

---

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA MOZAIK TERHADAP MINAT DAN  
HASIL BELAJAR IPS MATERI PEMANFAATAN SUMBER DAYA ALAM PADA  
SISWA KELAS III SDN CILEUTIK KECAMATAN TANJUNGSARI  
KABUPATEN SUMEDANG TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Tian Ramdhani\*<sup>1</sup>, H. Achyar Efendi<sup>2</sup>, Nia Royani<sup>3</sup>**  
STKIP Sebelas April Sumedang<sup>1,2,3</sup>

---

**Article Info**

**Article history:**

Received Nov 1, 2022

Revised Nov 7, 2022

Accepted Nov 25, 2022

---

**Keywords:**

Media Mozaik

Minat Belajar

Hasil Belajar

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pada proses pembelajaran siswa kurang perhatian karena guru hanya menggunakan metode ceramah pada saat menjelaskan materi sehingga minat belajar siswa kurang dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam adalah penerapan media mozaik. Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain penelitian *Kemmis & Targgart*. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi minat belajar dan lembar tes. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cileutik Kelas III dengan populasi siswa dan di ambil sampel 10 siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan media mozaik pada pembelajaran IPS materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam siswa kelas III dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Siklus I rata-rata minat belajar siswa adalah 55,5%. Peningkatan presentase dari siklus I dan Siklus II yaitu 71,04%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapinya kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan rata-rata ketuntasan 68.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.  
All rights reserved.

---

**Corresponding Author:**

Tian Ramdhani,  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),  
STKIP Sebelas April,  
Jln. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.  
Email: [tianramdhani06@gmail.com](mailto:tianramdhani06@gmail.com)

---

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan akan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, dan kreatif sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang lebih baik. Sementara menurut Sudjana (2005: 24) bahwa, “Pendidikan merupakan kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan dan karakteristik pribadi siswa”. Pendidikan juga harus mampu

mengembangkan potensi siswa pada bidang sosial. Salah satunya dengan diberikan pelajaran IPS sejak tingkat SD.

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Sedangkan menurut Djahiri (Yaba, 2006: 5) menyatakan, “IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah”.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Cileutik penyampaian materi pada saat pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang kita ketahui pada era sekarang metode tersebut tidak terlalu efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pada saat pembelajaran IPS berlangsung masih terlihat beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru seperti bercanda dengan teman sebangkunya, mengobrol, asik memainkan benda yang ada disekitarnya. Hal ini membuktikan bahwa masih kurangnya fokus siswa terhadap mata pelajaran IPS. Berdasarkan masalah di atas, guru hendaknya menggunakan media dan metode yang inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Menurut Hamalik (1986: 13-14) bahwa, “Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik. Anak sebagai subyek pembelajaran memiliki kekuatan psikopisik, jika memperoleh sentuhan tepat akan mendorong anak berkembang dalam kapasitas mengagumkan. Oleh karena itu, pendidik harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat merubah gaya-gaya mengajar bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira”.

Pemilihan media pembelajaran merupakan sesuatu yang penting, agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam yaitu media mozaik yang dibuat sedemikian rupa sehingga menarik untuk peserta didik sebagai media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut agar tidak berkelanjutan peneliti untuk menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga sebagai media pembelajaran IPS. Permainan ular tangga dapat diberikan dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran IPS memungkinkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media mozaik diharapkan dapat meningkatkan motorik halus siswa.

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 diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Menurut Syah (2013: 133) bahwa, “Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Menurut Djaali (2012: 122) mengemukakan bahwa, “Minat memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, seleksi, dan

kecenderungan hati”. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu sebagai berikut.

- a) **Realistis**  
Orang dengan minat realistis biasanya lebih menyukai masalah konkret dibandingkan masalah abstrak.
- b) **Investigatif**  
Minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, instropeksi, dan asosial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu daripada melaksanakannya.
- c) **Artistik**  
Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.
- d) **Sosial**  
Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih, dan memberi informasi.
- e) **Enterprising**  
Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif.
- f) **Konvensional**  
Orang dengan minat konvensional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, ketertiban.

Menurut Taufani (2008: 38), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat sebagai berikut :

- a) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
- b) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
- c) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

Untuk membangkitkan minat belajar siswa, upaya yang harus dilakukan oleh guru sebagai berikut.

- a) Faktor cara mengajar guru, yaitu peran yang harus dimiliki dalam hal cara mengajar guru yaitu guru sebagai demonstrator dan guru sebagai evaluator. Adapun langkah-langkah membangkitkan minat belajar siswa sesuai dengan peran tersebut adalah:
  - 1) Menarik perhatian siswa, perhatian siswa muncul karena didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu dapat dirangsang melalui hal-hal yang baru.
  - 2) Membuat tujuan yang jelas,

- 3) Mengakhiri pelajaran dengan berkesan, agar materi pelajaran yang telah disampaikan akan teringat terus serta siswa akan mempelajarinya, guru harus mengakhiri pelajaran dengan berkesan.
- b) Faktor karakter guru, yaitu karakter guru yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu sabar, memiliki 3 S (senyum, sapa, santun), menghargai kekurangan siswa, adil, baik, disiplin, tidak menakuti atau mengancam siswa, dan memiliki semangat.
- c) Faktor suasana kelas yang nyaman dan tenang, yaitu lingkungan kelas yang tenang dan nyaman sangat merangsang siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Karena itu guru harus mengelola kelas dengan baik.
- d) Faktor fasilitas belajar, yaitu belajar yang efektif harus dimulai dengan pengalaman langsung dan menuju ke pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran daripada siswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran. Fasilitas belajar misalnya menggunakan kaset, televisi, papan tulis, OHP, dan proyektor.

Menurut Safari (2015: 154), ketika seorang siswa memiliki minat belajar, ia akan menunjukkan pada beberapa indikator sebagai berikut.

- a) Perasaan Senang  
Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.
- b) Ketertarikan Siswa  
Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- c) Perhatian Siswa  
Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
- d) Keterlibatan Siswa  
Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman. Menurut Sagala (2008: 14) bahwa, "Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Belajar juga dipahami sebagai perilaku, pada saat orang belajar maka responnya". Slameto (2003: 2) menyatakan bahwa, "Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Sedangkan Dimiyati & Mudjiono (Sagala, 2008: 13) menyatakan bahwa, "Belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks, sebagai tindakan belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri". Winkel (2004: 56-57) mengatakan, "Hasil belajar merupakan perubahan akibat belajar yang terjadi pada individu meliputi kemampuan kognitif, sensorikmotorik, dan dinamika-afektif".

Berdasarkan pendapat di atas, proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Perubahan perilaku itu terjadi karena usaha dan dari

adanya perubahan itu akan diperoleh kecakapan baru. Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, keterlibatan, langsung dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Belajar IPS merupakan proses yang berlangsung melalui latihan maupun pengalaman untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan, dan sikap-sikap sehingga siswa dapat berkembang secara mandiri. Oleh karena itu, dengan metode, model dan media pembelajaran siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Bloom (Hasan, 1991: 23-27) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan minat, perhatian, sikap, emosi, penghargaan, proses, internalisasi, dan pembentukan karakteristik diri. Krathwohl, Bloom dan Masia 1964 membagi ranah afektif dalam lima jenjang yaitu, (a) penerimaan (receiving), (b) penanggapan (responding), (c) penghargaan (valuing), (d) pengorganisasian (organizational), (e) penjabatan (characterization).

c) Ranah Psikomotorik

Beberapa ahli mengklarifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apa bila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Baik buruknya hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh faktor internal dalam diri berupa faktor psikologis dan faktor eksternal. Kehadiran faktor psikologis dalam belajar akan memberikan andil yang cukup penting dalam memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Menurut Slameto (2003: 54-64), "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern faktor yang ada di luar individu".

Faktor-faktor intern, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi:

a) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagainya bebas dari penyakit. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, misalnya cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badanya lemah, kurang darah dan ada gangguan alat inderanya serta tubuhnya.

b) Intelligensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap proses pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini menurut seorang ahli mengatakan bahwa: "faktor intelegensi dan bakat besar sekali pengaruhnya terhadap kemajuan belajar". Ini bermakna bahwa seseorang yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah.

## c) Minat dan Motivasi

Minat diartikan sebagai kehendak, keinginan atau kesukaan. Motivasi berasal dari bahasa latin “movere” yang berarti ”dasarnya” atau penggerak. Motivasi yang terdapat pada individu akan mewujudkan suatu perilaku untuk memenuhi “keinginan atau kebutuhannya”. Kuatnya motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan terhadap kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya. Kajian tentang motivasi memiliki daya tarik bagi kalangan pendidik terutama dikaitkan dengan kepentingan upaya pencapaian kinerja prestasi dan profesionalisme seseorang.

## d) Tata Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antara anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

Faktor Eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, sebagai berikut.

## a) Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan tumpuan dari setiap anak, keluarga merupakan lingkungan yang pertama dari anak dan dari keluarga pulalah anak menerima pendidikan karena keluarga mempunyai peranan yang sangat penting di dalam perkembangan anak. Keluarga yang baik akan memberikan pengaruh yang baik terhadap perkembangan anak. Dalam buku psikologi pendidikan dijelaskan bahwa: ”situasi keluarga (ayah, ibu, saudara, adik, kakak serta famili) sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak dalam keluarga. Pendidikan orang tua, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan orang tua, perkataan dan bimbingan orang tua, mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak. Dari pendapat ini jelaslah bahwa kondisi rumah yang tidak baik, tidak memungkinkan anak belajar dengan baik. Dan sebaliknya, kondisi lingkungan rumah yang asri atau damai dapat membantu anak untuk belajar secara lebih baik guna mencapai prestasi belajar yang lebih baik lagi.

## b) Lingkungan Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, relasi guru dan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, dan fasilitas di sekolah. Lingkungan sekolah menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar dengan pencapaian hasil belajar anak.

## c) Lingkungan Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan keberhasilan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya bersekolah tinggi dan bermoral baik, hal ini akan mempengaruhi anak untuk giat belajar.

## d) Lingkungan Sekitar

Kondisi yang tenang di lingkungan tempat tinggal juga menunjang untuk memperoleh hasil belajar yang baik. Keadaan yang relatif tenang membuat keadaan belajar menjadi sangat tenang, sehingga kegiatan belajar di rumah berjalan maksimal. Lingkungan sekitar misalnya seperti bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, dan iklim dapat mempengaruhi pencapaian tujuan belajar, sebaliknya tempat-tempat dengan iklim yang sejuk dapat menunjang proses belajar.

Faktor-faktor internal, eksternal belajar sangat mempunyai peran dalam mempengaruhi hasil belajar. Hal ini juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS sehingga faktor-faktor tersebut harus diperhatikan. Salah satu faktor eksternal yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Mediator yang digunakan adalah media gambar foto. Dengan menggunakan media gambar foto memudahkan anak menerima materi yang diajarkan, sehingga anak dapat belajar mengamati langsung objek yang diamati tanpa harus keluar dari kelas, serta meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Media bentuk jamak dari kata medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medium, yang secara harafiah berarti, “tengah”, “perantara” atau “pengantar” sesuai dengan pendapat. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan alat (hardware)”.

Manfaat media pembelajaran yaitu, (a) dapat menarik perhatian siswa, (b) membawa dunia ke dalam kegiatan pembelajaran, (c) membuat siswa lebih aktif dalam belajar, (d) menumbuhkan motivasi/semangat dalam belajar sehingga pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna.

Sadiman (2005: 17), menyampaikan fungsi media pembelajaran secara umum, adalah sebagai berikut.

(a) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas dapat diganti dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, (c) meningkatkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan, dan mengatasi sikap pasif anak didik dan, (d) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi sama siswa terhadap isi pelajaran.

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

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

Dari beberapa jenis media pembelajaran di atas, dapat dikatakan bahwa media mozaik termasuk ke dalam media visual karena melibatkan indera penglihatan dalam

menggunakan media tersebut dan disebut media grafik karena media pembelajaran mozaik disajikan dalam bentuk gambar atau foto.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, mozaik adalah seni dekorasi yang menggunakan bahan atau material dari kepingan bahan keras berwarna yang disusun dan ditempelkan dengan perekat. Menurut Syakir dan Verayanti (2013: 8) bahwa, “Mozaik merupakan gambar atau hiasan atau pola tertentu yang dibuat dengan cara menempelkan bahan/unsur kecil sejenis (baik bahan, bentuk, maupun ukurannya) yang disusun secara berdempetan pada sebuah bidang”. Sunaryo (Syakir dan Verayanti, 2013: 66) mengatakan, “Potongan-potongan kecil dalam mozaik biasanya dikenal sebagai tesserae, yang digunakan untuk membuat pola atau gambar”.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kreativitas berkarya mozaik pada dasarnya memprioritaskan kepada keterampilan tangan manusia dengan cara menempelkan bahan-bahan dengan unsur sejenis berupa potongan kecil menggunakan perekat pada bidang datar sehingga dapat melatih anak untuk memiliki pemikiran yang luas kreatif dan peka terhadap lingkungan.

Untuk satu tema karya mozaik biasanya menggunakan satu bahan atau satu material saja, misalnya karya mozaik menggunakan kulit kerang. Untuk pewarnaan maka pilihlah kulit kerang yang berbeda warna atau bisa memanfaatkan warna alami tempurung bagian luar dan bagian dalam.

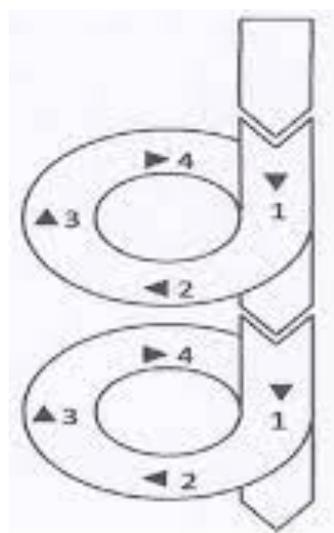
Dalam pemahaman seni rupa, mozaik merupakan teknik (karya) yang sangat penting dalam menunjang kemampuan seni keterampilan anak, karena proses keterampilan tersebut merupakan kegiatan bermain sekaligus berseni. Sedang bermain adalah naluri bagi setiap anak sebagai kegiatan mengekspresikan diri yang dapat mematangkan emosi, mengasah motorik dan menunjang kreativitas sehingga mampu memenuhi kebutuhan setiap fase perkembangan anak. Oleh karena itu, mozaik banyak di terapkan dalam dunia pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar dan menengah.

## **2. METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbaikan tersebut dilaksanakan secara bertahap dan terus menerus selama penelitian dilakukan. Penelitian ini dilakukan melalui 2 siklus dan tiap siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Lokasi SDN Cileutik siklus I pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu 12 Juni 2021 dan Siklus II pada Sabtu 19 Juni 2021 Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021 pada materi pemanfaatan sumber daya alam melalui penggunaan media mozaik.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Cileutik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021. Jumlah seluruh siswa yaitu 10 siswa. Penelitiannya yaitu minat dan hasil belajar siswa, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi minat belajar siswa yang mencakup perhatian dalam KBM, partisipasi dalam KBM, perasaan senang dalam KBM. Kemudian teknik penilaian kinerja siswa (LKS) dan tes hasil belajar IPS.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Model Kemmis dan Mc Taggart yang dikenal dengan model spiral. Model ini dapat dilihat melalui gambar sebagai berikut:



Keterangan :

Siklus I :

1. Perencanaan I
2. Tindakan I
3. Observasi I
4. Refleksi I

Siklus II :

1. Revisi Rencana II
2. Tindakan II
3. Observasi II
4. Refleksi II

**Gambar 1. Penelitian Tindakan Model Spiral Kemmis & Targgart (Arikunto, 2006: 93)**

Target keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah 1) kategori Minat belajar klasikal harus tergolong “tinggi” dengan persentase 80%. 2) kategori hasil belajar lembar kerja siswa (LKS) harus tergolong “Baik” dengan persentase 80%. 3) ketuntasan hasil belajar KKM yang ditetapkan adalah 68. Siswa dikatakan tuntas jika mencapai nilai di atas atau sama dengan 70. Suatu kelas dikatakan tuntas jika mencapai ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. HASIL

Sebelum melaksanakan sebuah penelitian, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah mengetahui terlebih dahulu permasalahan awal yang terjadi. Setelah dilakukan observasi awal di SDN Cileutik ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi di kelas III mengenai minat belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan hasil belajar siswa. Data awal hasil belajar dari 10 siswa, sebanyak tiga siswa atau 30% sudah tuntas atau mencapai KKM yaitu 68. Sebanyak 7 siswa atau 70% belum tuntas atau belum mencapai KKM yaitu 68. Rata-rata kelas sebesar 60. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1. Pra Siklus**

No	Data	Hasil
1	Hasil Belajar	30%

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di kelas III SDN Cileutik pada pembelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam, maka peneliti melakukan tahapan siklus I. Kegiatan dalam perencanaan ini mencakup kegiatan menyiapkan rencana tindakan dalam bentuk RPP, mempersiapkan materi yang akan disampaikan, menyiapkan media pembelajaran dan menyiapkan instrumen penelitian, dan dilengkapi dengan lembar observasi minat belajar siswa, lembar kinerja siswa (LKS) dan menyiapkan tes evaluasi belajar siswa. Setelah kegiatan perencanaan sudah siap, peneliti melanjutkan pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media mozaik.

Dari hasil siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan dari minat belajar siswa dan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan kondisi awal. Walaupun belum mencapai target. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Hasil Siklus I**

No	Data	Hasil
1	Minat Belajar	55,5%
2	Lembar Kerja Siswa	80%
3	Hasil Belajar	65%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan siklus I belum mencapai target yang telah ditetapkan. Karena dalam pelaksanaannya Pra siklus nilai rata-rata siswa kelas III yaitu 60. Berdasarkan penelitian Siklus I diketahui observasi minat siswa 55,5% dari 10 siswa. Nilai Lembar Kerja Siswa (LKS) dari 10 siswa yaitu 80 dan nilai Soal Tes akhir pembelajaran yaitu 65 dari 10 siswa kelas III mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Oleh karena itu, harus digunakan pembelajaran siklus selanjutnya agar sesuai mencapai target yang diharapkan. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti menetapkan tahap-tahap perencanaan pada siklus II ini, Untuk pengelolaan kelas yang lebih dikuasai lagi. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan menyiapkan RPP, termasuk menyiapkan materi yang akan disajikan kepada siswa, mempersiapkan lembar observasi minat belajar siswa, mempersiapkan media mozaik dan mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS) dan soal evaluasi mengenai materi pemanfaatan sumber daya alam untuk mengukur hasil belajar siswa, dengan soal evaluasi yang berbeda dari siklus I namun tingkat kognitif yang sama.

Setelah kegiatan perencanaan sudah siap, peneliti melanjutkan pada tahap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media mozaik. Adapun hasil dari pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Hasil Siklus II**

No	Data	Hasil
1	Minat Belajar	86,58%
2	Lembar Kerja Siswa	85%
3	Hasil Belajar	83,5%

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan dengan baik, setelah diperbaiki siklus II dengan perolehan Penelitian siklus II observasi minat belajar siswa sangat meningkat dari siklus sebelumnya yaitu 86,58% dari 10 siswa. Lembar Kerja Siswa (LKS) nilai rata-rata yaitu 85 dari 10 siswa dan untuk soal tes nilai rata-rata yaitu 83,5 dari 10 siswa. Setiap siklusnya mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Dengan demikian target 85% yang ditetapkan telah tercapai.

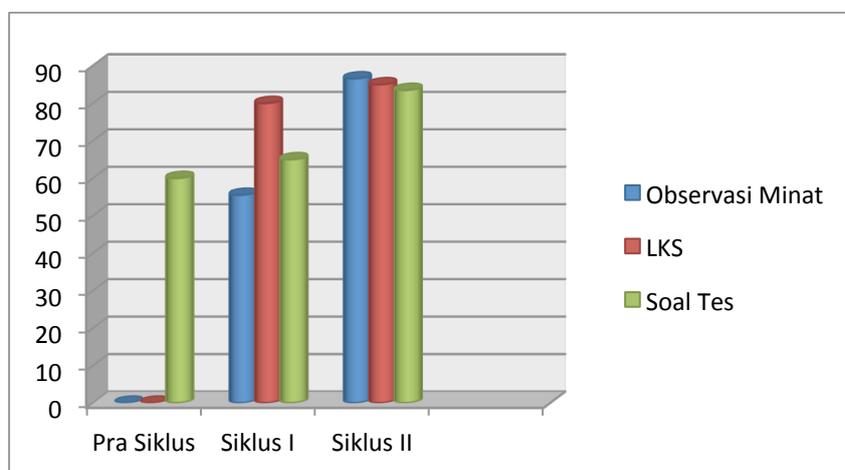
### 3.2. PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui penelitian pembelajaran dengan pengaruh penggunaan media mozaik terhadap minat dan hasil belajar IPS materi pemanfaatan sumber daya alam pada siswa kelas III SDN Cileutik, karena dengan media mozaik ini siswa dilibatkan langsung dan berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung.

Setelah dilakukan observasi minat belajar siswa lalu dilakukan pemberian Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikerjakan secara berkelompok lalu akan diberikan soal tes di akhir pembelajaran yang diberikan kepada setiap siswa agar mengetahui peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas III SDN Cileutik materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. Hasil belajar siswa yang tuntas pada Siklus I sebesar 50% dan siswa yang belum tuntas sebesar 50% . pada siklus I ini penelitian belum dikatakan memenuhi KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu 68 dan menurut teori Mastery Learning siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi ketuntasan kelas minimal 70% siswa telah lulus KKM.

Kemudian peneliti melakukan tindakan siklus II , pada siklus II yang dilakukan peneliti semua siswa tuntas pada nilai KKM sebesar 100%. Hal ini telah memenuhi kriteria ketuntasan menurut teori Mastery Learning yaitu telah memenuhi ketuntasan minimal 70% dari jumlah siswa.

Hasil belajar siswa meningkat menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk memahami materi semakin meningkat. Hal ini dapat terjadi karena penggunaan media mozaik dirasa cukup efektif dan mudah difahami oleh siswa. dengan menggunakan media mozaik, bertujuan agar siswa dapat lebih meningkatkan semangat belajar untuk meningkatkan hasil belajar. Perkembangan minat belajar siswa, lembar kinerja siswa (LKS) dan hasil belajar siswa dari data pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



**Diagram 1. Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

Observasi minat belajar, hasil lembar kerja siswa (LKS) dan hasil belajar IPS materi pemanfaatan sumber daya alam pada siswa kelas III SDN Cileutik data yang diperoleh setelah dilaksanakannya tindakan siklus I dan siklus II, dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media mozaik terjadi peningkatan pada minat belajar, lembar kinerja siswa (LKS) dan hasil belajar siswa. Besarnya peningkatan ketuntasan belajar dari data pra siklus ke siklus I hasil belajar meningkat dari 30% menjadi 65%. Minat belajar dari siklus I ke Siklus II meningkat dari 55,5% menjadi 86,58%. Lembar kinerja siswa (LKS) dari siklus I ke siklus II meningkat dari 80% menjadi 85%. dari siklus I ke siklus II meningkat dari 67,85% menjadi 92,85%. Sedangkan Hasil belajar dari siklus I ke siklus II meningkat dari 65% menjadi 83%

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian pembelajaran dengan pengaruh penggunaan media mozaik terhadap minat dan hasil belajar IPS materi pemanfaatan sumber daya alam pada siswa kelas III SDN Cileutik Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021.

1. Minat belajar siswa dengan penggunaan media mozaik mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari observasi pada pertemuan siklus I di peroleh rata – rata 55,5 dengan persentase angka mencapai 55,50%, sehingga dapat dikategorikan cukup tinggi. Observasi minat belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan. Pada pertemuan siklus II di peroleh rata – rata 86,58 dengan persentase angka mencapai 86,58%, sehingga dapat dikategorikan sangat tinggi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa semakin meningkat.
2. Hasil belajar siswa menggunakan media mozaik mengalami peningkatan Nilai Lembar Kerja Siswa (LKS) dari 10 siswa yaitu 80 dan nilai Soal Tes akhir pembelajaran yaitu 65 dari 10 siswa kelas III mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam. KKM yaitu 68 pada siklus II Lembar Kerja Siswa (LKS) nilai rata-rata yaitu 85 dari 10 siswa dan untuk soal tes nilai rata-rata yaitu 83,5 dari 10 siswa. Setiap siklusnya mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I dan siklus II.

## REFERENSI

- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yaba, (2006). *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Taufani. (2008). *Menginstal Minat Baca Siswa*. Jakarta: Globalindo Universal Multikreasi.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Dalam Belajar*. Diakses pada 27 Maret 2015.
- Sagala, S. (2008). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hasan, dkk. (1991). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

...  
Sadiman, A. S., dkk. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.

Wibawa, B., dan Farida M. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: Dikti.

Syakir, M., dan Verayanti S. (2013). *Kreasi Kolase, Montase, Mozaik*. Esensi: Erlangga Group.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.