya. Dengan demikian media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan bahan atau materi yang rumit dan bersifat abstrak.

Keadaan yang demikian juga ditemukan di Sekolah Dasar Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dari masing-masing sekolah pada jenjang kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan

Kota Semarang ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar muatan pembelajaran IPS rendah. Permasalahan tersebut ditunjukkan dengan data banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada muatan pembelajaran IPS. KKM SDN Tlogosari Kulon 01 dengan KKM 65, ditunjukkan dari 35 siswa terdapat 20 (57%) siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dan 15 (43%) siswa mendapat nilai diatas KKM. SDN Tlogosari Kulon 06 dengan KKM 67 dari 37 siswa terdapat 30 (81%) siswa mendapat nilai di bawah KKM dan 7 (19%) siswa mendapat nilai diatas KKM. SDN Muktiharjo Kidul 02 dengan KKM 65 dari 38 siswa terdapat 28 (74%) siswa mendapat nilai di bawah KKM dan 10 (26%) siswa mendapat nilai diatas KKM. SD Kanisius Tlogosari Kulon dengan KKM 61 dari 41 siswa terdapat 15 (37%) siswa mendapat nilai di bawah KKM dan 26 (63%) siswa mendapat nilai diatas KKM.

Minat belajar sangatlah penting perannya dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa. Selain minat belajar, penggunaan media pembelajaran juga tidak kalah penting perannya karena penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar. Penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya yang mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran, minat belajar, dan hasil belajar yang menjadi inspirasi peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Mutia I, Maryadi, dan Ervina Eka Subekti yang dimuat dalam Jurnal Penelitian Pendidikan (Vol. 34 No. 2) pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Model Berbagi Pengalaman Terhadap Hasil Belajar IPA melalui Pemanfaatan Media Komik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model berbagi pengalaman berbantuan media komik efektif terhadap

hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Geneng Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh K.G.S. Venkatesan, dkk yang dimuat dalam *International Journal of Pharmacy & Technology* (Vol. 8 No. 3) pada tahun 2016 dengan judul “*Implementation of Golem Based Mostly Mobile Learning Application as a Versatile Learning Media*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sembilan puluh lima pengguna siswa sekolah menyatakan bahwa mereka senang dalam mengakses penerapan pembelajaran *mobile*. Dengan pembelajaran *mobile*, metode pendidikannya menjadi lebih fungsional karena dapat dilakukan kapan saja, dimana saja dan dalam kondisi apapun.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Meuthia Karina, Alfiati Syafrina, Sy. Habibah pada tahun 2017 yang berjudul Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar diketahui bahwa nilai r_{hitung} adalah 0,77 sedangkan r_{tabel} adalah 0,423 ($\alpha = 5\%$). Artinya bahwa nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} ($0,77 > 0,423$). Berdasarkan hipotesis yang diajukan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar.

Berbanding terbalik dengan hasil penelitian di atas, penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah dan Nasehudin dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di SMP Negeri 1 Ciawigebang Kabupaten Kuningan” menyatakan bahwa tidak terdapat hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran terhadap hasil belajar

mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ciawigebang Kabupaten Kuningan. Hal ini terbukti dari analisis korelasi *product moment* pada taraf signifikan 5% yang diperoleh nilai r_{X_1Y} sebesar 0,086 dan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} atau $0,086 < 1,670$. Tidak terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ciawigebang Kabupaten Kuningan. Hal ini terbukti dari analisis korelasi *product moment* pada taraf signifikan 5% yang diperoleh nilai r_{X_2Y} sebesar 0,113 dan t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} atau $0,113 < 1,670$. Tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan minat belajar secara bersama-sama terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Ciawigebang Kabupaten Kuningan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dalam observasi awal serta penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar siswa. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan awal yang telah dilakukan di SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, diperoleh data sebagai berikut:

- a. Kurikulum yang dilaksanakan di kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang menggunakan kurikulum 2013.
- b. Karakteristik siswa yang beranekaragam dalam satu gugus dengan antusiasme belajar sedang hingga kurang.
- c. Kurang optimalnya penggunaan alat peraga pada pembelajaran IPS, dengan media gambar yang paling sering digunakan.
- d. Materi muatan pembelajaran IPS cukup luas.
- e. Metode ceramah merupakan metode yang dominan dalam pembelajaran IPS.
- f. Model pembelajaran masih menggunakan model konvensional.
- g. Beberapa siswa mencari kesibukan sendiri ketika merasa bosan saat pembelajaran.
- h. Terdapat siswa yang dapat memahami pelajaran dan juga terdapat siswa yang belum memahami materi pelajaran.
- i. Hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang dalam Penilaian Akhir Semester I tahun pelajaran 2018/2019 masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti hanya membatasi masalah pada:

- a. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal karena pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan buku pendamping guru.
- b. Minat belajar siswa yang beragam.
- c. Hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang dalam Penilaian Akhir Semester I tahun pelajaran 2018/2019 masih rendah.

Peneliti ingin mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, peneliti menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat penggunaan media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- b. Bagaimana tingkat minat belajar pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?

- c. Bagaimana hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- d. Adakah hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- e. Adakah hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- f. Adakah hubungan antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- g. Seberapa besar kontribusi penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- h. Seberapa besar kontribusi minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?
- i. Seberapa besar kontribusi penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan tingkat penggunaan media pembelajaran pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- b. Mendeskripsikan tingkat minat belajar pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- c. Mendeskripsikan hasil belajar pada muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- d. Menguji hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- e. Menguji hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- f. Menguji hubungan penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- g. Menemukan seberapa besar kontribusi penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.

- h. Menemukan seberapa besar kontribusi minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.
- i. Menemukan seberapa besar kontribusi penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Pedurungan Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoretis maupun bersifat praktis. Manfaat yang diharapkan di antaranya:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas pengetahuan khususnya pada bidang pendidikan mengenai hubungan penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar siswa secara lebih mendalam serta dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam melaksanakan penelitian dan hubungan mengenai penggunaan media pembelajaran dan minat siswa dengan hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas V.

1.6.2.2 Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran dan minat belajar menjadi faktor keberhasilan dalam hasil belajar IPS. Sehingga guru dapat membantu dalam menumbuhkan minat belajar pada siswa, terutama kepada siswa yang hasil belajar IPS masih rendah dan menciptakan proses pembelajaran IPS yang menarik dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

1.6.2.3 Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif berupa peningkatan kualitas pendidikan sekolah, khususnya dalam penggunaan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS.

1.6.2.4 Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Pendapat mengenai belajar dikemukakan oleh Slavin yaitu belajar merupakan perubahan yang terjadi pada individu yang disebabkan karena pengalaman, kemudian menurut Morgan (dalam Rifa'i, 2015: 64) belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dan dapat terjadi karena hasil dari pengalaman. Hamalik (2015: 37) juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Gagne (dalam Susanto, 2016: 1) menjelaskan belajar merupakan suatu proses dimana organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan, dua konsep tersebut terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung. Kemudian menurut Slameto (2013: 2), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Berdasar pada berbagai pengertian belajar tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa kelas V setelah melakukan aktivitas belajar pada muatan pelajaran IPS melalui interaksi dengan lingkungan sebagai akibat pengalaman.

2.1.1.2 Ciri-ciri Belajar

Hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku oleh seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian tersebut, maka Djamarah (2015: 15) menjelaskan ciri-ciri belajar sebagai berikut:

a. Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

b. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Perubahan dalam belajar selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian, makin banyak usaha belajar itu dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan karena usaha individu sendiri.

d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan yang bersifat sementara (*temporer*) yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti berkeringat, keluar air mata, menangis, dan sebagainya tidak dapat digolongkan sebagai perubahan belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Perubahan yang terjadi berarti tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai. Perubahan belajar terarah pada perubahan tingkah laku yang benar-benar disadari.

f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa seseorang telah belajar jika telah terjadi perubahan tingkah laku dalam diri seseorang tersebut.

2.1.1.3 Prinsip Belajar

Belajar ditandai dengan berbagai prinsip. Suprijono (2010: 4) menyebutkan prinsip belajar sebagai berikut:

a. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang ditandai dengan:

- 1) hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari;
- 2) kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya;

- 3) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup;
 - 4) positif atau berakumulasi;
 - 5) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan;
 - 6) permanen atau tetap;
 - 7) bertujuan dan terarah; serta
 - 8) mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.
- b. Belajar merupakan proses yang terjadi karena kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik yang merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- c. Belajar merupakan bentuk pengalaman sebagai hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan tentang prinsip belajar, peneliti menyimpulkan bahwa guru dan siswa harus berpedoman pada prinsip-prinsip belajar tersebut agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

2.1.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Ahmad Rifa'i (2015: 78) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Sedangkan faktor kondisi eksternal meliputi variasi dan tingkat kesulitan materi

belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakat. Oleh sebab itu kondisi internal dan eksternal akan mempengaruhi kesiapan proses, dan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat dari Slameto (2013: 54) terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi belajar, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor internal dibagi dalam tiga faktor, antara lain: faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar dikelompokkan dalam tiga faktor, antara lain:

- a. faktor keluarga, yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, serta latar belakang kebudayaan;
- b. faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah; serta
- c. faktor masyarakat, yang meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar IPS dapat berasal dari faktor dalam yang mencakup kondisi fisik dari dalam seseorang dan faktor luar yang berupa lingkungan dan

masyarakat. Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pada faktor eksternal dari faktor sekolah yaitu guru untuk lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Faktor internal dari kemampuan siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran yang berlangsung di sekolah dengan adanya minat pada diri siswa.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berkaitan guna menunjuk pada kegiatan antara guru dan siswa. Udin (2008) mengungkapkan bahwa pembelajaran adalah upaya sistematis dan sistematis untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Briggs (dalam Rifa'i, 2015) mengungkapkan pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Komponen pembelajar menurut Rifa'i (2015: 87) yaitu tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang ditujukan guna terjadinya proses belajar pada siswa yang terdiri dari berbagai komponen yaitu tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi, dan penunjang.

2.1.2.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Hamalik (2015: 65) menyatakan bahwa terdapat tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran yaitu:

a. Rencana

Rencana adalah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.

b. Kesalingtergantungan

Unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi antara satu dengan yang lain dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.

c. Tujuan

Sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri tersebut menjadi dasar perbedaan antara sistem yang hendak dibuat oleh manusia dan sistem yang alami.

Berdasarkan pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran memiliki berbagai ciri-ciri. Ciri-ciri pembelajaran berupa rencana, kesalingtergantungan dan tujuan. Ciri-ciri tersebut jika ada yang tidak tampak, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai karena satu komponen tersebut sangat penting. Ciri-ciri pembelajaran saling berhubungan satu dengan lainnya. Ciri-ciri tersebut menjadi indikator adanya pembelajaran.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip pembelajaran

Susanto (2016: 87) menjelaskan bahwa terdapat berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yaitu:

- a. Prinsip motivasi adalah upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri anak atau dari luar diri anak, sehingga anak belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- b. Prinsip latar belakang adalah upaya guru dalam proses belajar mengajar memperhatikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang telah dimiliki anak agar tidak terjadi pengulangan yang membosankan.
- c. Prinsip pemusatan perhatian adalah usaha untuk memusatkan perhatian anak dengan mengajukan masalah yang hendak dipecahkan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.
- d. Prinsip keterpaduan adalah guru menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain, atau subpokok bahasan dengan subpokok bahasan lain agar anak mendapat gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar;
- e. Prinsip pemecahan masalah adalah situasi belajar yang dihadapkan dengan masalah-masalah. Hal tersebut dimaksudkan agar anak peka dan mendorong mereka untuk mencari, memilih dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuannya.
- f. Prinsip menemukan adalah kegiatan menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan

informasi. Untuk itu proses belajar mengajar yang mengembangkan potensi anak tidak akan menyebabkan kebosanan.

- g. Prinsip belajar sambil bekerja yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru.
- h. Prinsip belajar sambil bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar, karena dengan bermain pengetahuan, keterampilan, sikap, dan daya fantasi anak berkembang. Suasana demikian akan mendorong anak aktif dalam belajar.
- i. Prinsip perbedaan individu, yakni upaya guru dalam proses belajar mengajar yang memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat, dan kebiasaan atau latar belakang keluarga. Prinsip hubungan sosial adalah sosialisasi pada masa anak yang sedang tumbuh yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan suasana kerja sama dan saling menghargai satu sama lainnya.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran adalah segala sesuatu yang harus ada dalam pembelajaran di sekolah dasar agar terjadi pembelajaran yang menyenangkan dan maksimal.

2.1.3 Hakikat Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Proses belajar menjadikan seseorang mengalami perubahan-perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar. Susanto (2016: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Suprijono (2010: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Bloom (dalam Suprijono, 2010: 6) menegaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan Sudjana (2017: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Berdasarkan pengertian tentang hasil belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil dari kegiatan belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS yang berupa perubahan dalam diri siswa kelas V yang menyangkut ranah kognitif.

2.1.3.2 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dari proses pembelajaran tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi meliputi aspek afektif dan aspek psikomotor. Susanto (2016: 6) menyebutkan bahwa macam-macam hasil belajar antara lain:

a. Pemahaman konsep

Guru dapat melakukan evaluasi produk, untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep.

b. Keterampilan proses

Keterampilan proses secara bersamaan dapat dikembangkan bersama sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang studi yang bersangkutan.

c. Sikap

Sikap siswa lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep.

Berdasar pendapat Susanto tentang macam-macam hasil belajar, peneliti menyimpulkan bahwa dengan melakukan aktivitas belajar, maka siswa akan memperoleh perubahan dalam dirinya sebagai hasil belajar yaitu pemahaman konsep, keterampilan proses, dan sikap.

2.1.3.3 Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki beberapa ranah dalam mengukur hasil belajar siswa. Bloom (dalam Sudjana, 2017: 22) mengklasifikasikan ranah hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

c. Ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ranah hasil belajar tersebut digunakan oleh guru sebagai panduan dalam mengukur hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, ranah hasil belajar siswa dibatasi pada ranah hasil belajar kognitif.

2.1.3.4 Wujud Hasil Belajar

Proses akhir belajar dapat menghasilkan suatu perubahan sebagai wujud hasil belajar. Menurut Gagne dalam Suprijono (2010: 5) hasil belajar berupa:

- a. informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan;
- b. keterampilan intelektual yaitu mempresentasikan konsep dan lambang seperti mengkriterikan, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, serta dapat mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan;
- c. strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri;

- d. keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; serta
- e. sikap yaitu kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasar pendapat Gagne tentang wujud hasil belajar, peneliti menyimpulkan bahwa seseorang yang telah melakukan proses belajar dapat memiliki informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik, dan sikap sebagai wujud hasil belajar.

2.1.3.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar setiap siswa berbeda-beda karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut teori Gestalt (dalam Susanto, 2016: 12) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori tersebut hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya.

- a. Siswa yaitu kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani.
- b. Lingkungan yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Wasliman (dalam Susanto, 2016: 12) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya tidak stabil, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasar berbagai pendapat ahli, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal).

2.1.4 Hakikat Penilaian Hasil Belajar

2.1.4.1 Pengertian Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Sudjana, 2017: 3). Penilaian

diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Oleh karena itu ciri penilaian adalah adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan atau apa adanya dengan kriteria atau apa harusnya.

Penilaian hasil belajar digunakan oleh guru untuk mengetahui kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar. Menurut Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian menjelaskan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Peneliti berfokus pada hasil belajar muatan pembelajaran IPS yang diukur berdasarkan ranah kognitif pada Penilaian Tengah Semester genap tahun ajaran 2018/2019 muatan pembelajaran IPS kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yang diukur dari ranah kognitif yang meliputi aspek mengingat, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam bentuk tindakan.

2.1.4.2 Fungsi dan Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2017: 3) menyebutkan fungsi penilaian sebagai berikut:

- a. Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional. Penilaian harus mengacu kepada rumusan-rumusan tujuan instruksional.

- b. Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan instruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dan lain-lain.
- c. Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan siswa belajar siswa dalam berbagai bidang studi dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Tujuan penilaian antara lain:

- a. mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya;
- b. mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah;
- c. menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya; serta
- d. memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Peneliti menyimpulkan bahwa penilaian hasil belajar digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa. Hal tersebut dilihat dari meningkat atau menurunnya hasil belajar yang didapat oleh siswa.

2.1.4.3 Jenis Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai penilaian. Berdasarkan segi fungsinya, Sudjana (2017: 5) membagi jenis penilaian menjadi beberapa macam yaitu:

a. Penilaian formatif

Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.

b. Penilaian sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun.

c. Penilaian diagnostik

Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.

d. Penilaian selektif

Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian masuk ke lembaga pendidikan tertentu.

e. Penilaian penempatan

Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu.

Jenis penilaian dibedakan menjadi berbagai jenis berdasarkan segi alat yang digunakan sebagai berikut:

a. Tes

Jenis tes dapat diberikan secara lisan (menuntut jawaban secara lisan), tes tulisan (menuntut jawaban secara tulisan), dan tes tindakan (menuntut jawaban dalam bentuk perbuatan). Soal-soal tes yang disusun berbentuk objektif dan terdapat dalam bentuk esai atau uraian.

b. Non tes

Jenis non tes mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus, dan lain-lain.

Peneliti menyimpulkan bahwa dalam melakukan penilaian hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan berbagai jenis penilaian, baik dari segi fungsi maupun alat yang digunakan. Guru dapat memilih jenis penilaian yang digunakan sesuai dengan materi yang dinilai.

2.1.4.4 Penilaian Hasil Belajar IPS di SD

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu (Sudjana, 2017: 3). Penilaian hasil belajar IPS di SD meliputi penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan.

a. Penilaian sikap

Peserta didik memiliki perilaku yang bermacam-macam. Perilaku menonjol (sangat baik atau perlu bimbingan) yang dijumpai selama proses pembelajaran

ditulis dalam jurnal atau catatan pendidik. Apabila tidak ada catatan perlu bimbingan di dalam jurnal, peserta didik tersebut dikriteriakan berperilaku sangat baik.

1) Perencanaan Penilaian Sikap

- a) menentukan sikap yang akan diamati mengacu pada KI-1 dan KI-2;
- b) menentukan indikator sikap; serta
- c) menyusun format penilaian sikap.

2) Pelaksanaan Penilaian Sikap

Prosedur pelaksanaan penilaian sikap meliputi hal-hal berikut:

- a) mengamati perilaku peserta didik pada saat pembelajaran dan di luar pembelajaran;
- b) mencatat sikap dan perilaku peserta didik, yang sangat baik, baik, cukup, dan perlu bimbingan; serta
- c) menindaklanjuti hasil pengamatan.

Hasil pengamatan sikap dan perilaku peserta didik dibahas oleh pendidik kecuali ada atau ditemukan sikap spiritual atau sosial yang perlu diprioritaskan. Pendidik dapat membahas dan melaporkan minimal dua kali dalam satu semester untuk ditindaklanjuti. Sebagai tindak lanjut, peserta didik yang mengalami peningkatan sikap dan perilaku, diberi penghargaan (verbal dan atau non-verbal), sedangkan peserta didik yang mengalami penurunan sikap dan perilaku diberi program pembinaan dan atau motivasi.

3) Pengolahan Penilaian Sikap

Hasil penilaian sikap direkap oleh pendidik minimal dua kali dalam satu semester. Hasil penilaian sikap akan dibahas dan dilaporkan dalam bentuk deskripsi nilai sikap peserta didik.

b. Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

Penilaian pengetahuan dan keterampilan dapat dilakukan secara terpisah maupun terpadu. Pada saat penilaian keterampilan dilakukan, secara langsung penilaian pengetahuan pun dapat dilakukan. Penilaian pengetahuan dan keterampilan harus mengacu kepada pemetaan kompetensi dasar yang berasal dari KI-3 dan KI-4 pada periode tertentu.

Berikut merupakan tahapan dalam melakukan penilaian pengetahuan dan keterampilan:

a. Perencanaan Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

1) Penilaian Harian

Penilaian Harian dilakukan dalam bentuk tes tertulis, lisan, atau penugasan. Penilaian harian tertulis direncanakan berdasarkan pemetaan KD dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan minimal satu kali dalam satu tema untuk setiap KD muatan pelajaran. Hal itu memungkinkan penilaian harian dilakukan untuk KD satu muatan pelajaran atau gabungan KD-KD beberapa muatan pelajaran sesuai kebutuhan. Sebelum menyusun soal-soal tes tertulis, guru perlu membuat kisi-kisi soal. Apabila tes tertulis dilakukan untuk mencapai KD satu muatan pelajaran, soal-soal dibuat per muatan pelajaran. Soal-soal tes tertulis dapat juga dibuat terpadu untuk beberapa muatan pelajaran.

Penilaian harian berfungsi untuk perbaikan pembelajaran dan juga sebagai bahan untuk pengolahan nilai rapor. Nilai pengetahuan yang diperoleh dari penilaian harian (NPH) merupakan nilai rerata yang ditulis dengan menggunakan angka pada rentang 0-100.

2) Penilaian Tengah Semester

Penilaian tengah semester dilaksanakan setelah menyelesaikan separuh dari jumlah tema dalam satu semester atau setelah 8-9 minggu belajar efektif. Penilaian berbentuk tes tulis dan berfungsi untuk perbaikan pembelajaran selama setengah semester serta sebagai bahan pengolahan nilai rapor.

Soal atau instrumen disusun berdasarkan muatan pelajaran sesuai dengan KD yang dirakit secara terintegrasi. Nilai pengetahuan yang diperoleh dari nilai tengah semester dan penulisannya menggunakan angka pada rentang 0-100.

3) Penilaian Akhir Semester

Penilaian akhir semester dilaksanakan setelah menyelesaikan seluruh tema dalam satu semester belajar efektif. Penilaian akhir semester untuk aspek pengetahuan dilakukan dengan teknik tes tertulis yang berfungsi untuk mengukur pencapaian hasil pembelajaran selama satu semester serta sebagai bahan pengisian rapor.

b. Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dilakukan dengan tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Penilaian dengan tes tertulis dilakukan melalui penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir.

c. Pengolahan Hasil Penilaian Pengetahuan

Hasil penilaian pengetahuan diolah secara kuantitatif dengan menggunakan angka (bilangan bulat skala 0-100), predikat, dan deskripsi. Deskripsi berupa kalimat positif terkait capaian kemampuan peserta didik dalam setiap muatan pelajaran yang mengacu pada setiap KD.

1) Pengolahan nilai pengetahuan

Nilai pengetahuan meliputi nilai penilaian harian, nilai penilaian tengah semester, dan nilai penilaian akhir semester atau nilai penilaian akhir semester. Nilai penilaian akhir semester diperoleh berdasar dari nilai penilaian harian, nilai penilaian tengah semester dan nilai penilaian akhir semester pada KD per muatan pembelajaran yang digunakan untuk pengisian nilai rapor. Predikat diperoleh dari hasil nilai akhir masing-masing muatan pelajaran, sebelum dideskripsikan pada rapor. Rentang predikat ditentukan oleh masing-masing satuan pendidikan dengan mempertimbangkan KKM. Deskripsi ditulis berdasarkan capaian nilai tertinggi dan terendah dari capaian KD. Kalimat pada deskripsi rapor ditulis berdasarkan hasil analisis KD berupa kata kunci.

2) Menentukan Nilai Akhir

Penghitungan NA untuk setiap KD dapat dilakukan sesuai dengan kegiatan penilaian yang dilakukan dan pembobotan. Untuk penghitungan NA KD 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, 3.8, dan 3.10 didasarkan pada NPH, NPTS, dan NPAS. Jika bobot di suatu satuan pendidikan adalah (2*NPH) : NPTS : NPAS.

3) Menentukan Predikat dan Deskripsi Nilai

Dengan menggunakan acuan PAP, maka nilai siswa dapat dideskripsikan berdasar predikat yang diperoleh.

d. Pelaksanaan Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan dengan teknik praktik, produk, dan proyek.

Peneliti menyimpulkan dari berbagai uraian tersebut bahwa penilaian hasil belajar IPS di SD bertujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran di kelas dan keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran. Proses pengolahan nilai pada penelitian ini dengan menggunakan dokumentasi Penilaian Tengah Semester genap tahun ajaran 2018/2019 muatan pembelajaran IPS kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang yang diukur dari ranah kognitif yang meliputi aspek mengingat, memahami, dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam bentuk tindakan.

2.1.5 Hakikat Penggunaan Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Penggunaan Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang berarti perantara. Djamarah dan Zain (2010: 120) menjelaskan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Menurut Arsyad (2017: 4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2010: 15) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Peneliti dengan mengolaborasi dari berbagai pendapat ahli mengenai penggunaan media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain, Arsyad, dan Hamalik bahwa penggunaan media pembelajaran dapat melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan terjadi komunikasi yang efektif dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan guru didepan kelas, sebaliknya guru mudah mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan menggunakan media guru dapat membuat contoh-contoh yang dapat membuat siswa memiliki kesamaan arti. Dengan meningkatkan penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran IPS, maka pembelajaran lebih optimal.

Kegiatan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pada siswa kelas V SD Gugus Sidomukti indikatornya (Slameto, 2010: 57) adalah memudahkan penyampaian pesan pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara rinci indikatornya yaitu sebagai berikut:

a. Memudahkan penyampaian pesan pembelajaran

Media pembelajaran dapat memudahkan penyampaian pesan pembelajaran saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa dikatakan sangat baik dalam indikator memudahkan penyampaian pesan pembelajaran jika siswa selalu merasa mudah menerima materi pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa dikatakan baik dalam indikator memudahkan penyampaian pesan pembelajaran jika siswa sering merasa mudah menerima materi pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa dikatakan cukup dalam indikator memudahkan penyampaian pesan pembelajaran apabila siswa kadang-kadang merasa mudah menerima materi pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan siswa dikatakan kurang dalam indikator

memudahkan penyampaian pesan pembelajaran apabila siswa tidak pernah sama sekali merasa mudah menerima materi pembelajaran dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

b. Membuat pembelajaran lebih menarik

Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik karena siswa lebih senang dengan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan kegiatan pembelajaran menjadi tidak monoton. Guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran yang ditampilkan di depan kelas. Siswa dikatakan sangat baik apabila penggunaan media pembelajaran selalu membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dan siswa senang dengan media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran. Siswa dikatakan baik apabila penggunaan media pembelajaran sering membuat siswa tertarik dengan pembelajaran dan siswa senang dengan media yang digunakan oleh guru saat pembelajaran.

Siswa dikatakan cukup apabila penggunaan media pembelajaran membuat siswa kadang-kadang merasa tertarik dengan pembelajaran. Siswa dikatakan kurang apabila penggunaan media pembelajaran membuat siswa tidak pernah sama sekali merasa tertarik dengan pembelajaran.

c. Membuat pembelajaran lebih interaktif

Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan sangat baik apabila siswa selalu merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan baik apabila siswa sering merasa senang dengan pembelajaran.

Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang merasa senang dengan pembelajaran. Indikator membuat pembelajaran lebih interaktif dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali merasa senang dengan pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa senang dengan pembelajaran dan siswa senang belajar.

d. Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran

Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan sangat baik apabila siswa selalu mampu merespon materi pembelajaran. Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan baik apabila siswa sering merespon materi pembelajaran.

Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang mampu merespon materi pembelajaran. Indikator meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali merespon materi pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa mampu merespon materi pembelajaran dan siswa lebih tahu dengan materi pembelajaran.

e. Meningkatkan keefektivan dan efisiensi pembelajaran

Indikator meningkatkan keefektivan dan efisiensi pembelajaran dikatakan sangat baik apabila penggunaan media pembelajaran siswa selalu mampu mencapai tujuan pembelajaran. Indikator meningkatkan keefektivan dan efisiensi pembelajaran dikatakan baik apabila penggunaan media pembelajaran siswa sering mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator meningkatkan keefektivan dan efisiensi pembelajaran dikatakan cukup apabila penggunaan media pembelajaran siswa kadang-kadang mampu mencapai tujuan pembelajaran. Indikator meningkatkan keefektivan dan efisiensi pembelajaran dikatakan kurang apabila penggunaan media pembelajaran siswa tidak pernah sama sekali mampu mencapai tujuan pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa mampu memahami materi pembelajaran, siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran, dan siswa memperoleh informasi tentang materi pembelajaran.

f. Meningkatkan gairah belajar siswa

Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan sangat baik apabila siswa selalu bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan baik apabila siswa sering bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator meningkatkan gairah belajar siswa dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali bersemangat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Deskriptornya meliputi: siswa bersemangat ketika pembelajaran, siswa aktif di kelas, dan siswa merespon pertanyaan.

g. Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan sangat baik apabila siswa selalu berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar

dikatakan baik apabila siswa sering berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran.

Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Indikator meningkatkan minat dan motivasi belajar dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran. Deskriptornya meliputi: siswa berminat belajar dan siswa terdorong duduk di kursi paling depan saat pembelajaran.

h. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan

Indikator menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan dikatakan sangat baik apabila siswa selalu berperan langsung menggunakan media. Indikator menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan dikatakan baik apabila siswa sering berperan langsung menggunakan media.

Indikator menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang berperan langsung menggunakan media. Indikator menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali berperan langsung menggunakan media. Deskriptornya meliputi: siswa gembira saat mencontohkan media dan siswa berperan langsung menggunakan media.

i. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam

Indikator mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam dikatakan sangat baik apabila siswa selalu diatasi modalitas belajarnya. Indikator mengatasi

modalitas belajar siswa yang beragam dikatakan baik apabila siswa sering diatasi modalitas belajarnya.

Indikator mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam dikatakan cukup apabila siswa kadang-kadang diatasi modalitas belajarnya. Indikator mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam dikatakan kurang apabila siswa tidak pernah sama sekali diatasi modalitas belajarnya. Deskriptornya meliputi: pembelajaran menggunakan media.

j. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Indikator meningkatkan kualitas pembelajaran dikatakan sangat baik apabila penggunaan media pembelajaran selalu meningkatkan pemahaman materi oleh siswa. Indikator meningkatkan kualitas pembelajaran dikatakan baik apabila penggunaan media pembelajaran sering meningkatkan pemahaman materi oleh siswa.

Indikator meningkatkan kualitas pembelajaran dikatakan cukup apabila penggunaan media pembelajaran kadang-kadang meningkatkan pemahaman materi oleh siswa. Indikator meningkatkan kualitas pembelajaran dikatakan kurang apabila penggunaan media pembelajaran tidak pernah sama sekali meningkatkan pemahaman materi oleh siswa. Deskriptornya meliputi: pemahaman materi oleh siswa meningkat dan hasil belajar siswa meningkat.

Indikator penggunaan media pembelajaran tersebut digunakan sebagai acuan untuk membuat instrumen penelitian pada variabel penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas V SD di Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

2.1.5.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru beragam jenis. Sudjana dan Rivai (2015: 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran dibagi dalam berbagai kelompok antara lain:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain.
- c. Media proyeksi seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Rusman, dkk (2013: 182) menjelaskan bahwa secara umum hanya ada tiga kelompok dalam media pembelajaran yaitu visual, audio, dan audio-visual. Rinciannya sebagai berikut:

- a. Media visual, adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Contohnya yaitu gambar diam seperti gambar yang disajikan secara fotografik.
- b. Media grafis seperti media pandang dua dimensi yang dirancang secara khusus untuk mengomunikasikan pembelajaran yang bukan fotografik.
- c. Model dan Realia seperti alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung.

Jenis media pembelajaran menurut Musfiqon (2012: 70) membagi media menjadi lima macam, antara lain:

- a. Media visual, merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media visual berkaitan dengan indera penglihatan. Media visual dapat digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran. Berbagai jenis media visual yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin.
- b. Media audio, merupakan media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Jenis-jenis media audio yaitu radio, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), dan aboratorium bahasa.
- c. Media kinestetik, merupakan media yang penggunaannya memerlukan sentuhan antara guru dan siswa atau perlu perasaan mendalam agar pesan pembelajaran bisa diterima dengan baik. Jenis media kinestetik yaitu dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi, karya wisata, perkemahan sekolah, dan survey masyarakat.
- d. Media proyeksi, merupakan media yang penggunaannya membutuhkan bantuan proyektor. Jenis media proyeksi yaitu proyektor transparansi (*Over Head Proyektor*), film, dan proyektor tidak tembus pandang.
- e. Media non proyeksi, merupakan media yang penggunaannya tidak memerlukan bantuan alat proyektor. Media dapat digunakan secara mandiri tanpa memerlukan bantuan alat lainnya. Media jenis non proyeksi yaitu *wallsheets*, buku cetak, papan tulis.

Jenis media menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad, 2017: 35) dibagi dalam dua kriteria luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

- a) Pilihan media tradisional, antara lain: visual diam yang diproyeksikan, proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrip*.
- b) Visual yang tak diproyeksikan, antara lain: gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- c) Audio, antara lain: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- d) Penyajian multimedia, antara lain: *slide plus* suara (*tape*) dan *multi-image*.
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan, antara lain: film, televisi, dan video.
- f) Cetak, antara lain: buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*)
- g) Permainan, antara lain: teka-teki dan simulasi permainan papan.
- h) Realia, antara lain: model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).
- i) Pilihan media teknologi mutakhir, antara lain: media berbasis telekomunikasi, telekonferen, dan kuliah jarak jauh.
- j) Media berbasis mikroprosesor, antara lain: *computer-assisted instruction*, permainan komputer, system tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Berdasarkan jenis media pembelajaran yang telah disebutkan oleh para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis-jenis media pembelajaran

yaitu media grafis, media tiga dimensi, media audio, media audio-visual, dan lain-lain. Untuk membantu dalam proses pembelajaran guru dapat memilih jenis media yang sesuai untuk proses pembelajaran.

2.1.5.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bergantung kepada tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, kemudahan dalam memperoleh media serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran.

Pemilihan media menurut Arsyad (2017: 74) harus memperhatikan berbagai kriteria sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Tujuan dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan/dipertunjukkan oleh siswa, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik atau pemakaian prinsip-prinsip seperti sebab dan akibat, melakukan tugas yang melibatkan pemahaman konsep-konsep atau hubungan-hubungan perubahan, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.

- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.

Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental

yang berbeda untuk memahaminya. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Misalnya televisi, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.

c. Praktik, luwes, dan bertahan.

Media yang mahal dan memakan waktu lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria tersebut menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau sudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

d. Guru terampil menggunakannya.

Media mempunyai berbagai macam jenis, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Proyektor transparansi (OHP), proyektor slide dan film, komputer, dan peralatan canggih lainnya tidak mempunyai arti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi dan hasil belajar.

e. Pengembangan sasaran.

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perseorangan.

f. Mutu teknis.

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Kriteria-kriteria dalam pemilihan media menurut Musfiqon (2012: 118) sebagai berikut:

a. Kesesuaian dengan tujuan

Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Maka pemilihan media hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tersebut. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu dirasa belum tepat dan belum berguna maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran. Ketepatangunaan harus diperhatikan dalam pemilihan media.

c. Keadaan peserta didik

Pemilihan media yang baik harus disesuaikan dengan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak. Sebab media yang tidak sesuai dengan peserta didik tidak dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

d. Ketersediaan

Media sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran walaupun media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Menurut Wilkinson (dalam Musfiqon, 2012: 120) media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

e. Biaya kecil

Faktor biaya seringkali menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran. Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

f. Keterampilan guru

Aspek keterampilan guru seringkali menjadi kendala tersendiri dalam proses pemilihan media. Banyak guru yang mengoprasikan media sederhana dengan alasan belum bisa menggunakan media yang canggih. Padahal dilihat dari sisi hasil media yang lebih canggih bisa menghasilkan pembelajaran lebih optimal.

g. Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Oleh karena itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memilih mutu teknis yang bagus. Jadi mutu teknis harus diperhatikan dalam memilih kriteria media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran harus dipertimbangkan oleh guru agar pembelajaran lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.5.4 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan berbagai prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Menurut Musfiqon (2012: 116) tiga prinsip utama yang dapat dijadikan pedoman guru dalam memilih media pembelajaran yaitu:

a. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Media yang digunakan dalam pembelajaran harus mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.

b. Prinsip relevansi

Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Semakin relevan media yang digunakan maka akan semakin mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Prinsip produktifitas

Media yang digunakan setidaknya dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Jika media dapat menghasilkan dan mencapai target tujuan pembelajaran yang lebih baik maka media tersebut dikriteriakan media produktif.

Prinsip media pembelajaran menurut Rusman, dkk (2013: 175) diantaranya:

a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaan relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Berdasar pendapat para ahli tentang prinsip pemilihan media pembelajaran, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam menentukan dan memilih media pembelajaran guru harus mempertimbangkan berbagai prinsip agar pembelajaran lebih optimal.

2.1.5.5 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran lebih optimal. Arsyad (2017: 29) mengemukakan berbagai manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dari informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
 - b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
 - c. Media pembelajaran dapat mengatasi indera, ruang, dan waktu.
 - d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.
- Media pembelajaran akan sangat bermanfaat dan sangat membantu guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (2015: 2) yaitu sebagai berikut:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Peneliti dengan mengelaborasi pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dalam pembelajaran IPS menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa dengan digunakannya media pembelajaran, maka metode mengajar guru lebih bervariasi sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, karena bahan pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi jelas dan bermakna.

2.1.5.6 Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan

berusaha menghindari hambatan-hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2013: 10) fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan perantara gambar, film, atau video, sehingga siswa memperoleh gambaran nyata tentang benda/peristiwa sejarah;
- b. mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang;
- c. memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal yang sulit diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik terlalu besar atau terlalu kecil;
- d. mendengar suara yang sulit didengarkan secara langsung;
- e. mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati;
- f. melihat bagian tersembunyi dari suatu alat;
- g. melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama;
- h. menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak; serta
- i. siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

Fungsi media pembelajaran menurut Musfiqon (2012: 35) untuk:

- a. meningkatkan keefektivan dan efisiensi pembelajaran;
- b. meningkatkan gairah belajar siswa;
- c. meningkatkan minat dan motivasi belajar;
- d. menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan;

- e. mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam;
- f. mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran; serta
- g. meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasar pada berbagai pendapat para ahli tentang fungsi media, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi media yaitu sebagai perantara guru untuk menyampaikan pesan secara komunikatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2.1.6 Hakikat Minat Belajar

2.1.6.1 Pengertian Minat Belajar

Sukardi dalam Susanto (2013: 57) menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Selain itu menurut Sardiman dalam Susanto (2013: 57) menyatakan bahwa minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri. Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Syah, 2013: 133). Slameto (2010: 180) berpendapat

bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat yang dimiliki.

Peneliti dengan mengelaborasi pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan yang mengarahkan manusia terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun. Minat pula yang mengarahkan manusia untuk berprestasi dalam berbagai hal atau bidang yang ia sukai dan tekuni. Seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu hal atau bidang tertentu, maka ia akan senantiasa mengarahkan dirinya terhadap bidang tersebut dan senang menekuninya dengan sungguh-sungguh tanpa adanya paksaan. Apabila seorang guru ingin berhasil dalam melakukan kegiatan belajar mengajar harus dapat memberikan rangsangan kepada murid agar ia berminat dalam mengikuti proses belajar mengajar tersebut. Apabila murid sudah merasa berminat mengikuti pelajaran, maka ia akan dapat mengerti dengan mudah dan sebaliknya apabila murid merasakan tidak berminat dalam melakukan proses pembelajaran ia akan merasa tersiksa mengikuti pelajaran tersebut.

Berdasarkan pengertian minat belajar oleh para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas. Minat belajar merupakan ketertarikan atau kesenangan pada suatu

pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran IPS disukai atau diminati tanpa adanya paksaan pada siswa kelas V SD Gugus Sidomukti indikatornya (Dayton dalam Daryanto, 2013 dan Musfiqon, 2013) adalah tetap memperhatikan kegiatan terus-menerus, memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas, menambah kegiatan belajar dan ikut serta dalam kegiatan belajar. Secara rinci indikatornya yaitu sebagai berikut:

a. Tetap memperhatikan kegiatan terus menerus

Siswa dikatakan sangat baik dalam indikator tetap memperhatikan kegiatan terus menerus apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa selalu memperhatikan penjelasan guru serta mencatat pokok materi. Siswa dikatakan baik dalam indikator tetap memperhatikan kegiatan terus menerus apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa sering memperhatikan penjelasan guru serta mencatat pokok materi.

Siswa dikatakan cukup dalam indikator tetap memperhatikan kegiatan terus menerus apabila siswa kadang-kadang merasa dalam kegiatan pembelajaran siswa memperhatikan penjelasan guru serta mencatat pokok materi. Siswa dikatakan kurang dalam indikator tetap memperhatikan kegiatan terus menerus apabila siswa tidak pernah sama sekali merasa dalam kegiatan pembelajaran siswa memperhatikan penjelasan guru serta mencatat pokok materi.

b. Memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas

Siswa dikatakan sangat baik dalam indikator memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa selalu menganggap pembelajaran sesuatu yang menyenangkan dan merasa puas dengan yang diperoleh. Siswa dikatakan baik dalam indikator memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa sering menganggap pembelajaran sesuatu yang menyenangkan dan merasa puas dengan yang diperoleh.

Siswa dikatakan cukup dalam indikator memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas apabila siswa kadang-kadang menganggap pembelajaran sesuatu yang menyenangkan dan merasa puas dengan yang diperoleh. Siswa dikatakan kurang dalam indikator memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas apabila siswa tidak pernah sama sekali menganggap pembelajaran sesuatu yang menyenangkan dan merasa puas dengan yang diperoleh.

c. Menambah kegiatan belajar

Siswa dikatakan sangat baik dalam indikator menambah kegiatan belajar apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa selalu mengikuti jam tambahan diluar jam sekolah dan mempelajari kembali materi di rumah. Siswa dikatakan baik dalam indikator menambah kegiatan belajar apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa sering mengikuti jam tambahan diluar jam sekolah dan mempelajari kembali materi di rumah.

Siswa dikatakan cukup dalam indikator menambah kegiatan belajar apabila siswa kadang-kadang mengikuti jam tambahan diluar jam sekolah dan

mempelajari kembali materi di rumah. Siswa dikatakan kurang dalam indikator menambah kegiatan belajar apabila siswa tidak pernah sama sekali mengikuti jam tambahan diluar jam sekolah dan mempelajari kembali materi di rumah.

d. Ikut serta dalam kegiatan belajar

Siswa dapat dikatakan sangat baik dalam indikator ikut serta dalam kegiatan belajar apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa selalu melaksanakan instruksi guru selama pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami. Siswa dapat dikatakan baik dalam indikator ikut serta dalam kegiatan belajar apabila dalam kegiatan pembelajaran siswa sering melaksanakan instruksi guru selama pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami.

Siswa dapat dikatakan cukup dalam indikator ikut serta dalam kegiatan belajar apabila siswa kadang-kadang melaksanakan instruksi guru selama pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami. Siswa dapat dikatakan kurang dalam indikator ikut serta dalam kegiatan belajar apabila siswa tidak pernah sama sekali melaksanakan instruksi guru selama pembelajaran dan menanyakan materi yang belum dipahami.

Indikator minat belajar tersebut digunakan sebagai acuan untuk membuat instrumen penelitian pada variabel minat belajar pada siswa kelas V SD di Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

2.1.6.2 Ciri-ciri Minat Belajar

Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh rasa senang. Dari penjelasan tersebut, ciri-ciri minat belajar di antaranya:

- a. tetap memperhatikan kegiatan terus-menerus;
- b. memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas;
- c. menambah kegiatan belajar; serta
- d. ikut serta dalam kegiatan belajar.

Elizabeth Hurlock dalam Susanto (2016: 62) menyebut ada tujuh ciri minat yaitu:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan penyebab meningkatnya minat seseorang.
- c. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- d. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan tersebut mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- e. Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.

- f. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
- g. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

2.1.6.3 Jenis-jenis Minat

Minat terbentuk dengan cara yang berbeda-beda. Oleh karena itu minat juga memiliki jenis-jenisnya. Kuder dalam Susanto (2016: 61) mengelompokkan jenis-jenis minat menjadi 10 macam yaitu:

- a. minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan;
- b. minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berkaitan dengan mesin-mesin atau alat mekanik;
- c. minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan;
- d. minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem;
- e. minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi orang lain;
- f. minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan;

- g. minat *literary*, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan;
- h. minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik;
- i. minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain; serta
- j. minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Jenis-jenis minat juga dapat dikelompokkan menjadi minat spontan dan minat terpola (Gagne dalam Susanto, 2016: 60). Minat spontan yaitu minat yang timbul secara spontan. Sedangkan minat terpola adalah minat yang timbul akibat adanya pengaruh dari kegiatan-kegiatan yang terencana dan terpola. Sedangkan menurut Siregar (2015: 176) ada berbagai macam mengenai minat yaitu:

- a. Minat pembawaan

Minat muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik kebutuhan maupun lingkungan.

- b. Minat yang muncul karena adanya pengaruh dari luar

Minat seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh dari luar, misalnya adanya bakat yang terdapat di dalam diri siswa yang menimbulkan minat yang sangat tinggi. Contoh ada seseorang yang belajar karena memang senang membaca bukan karena ingin mendapat pujian dari orang lain. Hal tersebut dikarenakan adanya perasaan senang dan penuh perhatian untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Dan yang kedua karena adanya

pengaruh dari luar pribadinya misalkan adanya faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Faktor itulah yang akan menimbulkan minat siswa tersebut untuk lebih menyukai suatu mata pelajaran. Misalnya, seseorang yang belajar dengan tujuan agar lulus UN dengan hasil yang maksimal, akan menimbulkan minat dan semangat belajar.

Berdasar pada berbagai jenis-jenis minat menurut para ahli, maka dapat peneliti simpulkan bahwa jenis-jenis minat yaitu minat pembawaan (minat yang timbul dari dalam diri suatu individu) dan minat yang muncul karena dipengaruhi oleh berbagai faktor yang datang dari luar diri suatu individu.

2.1.6.4 Membangkitkan Minat Belajar

Djamarah (2011: 166) menyatakan bahwa minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat. Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Ada berbagai macam cara yang dapat dilakukan untuk membangkitkan minat siswa, diantaranya:

- a. membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri siswa, sehingga dia rela belajar tanpa paksaan;

- b. menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki siswa, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran;
- c. memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif; serta
- d. menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual siswa.

Slameto (2010: 180) menyatakan berbagai ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

Tanner & Tanner dalam Slameto (2010: 181) menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Hal tersebut dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa pada masa yang akan datang.

Berdasar pendapat ahli tentang membangkitkan minat belajar, peneliti dapat menyimpulkan bahwa meningkatkan minat belajar dapat dilakukan dengan

berbagai cara yang disesuaikan dengan kemampuan siswa agar siswa dapat menerima tanpa paksaan orang lain.

2.1.6.5 Pengaruh Minat Belajar terhadap Kegiatan Belajar Siswa

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Suatu kegiatan belajar yang dilakukan tidak sesuai dengan minat siswa akan memungkinkan berpengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya minat dan tersedianya rangsangan yang ada sangkut pautnya dengan diri siswa, maka siswa akan mendapatkan kepuasan batin dari kegiatan belajar. Menurut Sardiman dalam Susanto (2016: 66) menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat. Begitu juga menurut William James dalam Uzer Usman dalam Susanto (2016: 66) bahwa minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Selain itu Hartono dalam Susanto (2016: 67) menyatakan bahwa minat memberikan sumbangan besar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Bahan pelajaran, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Berdasar pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.1.7 Hakikat Pendidikan IPS SD

2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah muatan pelajaran yang materinya sangat luas dan bersifat abstrak sehingga membutuhkan pemahaman khusus. *National Council for the Social Studies (NCSS)* dalam Susanto (2016: 143) memberikan pengertian IPS secara komprehensif, yaitu:

Social studies is the integrated study of social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinate, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economic, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural science. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of culturally diverse, democratic society in an independent world.

Pengertian tersebut menjelaskan bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan. Dalam program sekolah pendidikan, IPS menyediakan kajian terkoordinasi dan sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi. Demikian dengan isi yang sesuai ilmu-ilmu kemanusiaan seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. IPS tidak

hanya kajian ilmu-ilmu sosial, tetapi ada ilmu-ilmu yang lain: humaniora, matematika dan lain-lain.

Wesley (1952: 9) menyatakan bahwa IPS adalah *those portions aspect of the social sciences that have been selected and adapted for the use informasi the school or the other instruction situation. The social a studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes information school* (dalam Taneo, dkk). IPS terdiri dari ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan untuk penggunaan informasi sekolah atau situasi tujuan lainnya. Ilmu sosial disederhanakan untuk pedagogis tujuan informasi sekolah. Jarolimek (dalam Susanto, 2016: 141) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal.

Pusat Kurikulum (Depdiknas, 2007: 14) menyatakan IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi. Sedangkan Taneo (2010: 19) menjelaskan bahwa hakikat IPS sebagai pengetahuan yang akan membina para generasi muda belajar ke arah positif yakni mengadakan perubahan-perubahan sesuai kondisi yang diinginkan oleh dunia modern atau sesuai daya kreasi pembangunan serta prinsip-prinsip dasar dan sistem nilai yang dianut masyarakat serta membina kehidupan masa depan masyarakat secara lebih cemerlang dan lebih baik untuk kelak diwariskan kepada turunannya.

Berdasarkan pendapat oleh berbagai ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hakikat IPS adalah perpaduan atau kajian dari ilmu sosial dan ilmu-ilmu yang lain yang telah diadaptasi, diseleksi, disederhanakan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (*humaniora*).

2.1.7.2 Dimensi Ilmu Pengetahuan Sosial

Pencapaian pembelajaran pendidikan IPS di sekolah diperlukan pemahaman dan pengembangan program pendidikan yang komprehensif. Sapriya (dalam Susanto, 2014: 25) menyebutkan bahwa program pendidikan IPS yang komprehensif sebagai berikut:

a. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Tujuan pengembangan pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa dalam belajar untuk memahami lebih banyak tentang dirinya, fisiknya, dan dunia sosial serta lingkungan sekitarnya. Dimensi yang mencakup pengetahuan sosial mencakup:

- 1) fakta, adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang, dan hal-hal yang terjadi (peristiwa);
- 2) konsep, merupakan kata-kata atau frasa yang mengelompok, berkriteria, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan;
- 3) generalisasi, merupakan suatu pernyataan dari dua atau lebih konsep yang saling terkait.

b. Dimensi Keterampilan (*Skill*)

Keterampilan dalam pendidikan IPS terwujud dalam bentuk kecakapan mengolah dan menerapkan informasi yang penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis. Keterampilan tersebut mencakup keterampilan meneliti, keterampilan berpikir, keterampilan berpartisipasi, dan keterampilan berkomunikasi.

c. Dimensi Nilai dan Sikap (*Value and Attitude*)

Nilai dan sikap merupakan seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir dan bertindak.

d. Dimensi Tindakan (*Action*)

Tindakan sosial merupakan dimensi IPS yang penting karena tindakan sosial dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif, dengan jalan berlatih secara konkret dan praktik, belajar dari apa yang diketahui dan dipikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan sehingga jelas apa yang dilakukan dan bagaimana caranya dengan demikian siswa dapat belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat.

2.1.7.3 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Tujuan mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu memberikan respon positif terhadap kondisi dan realita sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakatnya. Tujuan tersebut sesuai dengan tiga ranah

yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan sikap (afektif).

Taneo (2010: 25) menjelaskan bahwa IPS bertujuan membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara.

Sedangkan Solihatin dan Raharjo (2011: 15) menjelaskan bahwa pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Chapin dan Messick (dalam Susanto, 2016: 147) juga merumuskan tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut:

- a. memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan masa yang akan datang;
- b. menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi;
- c. menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; serta
- d. menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.

Dengan demikian tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian terhadap terhadap isu-isu sosial yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat serta mengembangkan nilai dan sikap positif mengenai pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat baik pada masa lalu, sekarang dan masa depan, sehingga dapat menjalankan tugasnya dalam kehidupan sosial agar dapat menjadi warga negara yang baik.

2.1.7.4 Ruang Lingkup Pendidikan IPS

Muatan pembelajaran IPS memiliki ruang lingkup materi sendiri agar memiliki fokus pengetahuan. Ruang lingkup materi pelajaran IPS dijelaskan oleh Susanto (2016: 160) bahwa ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik atau tema tertentu
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
- e. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Peneliti dalam penelitian ini mengambil ruang lingkup pada Penilaian Tengah Semester genap siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang tahun ajaran 2018/2019.

2.1.7.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Pendidikan IPS di Indonesia merupakan penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial dan segala sesuatu yang sifatnya sosial, yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis dengan Pancasila dan UUD 1945 sebagai nilai sentral untuk mencapai tujuan pendidikan nasional khususnya dan pembangunan nasional pada umumnya. Melalui pembelajaran hendaknya dapat membantu peserta didik memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai dan cara berpikir (Susanto, 2016: 156).

Sapriya dalam Susanto (2016: 159) menjelaskan bahwa pada jenjang sekolah dasar, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak

mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, kebiasaan bersikap dan berperilakunya.

Secara garis besar, tema-tema pendidikan IPS di sekolah dasar dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian besar, yang masing-masing memiliki tujuan yang berbeda, yaitu:

- a. Pendidikan IPS sebagai pendidikan nilai (*value education*), yakni:
 - 1) mendidikkan nilai-nilai yang baik, yang merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat;
 - 2) memberikan klarifikasi nilai-nilai yang sudah dimiliki siswa;
 - 3) nilai-nilai inti atau nilai utama (*core values*), seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja dan martabat manusia sebagai upaya membangun kelas yang demokratis.
- b. Pendidikan IPS sebagai pendidikan multikultural, yakni:
 - 1) mendidik siswa bahwa perbedaan itu wajar;
 - 2) menghormati perbedaan etnik, budaya, dan agama yang menjadikan kekakayaan budaya bangsa; serta
 - 3) persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.
- c. Pendidikan IPS sebagai pendidikan global, yakni:
 - 1) mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya dan perbedaan di dunia;
 - 2) menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa;

- 3) menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan transportasi antarbangsa di dunia; serta
- 4) mengurangi kemiskinan, kebodohan dan perusakan lingkungan.

2.1.8 Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar IPS

Peneliti dengan mengelaborasi teori-teori yang diungkapkan oleh para ahli, maka peneliti berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki hubungan terhadap hasil belajar IPS dan sangat berpengaruh pada antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan materi ajar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran. Siswa dalam proses pembelajaran menjadi subjek belajar dan tidak lagi sekedar objek pembelajaran. Penggunaan jenis media pembelajaran yang relevan dengan materi pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan meningkatnya kualitas pembelajaran maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.

2.1.9 Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Peneliti dengan mengelaborasi teori-teori yang diungkapkan oleh para ahli, maka peneliti berasumsi bahwa minat belajar memiliki hubungan terhadap hasil belajar IPS karena minat merupakan suatu kesadaran dalam belajar bagi siswa. Belajar dengan penuh kesadaran akan memberikan hasil yang berbeda bila

dibandingkan dengan belajar asal-asalan. Jadi semakin tinggi minat semakin tinggi pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

2.1.10 Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS

Keberhasilan hasil belajar dipengaruhi berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari luar diri siswa. Faktor luar keberhasilan belajar siswa yaitu penggunaan media pembelajaran oleh guru. Sedangkan faktor dalam diri siswa untuk keberhasilan belajar yaitu minat belajar. Minat belajar memiliki peranan penting dalam kegiatan belajar siswa yang akhirnya berperan pada hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan melalui perilaku selama pembelajaran. Seperti memperhatikan penjelasan guru, mencatat materi dari guru, hingga adanya keinginan untuk mempelajari sesuatu sendiri. Akan tetapi, adanya minat yang besar perlu adanya dukungan berupa buku, alat peraga, dan lain sebagainya yang dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan faktor dari luar diri siswa yang dapat diusahakan oleh guru maupun pihak sekolah. Dengan adanya media pembelajaran yang mencukupi dan ditambah dengan minat belajar yang tinggi, maka dapat menghasilkan hasil belajar IPS yang lebih baik.

2.2 Kajian Empiris

Peneliti menggunakan teori yang berkaitan dengan variabel penelitian ini, selain itu peneliti menggunakan jurnal atau hasil penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rendi Muhammad Aris, Ratu Ilma Indra Putri dan Ely Susanti yang dimuat dalam *Journal on Mathematic Education* (Vol. 8 No. 1) pada tahun 2017 dengan judul “*Design Study: Integer Subtraction Operation Teaching Learning Using Multimedia In Primary School*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lintasan yang dihasilkan menggunakan multimedia dapat membantu siswa memahami konsep operasi pengurangan bilangan bulat. Penelitian ini sesuai dengan kurikulum tematik integratif pembelajaran 2013 berbasis PMRI.

Penelitian yang dilakukan oleh Farid Ahmadi, Sutaryono, Yuli Witanto dan Ika Ratnaningrum yang dimuat dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 34 No. 2) pada tahun 2017 dengan judul “*Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Culture (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar*” menunjukkan bahwa hasil tes siswa kelas IV SD Islam Al Madina Kota Semarang pada nilai ketuntasan 100% dan mencapai kenaikan sampai 33,21 dari *pre test* dan *post test* pada pembelajaran dengan media pembelajaran MIC sebagai upaya penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Pulung Dhian Wijanarko, Sukarjo dan Purnomo yang dimuat dalam *Joyful Learning Journal* (Vol. 3 No. 1) pada tahun 2014 dengan judul “*Numbered Head Together Berbantuan Media Visual untuk*

Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn”. Hasil penelitian menunjukkan menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di kelas Vb SD Wates 01 Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Cucun Sunaengsih yang dimuat dalam *Mimbar Sekolah Dasar* (Vol. 3 No. 2) pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A”. Hasil penelitian media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Deskripsi media pembelajaran menunjukkan hasil yang baik. Begitu dengan deskripsi mutu pembelajaran menunjukkan hasil yang baik, serta nilai korelasi media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran berada pada posisi kuat.

Penelitian yang dilakukan oleh Umi Rachmawati dan Suwarsih Madya yang dimuat dalam *Jurnal Kependidikan* (Vol. 44 No. 1) pada tahun 2014 dengan judul “Pengembangan *Webquest* sebagai Media Instruksional Membaca Siswa SMA Negeri 1 Muntilan” menunjukkan bahwa pengembangan *Webquest* dari aspek kualitas isi dapat dikategorikan sebagai bagus. Pengembangan produk tersebut telah berhasil mencapai tujuan dalam memfasilitasi siswa kelas dua dalam pembelajaran membaca di SMAN 1 Muntilan.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Saptari Qomariah dan I Ketut R. Sudiarditha yang dimuat dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Bisnis* (Vol. 4 No.1) pada tahun 2016 dengan judul “Kualitas Media Pembelajaran, Minat Belajar, dan Hasil Belajar Siswa: Studi pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X

IIS SMA Negeri 12 Jakarta” menunjukkan bahwa besarnya kualitas media pembelajaran yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar adalah 16,7%, pengaruh minat belajar yang secara langsung mempengaruhi hasil belajar adalah 12,6% dan pengaruh kualitas media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar adalah 42,1%. Kekuatan hubungan antara variabel kualitas media pembelajaran, minat belajar, dan hasil belajar cukup kuat yaitu sebesar 0,649.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Kholifah yang dimuat dalam *Dinamika Pendidikan* (Vol. 11 No. 1) pada tahun 2016 dengan judul “*The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Softwares through Contextual Approach*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *software swishmax* dan *screencast o-matic* melalui pendekatan kontekstual lebih baik daripada pengajaran konvensional pada *Organizational Behavior*.

Penelitian yang dilakukan oleh Cipto Wardoyo yang dimuat dalam *Dinamika Pendidikan* (Vol. 11 No. 2) pada tahun 2016 dengan judul “*Developing Learning Media Based on E-Learning on Accounting Subject for Senior High School Students*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 100% divalidasi oleh para ahli material dan 96,67% oleh ahli media; 81,49% oleh pengguna (siswa), dan dengan demikian validasi rata-rata adalah 92,72%. Artinya pembelajaran berbasis *e-learning* untuk mata pelajaran akuntansi menggunakan aplikasi Moodle sangat cocok dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Aaron Steven Falim dan Jasson Prestiliano yang dimuat dalam *Journal of Nonformal Education* (Vol. 4 No. 1) pada tahun

2018 dengan judul “*The Use of Board Games as Learning Media of Project Time Management*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan papan sebagai media pembelajaran manajemen waktu, orang-orang yang memainkan permainan papan dapat belajar sambil menikmati kesenangan dalam bermain. Akibatnya, kesadaran dan pengetahuan tentang pentingnya manajemen waktu proyek dapat dirasakan oleh target penelitian. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu permainan papan dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan tentang pentingnya manajemen waktu yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Sofiyatul Hidayah, Sri Wahyuni dan Hety Mustika Ani yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi (Vol. 11 No. 1) pada tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Adobe Flash CS6 dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember pada kompetensi dasar menganalisis peran, fungsi dan manfaat pajak Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Andi Trisnowali yang dimuat dalam Jurnal Matematika dan Pembelajaran (Vol. 5 No. 2) pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Motivasi Berprestasi, Minat Belajar Matematika, dan Sikap Belajar Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SMAN 2 Watampone”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika, motivasi belajar matematika, minat belajar matematika, dan sikap belajar

matematika siswa kelas X SMAN 2 Watampone termasuk dalam kriteria tinggi. Kemudian dilihat dari pengaruhnya bahwa motivasi belajar matematika, minat belajar matematika dan sikap belajar matematika secara bersama-sama mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X SMAN 2 Watampone.

Penelitian yang dilakukan oleh Rizky Meuthia Karina, Alfiati Syafrina dan Sy. Habibah pada tahun 2017 yang berjudul “Hubungan Antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA pada Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar”. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai r hitung adalah 0,77 sedangkan r tabel adalah 0,423 ($\alpha = 5\%$), artinya bahwa nilai r hitung lebih besar dari pada nilai r tabel ($0,77 > 0,423$). Berdasarkan hipotesis yang diajukan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA pada kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar.

Penelitian yang dilakukan oleh Satrijo Budiwibowo yang dimuat dalam Jurnal Studi Sosial (Vol. 1 No. 1) pada tahun 2016 dengan judul “Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data dengan perhitungan statistik deskriptif korelasional *product moment*. Hasil pengujian hipotesis, terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut diperoleh $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ sebesar $0,638 \geq 0,195$ dengan signifikans 0,05 atau taraf kepercayaan 95% pada $n = 122$ menunjukkan bahwa hipotesis alternatif yang menyatakan ada

hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun diterima. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan hasil belajar siswa memiliki hubungan yang kuat.

Penelitian yang dilakukan oleh Indira Akhbar Rumpaka pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 2 Galur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar terhadap prestasi belajar yang ditunjukkan dengan koefisien regresi sebesar 0,838 serta nilai $t_{hitung} = 13,628$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,98$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi minat belajar siswa kelas VIII di SMP N 2 Galur pada mata pelajaran IPS, maka semakin baik pula prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh I Putu Arya Wardiana, I Wayan Wiarta dan Siti Zulaikha yang dimuat dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha (Vol. 2 No. 1) pada tahun 2014 dengan judul “Hubungan Antara Adversity Quotient (AQ) Dan Minat Belajar Dengan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Di Kelurahan Pedungan” dengan hasil yang didapat menunjukkan: (1) terdapat hubungan yang positif signifikan antara AQ dan prestasi belajar matematika dengan $r_{x1} = 0,525$ dan koefisien determinasi sebesar 27,56%; (2) terdapat hubungan yang positif signifikan antara minat belajar dan prestasi belajar matematika dengan $r_{x2} = 0,575$ dan koefisien determinasi sebesar 33,06%; (3) terdapat hubungan yang positif signifikan secara bersama-sama

antara AQ dan minat belajar dengan prestasi belajar matematika dengan $rx1x2y = 0,639$ dan koefisien determinasinya sebesar 40,83%.

Penelitian yang dilakukan oleh Erlando Doni Sirait yang dimuat dalam Jurnal Formatif pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika”. Dari hasil penelitian perhitungan analisis regresi minat belajar dengan prestasi belajar matematika diperoleh persamaan $\hat{Y} = 22,15 + 0,78x$ dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($-1,52 < 1,63$) hal ini menunjukkan bahwa regresi X atas Y berpola linear. Sedangkan untuk pengujian hipotesis, diperoleh koefisien korelasi X terhadap Y sebesar 0,706 dengan koefisien determinasi sebesar 49,8% dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,914 > 1,670$) sehingga H_0 ditolak pada taraf 0,05. Maka kesimpulannya terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar terhadap prestasi belajar matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Vina Rahmayanti yang dimuat dalam Jurnal SAP (Vol. 1 No. 2) pada tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Minat Belajar Siswa dan Persepsi atas Upaya Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP di Depok” dengan hasil minat belajar siswa yang dimiliki siswa dalam kegiatan belajar memberikan pengaruh yang cukup terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia yang dimiliki siswa. Tingkat pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar bahasa Indonesia tergolong signifikan. Kondisi tersebut terjadi karena siswa memiliki minat yang baik terhadap pelajaran bahasa Indonesia maka prestasi belajarnya juga akan baik. Peran gurulah yang diharapkan agar siswa terus memiliki minat yang baik terhadap pelajaran bahasa Indonesia yang masih sering dipandang mudah oleh

sebagian siswa karena mereka menganggap menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-harinya, karena itu guru harus terus menumbuhkan minat siswa dengan berbagai metode belajar yang bervariasi sehingga siswa memiliki minat yang baik dan akhirnya memperoleh prestasi belajar yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Pratiwi Wulandari dan Suwarno pada tahun 2016 yang berjudul “Pengaruh Pengelolaan Kelas dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA” menunjukkan hasil terdapat pengaruh pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah 23 Surakarta tahun ajaran 2015/2016 yang ditunjukkan dengan nilai prob.t (0,004) lebih kecil dari 0,10. Terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah 23 Surakarta tahun ajaran 2015/2016, yang ditunjukkan dengan nilai prob.t (0,056) lebih kecil dari 0,10. Terdapat pengaruh pengelolaan kelas dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV SD Muhammadiyah 23 Surakarta tahun ajaran 2015/2016, dengan persamaan regresi $Y = 26,346 + 0,722X_1 + 0,546X_2$, dimana nilai prob.F_{stat} < 0,10 (0,000 < 0,10).

Penelitian yang dilakukan oleh Amanah, Joharman dan Kartika Chrysti Suryandari pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Pemberian Penguatan Positif dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD se-Kecamatan Klirong Tahun Ajaran 2012/2013”. Pada analisis hipotesis 3, hipotesis statistiknya adalah $H_0 : A \times B = 0$ dan $H_1 : A \times B \neq 0$ dengan ketentuan tolak H_0 jika hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan hasil perhitungan $F_{hitung} (8,711) > F_{tabel} (3,930)$. Hal ini berarti tolak H_0 dan teruji bahwa ada pengaruh interaksi

pemberian penguatan positif dan minat belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD se-Kecamatan Klirong tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian yang dilakukan oleh Amni Fauziah, Asih Rosnaningsih dan Samsul Azhar dimuat dalam Jurnal JPSD (Vo. 4 No. 1) pada tahun 2017 dengan judul “Hubungan antara Motivasi Belajar dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang dengan nilai r_{hitung} 0,889 lebih besar dari r_{tabel} 0,264 atau $0,89 > 0,264$ dengan tingkat hubungan sangat kuat. Terdapat hubungan yang positif antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris gaga 05 Kota Tangerang dengan koefisien determinasi yaitu $0,889 \times 0,889 \times 100 = 0,791\%$.

Penelitian yang dilakukan oleh Rusmiati dimuat dalam UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi (Vol.1 No.1) pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo”. Analisa data pengaruh minat belajar pelajaran ekonomi terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa Madrasah Aliyah Al Fattah Sumbermulyo menggunakan analisis data secara statistik dengan perhitungan *Korelasi Product Moment*. Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai r_{xy} adalah 0,681. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar pelajaran ekonomi mempunyai pengaruh yang sedang terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa Madrasah Aliyah Al Fattah Sumbermulyo.

Penelitian yang dilakukan oleh Effiong, Oji Ekpo, dan Igiri Cahrles E dimuat dalam *International Letters of Social and Humanistic Sciences* (Vol. 62) pada tahun 2015 yang berjudul “*Impact of Instructional Materials in Teaching and Learning of Biology in Senior Secondary School in Yakurr LG A*”, dengan hasil penelitian penggunaan bahan ajar, alat bantu mengajar, dan alat peraga memberikan pengaruh pada prestasi akademik siswa mata pelajaran biologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Essien, Essien Ekpenyong, Akpan, Okon Edem dan Obot, Imo Martin dimuat dalam *European Journal of Training and Development Studies* (Vol. 2 No. 2) pada tahun 2015 yang berjudul “*Students’ Interest in Social Studies and Academic Achievement in Tertiary Institutions in Cross River State, Nigeria*” dengan hasil menunjukkan bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan $df = 751$. Hasil r_{hitung} sebesar 0,062 dan r_{tabel} 0,15 sehingga dapat disimpulkan ada hubungan yang positif dan signifikan antara minat belajar IPS dengan hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh N. Imamah dimuat dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia pada tahun 2014 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan” menunjukkan hasil pencapaian hasil belajar mengaitkan materi ajar dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari yang dipadukan dengan video animasi mengalami kenaikan nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II sebesar 10,71. Penggunaan pendekatan dalam pembelajaran merupakan alternatif yang efektif untuk membantu siswa

mampu mengaitkan kompetensi yang dikuasai dengan lingkungannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Rohwati dimuat dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia pada tahun 2015 dengan judul “Penggunaan *Education Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup” menunjukkan hasil pada siklus I diketahui hasil belajar meningkat tajam dari yakni dari 55,03 menjadi 81,71. Pada akhir siklus II hasil belajar meningkat menjadi 87,57. Jadi pembelajaran menggunakan *education game* dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan siswa dalam pembelajaran, penguasaan bahasa serta penggunaan ICT dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh D. Indriati S.C.P dimuat dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia pada tahun 2015 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya melalui Pembelajaran *Science-Edutainment* Berbantuan Media” menunjukkan hasil bahwa penerapan pembelajaran *science-edutainment* berbantuan animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep cahaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Mira Gusniawati dimuat dalam Jurnal Formatif (Vol 5 No.1) tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Penguasaan Konsep Matematika Siswa SMAN di Kecamatan Kebon Jeruk”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh langsung yang signifikan Minat Belajar Matematika terhadap Penguasaan Konsep Matematika. Hal tersebut dibuktikan oleh hasil pengujian hipotesis melalui analisis jalur dengan koefisien jalur variabel Minat Belajar Matematika terhadap

variabel Penguasaan Konsep Matematika Siswa dengan nilai $p = 0,603$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,093 > 1,980$) yang berarti ada pengaruh langsung yang signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Rokhayati, dkk dimuat dalam *Joyful Learning Journal* tahun 2017 yang berjudul “Hubungan Lingkungan Sekolah dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Cendrawasih Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat korelasi yang positif dan signifikan lingkungan sekolah dan minat belajar dengan hasil belajar IPS dengan koefisien korelasi sebesar 0,696. Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan lingkungan sekolah dan minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Cendrawasih Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara.

Penelitian yang dilakukan oleh Yarhands Dissou Arthur, dkk dimuat dalam *International Journal of Education and Research* (Vol. 2 No. 6) tahun 2014 yang berjudul “*Statistical Analysis of Ghanaian Students Attitude and Interest Towards Learning Mathematics*”. Dalam penelitian tersebut jumlah populasi secara acak dipilih dari Universitas Pendidikan, kampus Winneba Kumasi untuk berpartisipasi dalam penelitian yaitu sebanyak 650 mahasiswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa minat mahasiswa dalam matematika tergantung pada senang atau tidak senangnya mahasiswa saat pembelajaran matematika. Motivasi guru, metode dan pendekatan yang dilakukan oleh guru dalam mengajar matematika juga ditemukan positif mempengaruhi minat mahasiswa dalam belajar matematika. Akses ke buku pelajaran oleh mahasiswa juga ditemukan positif mempengaruhi minat.

Penelitian internasional yang dilakukan oleh Izaak Hendrik dalam *Education Research International* tahun 2014 yang berjudul “*The Correlation Study of Interest at Physics and Knowledge of Mathematics Basic Concepts towards the Ability to Solve Physics Problems of 7th Grade Students at Junior High School in Ambon Maluku Province, Indonesia*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat sebuah hubungan yang positif dan signifikan antara minat fisika terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan fisika. Selain itu ditemukan pula hubungan yang signifikan dan positif antara pengetahuan akan konsep dasar matematika terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan fisika.

Penelitian yang dilakukan Marifatun, Sri Sulistyorini dan Farid Ahmadi dalam *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* pada tahun 2018 yang berjudul “*The Effectiveness of the Problem Based Learning Model Assisted by Interactive CD on Mathematical Problem Solving Ability Reviewed from Students' Cognitive Style*” menunjukkan bahwa siswa dengan model PBL dibantu oleh CD interaktif memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang lebih baik daripada siswa dengan kuliah dengan model pembelajaran ceramah interaktif.

Penelitian yang dilakukan oleh Umarah Muhadharah, Haryono dan Achmad Rifai RC dalam *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* pada tahun 2018 yang berjudul “*The Influence of Problem Based Learning Model (PBL) Through Picture Series Media to Improve Students Speaking Ability Seen from Students Learning Style in English Lesson of XI Grade*”

in SMA N 1 Sumber Cirebon". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berbicara bahasa Inggris dilihat dari gaya belajar siswa dan gaya belajar yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa. Ada interaksi antara gaya belajar dengan model PBL di meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris siswa. Terlihat dari elaborasi tersebut, dapat dijelaskan bahwa intervensi dapat meningkatkan bahasa Inggris kemampuan berbicara siswa. Temuan tersebut akan membantu siswa dan guru mengenali gaya belajar siswa dan para guru dapat memilih media yang sesuai dan metode pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Muzakkir, Samsudi dan Achmad Rifa'i dimuat dalam *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* pada tahun 2015 yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran efektif. Perangkat pembelajaran juga praktis berdasarkan hasil respon siswa sangat baik berjumlah 94% siswa. Berdasarkan hasil tersebut perangkat pembelajaran valid dan efektif sehingga tujuan pengembangan perangkat tercapai.

Penelitian oleh Joko Kuswanto dan Yosita Walusfa dalam *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* pada tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII". Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata

pelajaran TIK kelas VIII sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa. Berdasarkan berbagai tahapan uji coba, multimedia pembelajaran dikategorikan valid dengan tingkat kelayakan sebesar 82% dengan kriteria baik.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa, dan juga penelitian yang menyatakan adanya hubungan antara minat belajar dengan hasil belajar dijadikan pijakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang”. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran di sekolah dan minat belajar siswa dalam hubungannya dengan hasil belajar IPS siswa kelas V siswa SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

Pada variabel penggunaan media pembelajaran peneliti membatasi pada indikator pembelajaran interaktif dan menarik di sekolah. Pada variabel minat belajar peneliti membatasi pada indikator tetap memperhatikan terus menerus, menambah kegiatan belajar, dan ikut serta dalam kegiatan belajar pada siswa di rumah maupun di sekolah. Sedangkan untuk variabel hasil belajar pada penelitian ini yaitu hasil belajar muatan pembelajaran IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang pada Penilaian Tengah Semester genap tahun ajaran 2018/2019.

2.3 Kerangka Berpikir

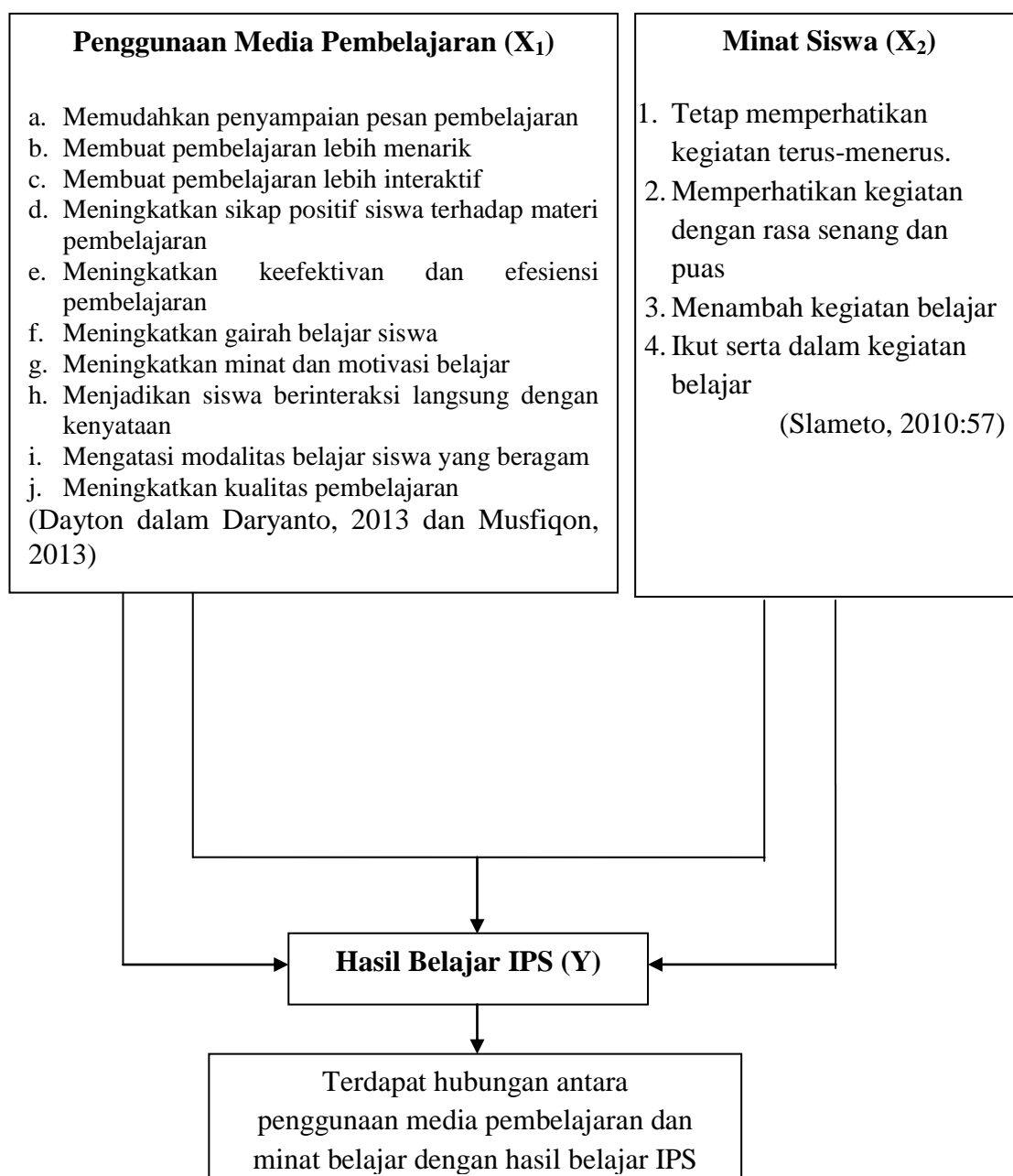
Sugiyono (2015: 92) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan. Selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel penelitian. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut kemudian digunakan untuk merumuskan hipotesis. Penelitian ini membahas tentang hubungan penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS. Variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu penggunaan media pembelajaran (X_1) dan minat belajar (X_2). Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS (Y).

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang diatur oleh guru. Selain itu media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya.

Mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dapat dipengaruhi banyak faktor, seperti media pembelajaran dan minat belajar. Adanya minat belajar siswa yang kuat dan media

pembelajaran yang memadai harapannya dapat memberikan dampak pada hasil belajar IPS siswa yang baik.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2015: 96) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Jawaban dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Kajian teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan digunakan untuk merumuskan hipotesis berikut:

Ha₁ : Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

Ha₂ : Terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

Ha₃ : Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Peneliti dengan berlandaskan pada analisis data hasil penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah dikemukakan, dalam penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, menyimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran yang indikatornya meliputi memudahkan penyampaian pesan pembelajaran, membuat pembelajaran lebih menarik, membuat pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran, meningkatkan keefektivan dan efesiensi pembelajaran, meningkatkan gairah belajar siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar, menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam, meningkatkan kualitas pembelajaran, pada siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang berada pada krietria tinggi yaitu dengan skor rata-rata dari 151 responden adalah 89 dan termasuk dalam kategori sangat tinggi.
2. Minat belajar yang indikatornya meliputi: tetap memperhatikan kegiatan terus-menerus, memperhatikan kegiatan dengan rasa senang dan puas, menambah pada siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan

Kota Semarang berada pada kategori tinggi. Dengan memperoleh rata-rata dari 151 responden adalah 73 yang tergolong pada kategori tinggi.

3. Hasil belajar IPS pada penelitian ini diperoleh data rata-rata nilai dari Penilaian Tengah Semester genap tahun ajaran 2018/2019 yang didapat siswa adalah 77, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang termasuk dalam kategori baik.
4. Ada hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, dengan $r_{hitung} 0,804 > r_{tabel} 0,1603$ dengan tingkat hubungan yang sangat kuat.
5. Ada hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, dengan $r_{hitung} 0,738 > r_{tabel} 0,1603$ dengan tingkat hubungan yang sangat kuat.
6. Ada hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang, dengan $r_{hitung} 0,822 > r_{tabel} 0,1603$ dengan tingkat hubungan yang sangat kuat.
7. Kontribusi penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang sebesar 58,8%.
8. Kontribusi minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang sebesar 27,5%.

9. Kontribusi penggunaan media pembelajaran dan minat belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Gugus Sidomukti Kecamatan Pedurungan Kota Semarang sebesar 67,5%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan dapat disarankan secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

5.2.1 Secara Teoritis

Penggunaan media pembelajaran yang tinggi dan minat belajar yang baik merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dibantu dengan media dan minat yang positif dapat meningkatkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi, sehingga hasil belajar lebih optimal.

5.2.2 Secara Praktis

Hasil simpulan secara praktis, disarankan bagi:

5.2.2.1 Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar. Sehingga hasil belajar IPS dapat optimal.

5.2.2.2 Guru

Dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran agar selalu memperhatikan hal-hal yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar dalam muatan pelajaran IPS.

5.2.2.3 Peneliti Lain

Diharapkan dapat memperhatikan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, selain penggunaan media pembelajaran dan minat belajar. Sehingga dalam penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penemuan baru yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ahmadi, Farid, Sutaryono, dkk. 2017. “Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Cultur (MIC) sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 34(2).
- Ali, Sambas Muhidin & Abdurrahman Maman. 2009. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arthur, Yarhands Dissou, dkk. 2014. “Statistical Analysis of Ghanaian Students Attitude and Interest Towards Learning Mathematics”. *International Journal of Education and Research*. 2(6).
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Effiong, Oji, & E., Igiri Cahrles. 2015. “Impact of Instructional Materials in Teaching and Learning Of Biology In Senior Secondary Schools in Yakurr Lg A”. *International Letters of Social and Humanistic Sciences*. 62: 27-33.

- Essien, Akpan, dkk. 2015. "Students' Interest in Social Studies and Academic Achievement in Tertiary Institutions in Cross River State, Nigeria". *European Journal of Training and Development Studies*. 2(2): 35-40.
- Falim, Aaron Steven, & Jasson Prestiliano. 2018. "The Use of Board Games as Learning Media of Project Time Management". *Journal of Nonformal Education*. 4(1): 69-78.
- Hendrik, Izaak. 2015. "The Correlation Study of Interest at Physics and Knowledge of Mathematics Basic Concepts towards the Ability to Solve Physics Problems of 7th Grade Students at Junior High School in Ambon Maluku Province, Indonesia". *Education Research International*.
- Joko Kuswanto dan Yosinta. 2017. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6(2).
- Kholifah, Siti. 2016. "The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O-Matic Softwares through Contextual Approach". *Dinamika Pendidikan*. 11(1): 50-55.
- M. Rohwati. 2014. "Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(1): 75-81.
- Marifatun, Sri Sulistyorini, & Farid Ahmadi. 2018. "The Effectiveness of the Problem Based Learning Model Assisted by Interactive CD on Mathematical Problem Solving Ability Reviewed from Students' Cognitive Style". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 7(2): 78-85.

- Muhadharah, Umarah, Haryono & Achmad Rifai RC. 2018. "The Influence of Problem Based Learning Model (PBL) Through Picture Series Media to Improve Students Speaking Ability Seen from Students Learning Style in English Lesson of XI Grade in SMA N 1 Sumber Cirebon". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 7(2): 86-92.
- Muhibbin Syah. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Muzakkir, Samsudi, & Achmad Rifa'i. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X". *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 4(1).
- N. Imamah. 2014. "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(1): 32-36.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Standar Isi. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. Standar Penilaian. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Isi Nasional Pendidikan. Jakarta: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Republik Indonesia. 2013. Undang-undang Dasar 1945 Republik Indonesia. Jakarta: Pemerintahan RI.

- Republik Indonesia. 2013. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Pemerintahan RI.
- Rifa'I, Achmad RC. & Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rokhayati, Tri, dkk. 2017. "Hubungan Lingkungan Sekolah dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Cendrawasih Kecamatan Mlonggo Kabupaten Jepara". *Joyful Learning Unnes*.
- S.C.P, D. Indriati. 2014. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Konsep Cahaya melalui Pembelajaran Science-Edutainment Berbantuan Media Animasi". *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1(2): 192-197.
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Terapan untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Wardoyo, Cipto. 2016. "Developing Learning Media Based on E-Learning on Accounting Subject for Senior High School Students". *Dinamika Pendidikan*. 11(2): 84-93.
- Wijanarko, Pulung Dhian, dkk. 2014. "Numbered Head Together Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn". *Joyful Learning Journal*. 3(1).
- Winataputra, Udin S. dkk. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.