

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA “LACIKU” TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS TEMA PAHLAWANKU PADA SISWA KELAS IV SDN KEDURUS III/430 SURABAYA

Rassi Cahyani

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, rassicahyani911@gmail.com

Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, yoyokyermiandhoko@gmail.com

Abstrak

Dalam proses pembelajaran perlu adanya media yang dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi atau materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Oleh karena itu, peneliti mencoba melaksanakan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media “Laciku” terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS tema pahlawanku pada siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang digunakan adalah *True Eksperimental* dan desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Kota Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media “Laciku” terhadap hasil belajar IPS tema pahlawanku, yang dibuktikan dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% ($52,420 > 1,699$).

Kata Kunci: Media “Laciku”, Hasil Belajar, IPS Tema Pahlawanku.

Abstract

On the learning process, is needed media which easier for the students to get the information or the learning material. The selection of learning media should be appropriate with the learning objective. The researcher tried to do the research to know the influence of using “laciku” media on the Social Studies achievement with the theme “my hero” for the fourth grade. The research used quantitative approach with the kind of experiment research. The research employed a true experimental method and the research design was pre-test - post-test control group design. The subject was the fourth grade students of SDN Kedurus III/430 Kota Surabaya. The result of the study showed that there was significant influence of using “Laciku” media on the Social Studies achievement with the theme “my hero”, as evidenced by $t_{count} > t_{table}$ at 5% level of significant ($52,420 > 1,699$).

Keywords: “Laciku” media, Social Studies achievement theme “my hero”

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Karena pelajaran IPS membahas tentang bidang-bidang kehidupan di masyarakat yaitu materi dibidang sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, teknologi dan seterusnya. IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, membahas, mengupas gejala dan masalah social di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan (Sardjiyo, 2009:26). Soemantri (dalam Siradjuddin, 2012:5) mendefinisikan pendidikan IPS menjadi dua jenis, definisi pertama pendidikan IPS adalah hasil disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, dengan kegiatan dasar manusia yang dikelola dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Definisi kedua, pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan

disajikan secara ilmiah dan psikologis. Menurut Susanto, (2013:137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang membahas berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam ranah memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa, khususnya di tingkat dasar dan menengah.

IPS berkaitan dengan bagaimana cara manusia berusaha memenuhi kebutuhan materi, budaya, jiwa, sumber daya yang ada di muka bumi, kesejahteraan dan pemerintahan, dan lain sebagainya. Menurut Sumaatmadja (dalam Rudy Gunawan, 2011:19) secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Sedangkan menurut Gunansyah, 2015:3) pada dasarnya IPS ialah penggabungan antara konsep pendidikan dan sosial yang dikembangkan secara fungsional dengan taraf perubahan sosial siswa. Jadi IPS merupakan penggabungan pendidikan dan kehidupan sosial yang

ditujukan kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dan mem mempersiapkan diri memasuki dunia sosial secara nyata dan objektif. Dari beberapa bidang yang di pelajari pada pembelajaran IPS, bidang sejarah memiliki peranan penting untuk menumbuhkan rasa bangga akan perjuangan bangsa Indonesia sejak zaman penjajahan hingga sekarang. Herodotus mendefinisikan bahwa sejarah adalah satu kajian yang dapat menggambarkan kejadian jatuh bangunnya seorang tokoh maupun peradaban (Herodotus, 2013:33). Sedangkan definisi sejarah menurut Ali (dalam Ahmadi, 2011) yaitu: (1) sejarah adalah kehidupan manusia yang terjadi di masa lampau, (2) sejarah adalah rangkaian cerita yang tersusun secara runtut, (3) sejarah adalah ilmu yang mengulas peristiwa yang terjadi di masa lampau. Pengetahuan tentang sejarah sebaiknya diperkenalkan sejak siswa berada di tingkat Sekolah Dasar. Dengan tujuan supaya siswa mengetahui sejarah bangsa Indonesia yang terjadi dimasa lampau dan siswa mampu menghargai perjuangan para pahlawan. Menurut Ahmadi, (2011), ada beberapa manfaat belajar sejarah, yaitu: (1) memberi pengajaran, (2) memberi inspirasi, (3) memberi kesenangan. Selain itu Sejarah memiliki 5 arti yaitu, (1) silsilah, (2) riwayat, (3) hikayat, (4) tarikh, (5) kisah. Menurut Herodotus (2013), sejarah dapat diartikan sebagai satu kajian yang dapat menceritakan suatu kejadian jatuh bangunnya seorang tokoh, masyarakat, dan peradaban. Sedangkan definisi sejarah menurut Ali (dalam Ahmadi, 2011) yaitu: (1) sejarah adalah kehidupan manusia yang terjadi di masa lampau, (2) sejarah adalah rangkaian cerita yang tersusun secara runtut, (3) sejarah adalah ilmu yang mengulas peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Pada bidang sejarah siswa diajarkan untuk mengenal tokoh pahlawan di Indonesia, mereka juga mempelajari tentang sikap-sikap yang patut di teladani dari tokoh tersebut. Hal ini diharapkan dapat memupuk rasa nasionalisme siswa terhadap para pahlawan bangsa Indonesia, mampu mengamalkan sikap dan semangat dari para pahlawan, seperti mempunyai keberani, pantang menyerah, teguh pendirian, membela kebenaran serta memiliki moral dan prilaku yang dapat dijadikan teladan bagi bangsa. Dibutuhkan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas untuk mengarah pada tujuan pembelajaran IPS. Menurut Gunansyah, (2015:3) pada dasarnya IPS ialah penggabungan antara konsep pendidikan dan sosial yang dikembangkan secara fungsional dengan taraf perubahan sosial siswa. Jadi IPS merupakan penggabungan pendidikan dan kehidupan sosial yang ditujukan kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan dan mempersiapkan diri memasuki dunia sosial secara nyata dan objektif. Sedangkan menurut Siradjuddin (2012:5) pembelajaran IPS merupakan aspek keterpaduan dan keterkaitan dengan berbagai materi ilmu sosial yang sesuai dengan pengajaran di SD. IPS bertujuan untuk membina siswa supaya menjadi warga negara yang baik dengan memiliki pengetahuan luas, keterampilan, dan kepedulian social terhadap lingkungan sekitar. Lebih jauh lagi pendidikan IPS dikembangkan dalam tiga ranah yakni aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap), yang ketiganya merupakan acuan dalam mengembangkan pemilihan

materi, strategi, model dan media pembelajaran (Siradjuddin, 2012:2). Sedangkan menurut Sardjiyo, (2009:28) menjelaskan tujuan pendidikan IPS di Sekolah Dasar adalah: (1) Memberikan pengetahuan sosial agar kelak dapat bermanfaat dalam kehidupan bersosial, (2) Memberikan kemampuan identifikasi dan analisis masalah agar dapat mencari solusi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan bersosial, (3) Memberikan kemampuan komunikasi untuk hidup bersosial, (4) Memberikan contoh sikap positif dan peka terhadap masalah social yang terjadi di lingkungan sekitarnya, (5) Memberikan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS. Sehingga tujuan pembelajaran IPS di SD ialah mengembanhgkan potensi siswa agar peka pada masalah sosial yang terjadi di masyarakat dimana Ia berada. Secara umum, Sumaatmadja (dalam Ganes, 2015: menjelaskan bahwa ruang lingkup IPS meliputi:

1. Sosiologi (interaksi manusia);
2. Antropologi (kebudayaan);
3. Sejarah (waktu);
4. Geografi (wilayah);
5. Ekonomi (kelangkaan);
6. Psikologi (kejiwaan manusia sebagai individu).

Menurut Depdiknas (2006), ruang lingkup mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Sistem sosial dan budaya;
2. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan;
3. Manusia, tempat, dan lingkungan;
4. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup IPS hanya dibatasi pada masalah-masalah sosial yang mudah dijangkau secara pemahaman oleh siswa. Pembatasan ruang lingkup IPS bertujuan untuk menyesuaikan kemampuan siswa pada setiap jenjangnya, karena IPS memiliki kajian yang sangat luas. Sehingga untuk siswa SD banyak materi yang mengenalkan tentang kehidupan dan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat guna nantinya siswa dapat menjadi pribadi yang mampu menyikapi dengan baik setiap masalah sosial yang muncul di lingkungan sekitarnya. Materi tersebut tentunya disesuaikan dengan tingkat kecerdasan dan minat siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN Kedurus III/430 Surabaya. Kesulitan belajar, seperti kurangnya kemampuan dalam memahami materi terutama pada materi tokoh pahlawan di Indonesia, pada kenyataannya siswa hanya mengetahui beberapa tokoh-tokoh pahlawan saja. Selain itu pelajaran IPS dirasa menjenuhkan oleh sebagian besar siswa, karena untuk memahami materinya diperlukan kemampuan berpikir dan wawasan yang luas. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang berminat dalam mempelajari IPS, dalam proses belajar siswa menjadi pasif dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hasil belajar sendiri adalah hasil yang dicapai oleh siswa baik sebagian atau keseluruhan kompetensi yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Purwanto, (2011:44) hasil belajar merupakan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Usman (dalam Jihad, 2008:14) memaparkan bahwa hasil belajar siswa

mempunyai keterkaitannya dengan tujuan pembelajaran yang di tentukan guru. Berikut hasil belajar yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yaitu (1) domain kognitif, aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (2) domain afektif, aspek perasaan dan emosi, seperti menerima, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan menilai merupakan kemampuan perilaku yang ditekankan pada aspek perasaan dan emosi, serta (3) domain psikomotor, merupakan kemampuan yang berisi perilaku dengan menekankan pada aspek gerak tubuh, seperti meniru, memanipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Berdasarkan bahasan di atas, hasil belajar pada penelitian ini berupa aspek kognitif. Hal tersebut dilakukan karena setelah proses pembelajaran berakhir, siswa akan diberikan test tulis yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir mereka terhadap materi yang telah diberikan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS. Salah satu caranya adalah dengan memilih media yang sesuai tujuan dan kebutuhan oleh guru.

Secara umum media dapat diartikan sebagai alat atau sarana perantara. Media juga dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan (Susilana, 2009:6). Sedangkan Arsyad mengatakan bahwa media merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2013:3). Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pada proses pembelajaran (Susilana, 2009:12). Selain itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih bermutu. Media juga berfungsi meningkatkan minat siswa agar dapat fokus, memotivasi siswa untuk rajin belajar, memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa, memberikan pengaruh psikologi terhadap siswa, membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2012:8) tiga fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Fungsi *fiksatif*, artinya media dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, difoto, direkam, difilmkan, selanjutnya dapat disimpan sehingga pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya;
- b. Fungsi *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya;
- c. Fungsi *distributif*, artinya media mampu menyampaikan pesan kepada *audience* dengan

jumlah yang besar dalam satu kali penyajian secara serentak.

Dalam proses belajar mengajar, hasil belajar siswa juga dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Selain itu media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih bermutu. Media pembelajaran merupakan suatu komponen penting yang diperlukan siswa untuk memudahkan siswa dalam menerima informasi guna merangsang pikiran, perasaan, dan mendorong terjadinya proses belajar. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mampu memberikan banyak manfaat bagi guru dan siswa. Manfaat media pembelajaran dapat diperoleh oleh siswa apabila dalam penggunaan media tersebut melibatkan siswa dalam aktivitas nyata. Pada umumnya siswa sekolah dasar memiliki usia 6-12 tahun, dimana menurut Piaget anak pada tahap ini memiliki pengembangan kognitif operasional konkret yaitu otaknya sudah mampu beroperasi dengan baik khususnya mengenai segala sesuatu yang konkret (Pitadjeng, 2015:3).

Sehingga pada tahap ini, untuk membuat siswa dapat berfikir abstrak masih membutuhkan media untuk sumber pembelajaran. Berdasarkan bentuk dan cara penyajian, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi: (1) Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) Media proyeksi diam, (3) Media audio, (4) Media audio visual diam, (5) Media film, (6) Media televisi, (7) Multi media. Adapun media yang tidak termasuk media penyaji, yaitu media objek dan media interaktif (Susilana, 2009:14). Media objek merupakan media tiga dimensi yang menampilkan bentuk nyata atau fisik aslinya. Sedangkan media interaktif adalah media yang mengharuskan pengguna untuk berpartisipasi atau berinteraksi dengan media tersebut, misalnya media permainan. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga memberikan pengaruh positif bagi anak misalnya anak menjadi senang belajar, meningkatkan minat anak terhadap topik yang akan dipelajari, dan dapat meningkatkan semangat anak untuk belajar. Menurut Jeffrey P. Hinebaugh media permainan merupakan media yang sangat baik untuk mengajarkan pendidikan dasar, misalnya seperti permainan monopoli dan ular tangga yang dapat digunakan untuk pembelajaran di bidang ilmu sosial, dan keterampilan dasar (Hinebaugh, 2009:1).

Media permainan pada pembelajaran telah sering digunakan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Salah satunya adalah Nafiah Nurul Ratnaningsih tahun 2014 "Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS berhasil meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Selain itu siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan yang ditemukan di SDN Kedurus III/430 Surabaya, peneliti akan melakukan eksperimen dengan menggunakan media permainan yang bernama media "Laciku". Media laciku ialah media yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami

pelajaran IPS, mendapatkan informasi lebih mengenai berbagai tokoh pahlawan, membuat siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran karena mereka bukan hanya melihat dan mendengar namun dapat memainkannya. Selain itu dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah berinteraksi dengan teman atau lawan mainnya. Media laciku merupakan media modifikasi dari permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang berisi kotak-kotak kecil yang beberapa diantaranya terdapat tangga dan ular yang terhubung dengan kotak lainnya. Untuk memainkannya dibutuhkan dadu dan bidak. Akan tetapi desain dan peraturan media aciku tidak sama dengan permainan ular tangga. Tidak ada tangga dan ular pada media laciku. Kotak-kotak pada media laciku berbentuk pintu dan petak-petak. Dalam setiap petak berisikan gambar, tantangan, dan rintangan sesuai dengan materi. Ada juga kartu-kartu yang tersimpan di dalam laci, yaitu kartu deskripsi dan kartu rintangan. Media "laciku" bersifat ekonomis karena bisa digunakan berkali-kali bahkan dapat digunakan untuk materi yang berbeda, sehingga tidak hanya satu kali pakai. Efektif karena dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memberikan fasilitas untuk siswa belajar secara individu maupun berkelompok, serta dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Dalam penggunaannya, media "laciku" memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan
 - a. Membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disajikan;
 - b. Di desain dengan gambar yang menarik sehingga membuat siswa lebih antusias;
 - c. Meringkas urutan waktu dari serangkaian peristiwa;
 - d. Menstimulasi daya ingat siswa;
 - e. Dapat digunakan berkali-kali dengan materi yang berbeda.
2. Kekurangan
 - a. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatan media laciku;
 - b. Pembuatannya rumit dan membutuhkan waktu yang relatif lama.

Media "Laciku" memiliki bagian-bagian dalam permainannya, berikut bagian-bagian dari Media "Laciku":

1. Media "laciku" memiliki beberapa bagian yang memiliki fungsi berbeda-beda, diantaranya:
2. Angka yang berurutan, digunakan sebagai tanda atau nomor urut tiap-tiap pintu yang ada di atas papan, sehingga siswa akan mengetahui ke arah mana mereka akan melangkah;
3. Dadu, digunakan untuk menentukan berapa langkah pion akan berjalan. Dadu yang digunakan ada satu buah dadu;
4. Pion, digunakan untuk menandai jalannya permainan untuk masing-masing pemain;
5. Pintu permainan yang berada di atas papan, terdapat empat kategori didalamnya, yaitu: (1) rintangan; (2) gambar-gambar pahlawan dan klue nama pahlawan; (3) zonk; (4) wow;

6. Kartu deskripsi, berisikan sedikit ulasan tentang tokoh pahlawan yang berada di dalam pintu permainan dan jasa apa saja yang dilakukan oleh pahlawan tersebut;
7. Kartu rintangan, berisikan soal-soal yang sesuai dengan mata pelajaran yang mendukung tokoh pahlawan tersebut. Jika siswa menjawab soal dengan benar, maka siswa berhak maju dua langkah. Sebaliknya, jika siswa menjawab salah, maka siswa diharuskan mundur satu langkah sesuai dengan peraturan. Kedua hal tersebut diharapkan mampu membantu siswa untuk tidak mudah menyerah menghadapi rintangan dalam proses menuju akhir dari permainan;
8. Aturan permainan, berisi peraturan yang berlaku untuk siswa ketika menjalankan permainan. Peraturan ini harus dipatuhi oleh pemain;
9. Laci pintar, digunakan untuk menyimpan kartu deskripsi, kartu rintangan, aturan permainan, serta perlengkapan media lainnya. Media "Laciku" memiliki prosedur dalam permainannya, berikut prosedur permainan media "Laciku":
 - a. Siswa dibagi kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang siswa.
 - b. Memberikan media laciku kepada masing-masing kelompok.
 - c. Membacakan peraturan permainan, peraturan permainan sebagai berikut:
 1. Masing-masing siswa memilih pion yang akan mereka jalankan;
 2. Letakkan pion diluar lingkaran;
 3. Masing-masing siswa mengadu kekuatan dengan melempar dadu. Siswa yang mendapat angka terbesar, akan main urutan pertama dan seterusnya;
 4. Pemain pertama, melempar dadu kembali dan berjalan melewati pintu-pintu permainan. Setelah berhenti, buka pintu permainan dan lihat gambar yang ada di dalamnya;
 5. Jika mendapatkan pintu dengan gambar tokoh pahlawan, maka cari kartu deskripsi yang bertuliskan sesuai dengan nama tokoh pahlawan yang terlihat. Bacalah deskripsinya dengan semangat agar terlihat lebih keren dan pandai;
 6. Jika mendapatkan pintu rintangan, carilah kartu rintangan dan berikan kepada temanmu. Temanmu akan membacakan pertanyaan dalam kartu rintangan tersebut dan tugasmu adalah menjawab pertanyaannya. Jika menjawab pertanyaan dengan benar maka kamu berhak maju dua langkah tanpa melempar dadu, namun jika kamu menjawab dengan salah, kamu harus mundur satu langkah;
 7. Jika kamu mendapatkan pintu "zonk" dan "wow", maka kamu harus mengikuti instruksi yang ada di dalam pintu tersebut; (maju atau mundur dan buka pintu kembali)
 8. Ayo Capailah finish terlebih dahulu dan kamu akan mendapatkan hadiah! Selain itu kamu akan mendapatkan pengetahuan tentang berbagai tokoh pahlawan. Jangan pernah menyerah dan tetaplah berusaha;

Maka judul penelitian eksperimen yang akan dilakukan oleh peneliti ialah “Pengaruh Penggunaan Media “Laciku” Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Pada Siswa Kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya”. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat membantu proses belajar siswa SDN Kedurus III/430 Surabaya dengan optimal seperti pada penelitian sebelumnya.

METODE

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Laciku Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tema Pahlawanku Kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya” merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini berangkat dari sebuah teori yang mengarah pada perolehan data kuantitatif. Data dari penelitian ini berupa angka-angka yang diperoleh dari hasil pengukuran.

Penelitian ini menggunakan metode *True Eksperimental*. Metode ini dapat digunakan untuk mengontrol seluruh variabel yang dipengaruhi oleh eksperimen yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*.

Eksperimental	R O ₁ X O ₂
Kontrol	R O ₃ O ₄

Gambar 1

Desain Eksperimen menurut Sugiono, (2012:112)

Keterangan:

R: Random

X: Treatmentn

O₁: Pretsts Kelas Eksperimen

O₂: Posttest Kelas Eksperimen

O₃: Pretsts Kelas Kontrol

O₄: Posttest Kelas Kontrol

Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SDN Kedurus III/430 yang beralamatkan di Jl. Bogangin I No. 48, Kedurus, Karang Pilang, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya kelas IV A, IV B, IV C, IV D, IV E, dan IV F. Setiap kelas terdapat 30 siswa. Jadi jumlah seluruh siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya adalah 180 siswa.

Sementara itu, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B dengan jumlah masing-masing kelas yaitu 30 siswa. Kelas IV-A sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media laciku sedangkan kelas IV-B sebagai kelas kontrol kegiatan pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media laciku. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Probability Sampling*, yaitu pengambilan sampel secara acak. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Media “Laciku”. Variabel Terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar IPS Tema Pahlawanku. Sedangkan definisi operasional meliputi pengertian dari media “laciku” dan hasil belajar.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui teknik tes yaitu *pre test* dan *post test* yang memiliki beban kesulitan hampir sama. Tes tersebut terdiri dari tes obyektif. Soal pada tes obyektif berbentuk pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban yaitu A, B, C, atau D dengan jumlah soal yaitu 20 soal. Tes ini diberikan saat sebelum pembelajaran dimulai (*pre test*) dan setelah kegiatan pembelajaran berakhir (*post test*). Hal ini dilaksanakan agar peneliti memperoleh gambaran kemampuan awal siswa sebelum pelaksanaan *treatment* dan pencapaian yang dapat dihasilkan oleh siswa setelah *treatment*.

Penelitian kuantitatif membutuhkan analisis berupa perhitungan terhadap data-data penelitian. Data-data penelitian yang perlu dianalisis yaitu instrumen penelitian dan hasil penelitian. Instrumen penelitian dianalisis menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sedangkan hasil penelitian dianalisis menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, uji *t-test*, dan uji *n-gain*.

Perhitungan Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dalam dua jenis yaitu uji validitas konstruk dan uji validitas empiris. Uji validitas konstruk dapat dilakukan dengan mendiskusikan instrumen berupa perangkat pembelajaran. Sedangkan uji validitas empiris berupa uji coba instrumen penelitian dilakukan kepada beberapa responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Dilakukan di SDN Kebraon II/437 Surabaya dengan jumlah responden sebanyak 30 siswa. Uji validitas empiris dilakukan dengan cara menguji cobakan 30 soal tentang materi tokoh pahlawan. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik *korelasi product moment* dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Perhitungan uji validitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika r hitung $\geq 0,361$ maka soal dinyatakan valid sedangkan jika r hitung $< 0,361$ maka soal dinyatakan tidak valid (Priyatno, 2014).

Tahap selanjutnya adalah uji reliabilitas untuk memperoleh hasil pengukuran yang apabila pengukuran dilakukan secara berulang kali dengan gejala dan alat ukur yang sama pula (Siregar, 2012:87). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *internal consistency* menggunakan teknik belah dua (*ganjil-genap*) dari Spearman Brown. Uji reliabilitas *internal consistency* dilakukan dengan cara menguji cobakan soal yang sudah dinyatakan valid kepada beberapa responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian. Dengan menggunakan SPSS versi 22 untuk perhitungan *Spearman Brown* karena instrumen tes yang digunakan yaitu tipe soal objektif. Kriteria dalam perhitungan reliabel *Spearman Brown* dengan signifikansi 5% yaitu menggunakan batasan 0,6 dengan kriteria perhitungan yaitu jika nilai $r >$ dari 0,6 maka instrumen tersebut baik atau reliabel dan sebaliknya apabila nilai $r <$ 0,6 maka

instrumen tersebut kurang baik atau tidak reliabel (Priyatno, 2014).

Tahap ketiga adalah uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada skor *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan metode *Levene Statistic*. Perhitungan uji homogenitas dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika $\text{sig.} > 0,05$ maka varian sama atau homogen sedangkan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka varian tidak sama atau tidak homogen.

Tahap ke empat adalah uji normalitas, kemudian peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui distribusi normal dari data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov) adalah teknis analisis statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan frekuensi. Penghitungan uji normalitas menggunakan bantuan *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 22. Data dikatakan normal jika $P\text{-value} > 0,05$. jika $P\text{-value} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

Perhitungan selanjutnya adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji-t atau *t-test*. Uji *t-test* dilakukan pada skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jenis *independent samples t-test* karena kelas eksperimen dan kelas kontrol yang digunakan sebagai sampel penelitian tidak memiliki hubungan antara satu sama lain. Uji *t-test* dilakukan menggunakan program SPSS 22 dengan interpretasi jika $\text{sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{sig.} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Perhitungan terakhir yaitu N-Gain ternormalisasi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa. N-Gain ternormalisasi dapat dihitung menggunakan rumus

$$G = \frac{\text{skorposttest} - \text{skorpretest}}{\text{skorideal} - \text{skorpretest}}$$

Nilai *n-gain* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan sesuai dengan interpretasi nilai *n-gain* yang dimuat dalam tabel berikut:

Tabel 1 Nilai dan Intepretasi N-Gain

Nilai <i>N-gain</i>	Interpretasi
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Studi Lapangan

Kegiatan sudi lapangan dilakukan dengan cara observasi di kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya. Pada kegiatan observasi peneliti mendapati sebagian besar siswa kurang memahami materi terutama pada materi tokoh pahlawan di Indonesia. Siswa hanya mengetahui beberapa tokoh pahlawan saja. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara bersama guru diperoleh informasi bahwa pelajaran IPS dirasa menjenuhkan oleh sebagian besar siswa, karena untuk memahami materinya diperlukan kemampuan berpikir dan wawasan yang luas. Senada dengan wawancara peneliti kepada guru, bahwa sebagian besar siswa hanya mengetahui beberapa pahlawan saja, nilai yang diperoleh oleh sebagian besar siswa juga berada di bawah KKM dan hanya 30% siswa yang mampu memperoleh nilai di atas KKM. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang berminat dalam mempelajari IPS.

2. Hasil Perencanaan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti memiliki rencana untuk membuat media pembelajaran yang bernama media "Laciku". Media "Laciku" dikemas dalam bentuk permainan, digunakan untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran IPS, mendapatkan informasi lebih mengenai berbagai tokoh pahlawan, membuat siswa lebih antusias dalam menerima pelajaran karena mereka bukan hanya melihat dan mendengar namun dapat memainkannya. Selain itu dapat membuat siswa lebih aktif dan mudah berinteraksi dengan teman atau lawan mainnya.

3. Menyusun Instrumen

Setelah melakukan observasi dan mempersiapkan media yang akan digunakan pada penelitian. Langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen penelitian. Hal ini bertujuan untuk menentukan data apa saja yang akan didapatkan dalam penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah perangkat pembelajaran dan lembar soal (*pretest* dan *posttest*). Fungsi instrumen penelitian ini untuk mengetahui perolehan informasi dan data yang digunakan peneliti relevan atau tidak. Setelah instrumen disusun, instrumen perangkat pembelajaran akan dikonsultasikan kepada dosen ahli dan instrumen lembar soal (*pretest* dan *posttest*) akan diuji cobakan kepada siswa kelas IV. Setelah dikonsultasikan kepada dosen ahli peneliti memperbaiki instrumen agar lebih akurat dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

4. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan instrumen yang telah dibuat. Sebuah instrumen dinyatakan valid jika mempunyai validitas yang tinggi begitu pula sebaliknya instrumen yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Instrumen tes yang akan di validasi berupa soal *pretest* dan *posttest*, dengan soal

yang sama namun posisi soal diacak. Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban atau tingkat kepercayaan dari instrumen untuk dapat diujikan berulang kali. Uji validitas dan realibilitas dilakukan pada tanggal 13 April 2018 kepada siswa kelas IV di SDN Kebraon II/437 Surabaya dengan responden sebanyak 30 siswa. Dilaksanakannya uji validitas dan realibilitas di kelas tersebut dikarenakan SDN Kebraon II/437 Surabaya memiliki karakteristik yang sama.

a. Data Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.

Setelah dilakukan uji validitas instrumen lembar soal (*pretest* dan *posttest*) kepada 30 siswa kelas IV SDN Kebraon II/437 Surabaya dengan jumlah soal sebanyak 30 soal pilihan ganda didapatkan R hitung data korelasi skor butir soal sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen Lembar Soal

Nomor Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
		5%	
1	0,415	0,361	Valid
2	0,344	0,361	Tidak Valid
3	0,621	0,361	Valid
4	0,589	0,361	Valid
5	0,507	0,361	Valid
6	0,366	0,361	Valid
7	0,410	0,361	Valid
8	0,256	0,361	Tidak Valid
9	0,621	0,361	Valid
10	0,678	0,361	Valid
11	0,635	0,361	Valid
12	0,572	0,361	Valid
13	0,655	0,361	Valid
14	0,545	0,361	Valid
15	0,235	0,361	Tidak Valid
16	0,507	0,361	Valid
17	0,380	0,361	Valid
18	0,461	0,361	Valid
19	0,432	0,361	Valid
20	0,434	0,361	Valid
21	0,694	0,361	Valid
22	0,744	0,361	Valid
23	0,678	0,361	Valid

Nomor Soal	R Hitung	R Tabel	Keterangan
		5%	
24	0,635	0,361	Valid
25	0,572	0,361	Valid
26	0,655	0,361	Valid
27	0,415	0,361	Valid
28	0,344	0,361	Tidak Valid
29	0,621	0,361	Valid
30	0,589	0,361	Valid

Dari tabel di atas penghitungan menggunakan analisis SPSS 22, dengan cara: (1) memasukkan seluruh data hasil soal validitas yang telah diolah dalam Ms. Excel, pilih (2) Analyze, (3) Correlate, (4) Bivariate, (5) muncul jendela bivariate correlation, (6) masukkan variabel ke bagian variables, (7) centang pearson kemudian pilih two tailed pada bagian test of significance, (8) klik OK. Soal yang dinyatakan valid memiliki tetapan sebagai berikut dalam taraf signifikansi 5% :

$r_{hitung} > r$ tabel instrument dinyatakan valid.

$r_{hitung} < r$ tabel instrument tidak valid.

Dari data hasil uji validitas instrumen sebanyak 30 soal berupa pilihan ganda adalah 26 butir soal dinyatakan valid dan 4 butir soal dinyatakan tidak valid. Dari 30 soal, 4 soal dinyatakan tidak valid dikarenakan pada saat proses pengerjaan siswa merasakan kesulitan dan soal kurang dapat dipahami oleh siswa. Dari 26 soal yang valid peneliti menggunakan 20 soal untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*.

b. Data Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui realibilitas suatu instrumen tes, menggunakan data hasil instrumen tes yang sudah dinyatakan valid yaitu sebanyak 26 soal. Uji reliabilitas ini dilaksanakan dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*. Kriteria dalam perhitungan reliabilitas dengan *Spearman-Brown* adalah dengan batasan 0,6 yang berarti jika :

$r_{hitung} > 0,6$ intrumen tersebut dinyatakan reliabel

$r_{hitung} < 0,6$ instrumen tersebut tidak reliable

Perhitungan menggunakan analisis SPSS 22 dengan cara: (1) masukkan data soal yang telah dinyatakan valid, (2) pilih Analyze, (3) Scale, (4) Reliability Analysis, (5) Masukkan seluruh item variabel ke Items, (6) pilih model *Split-Half*, (7) klik OK. Didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3

Uji Reabilitas Data Validitas

N₁	13
N₂	13
N of Item	26
Spearman Brown Coefficient	0,952

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan uji reliabilitas pada instrument soal yang telah di validasi memperoleh hasil lebih dari 0,6, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian.

Peneliti melanjutkan kegiatan penelitian menggunakan instrumen yang telah valid dan reliabel tersebut. Penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Kedurus III/430 Surabaya, yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kondisi kedua kelas sama atau siswa kelas kontrol dan eksperimen memiliki pengetahuan yang sama. Dalam penghitungannya, sebuah data dinyatakan mempunyai varian yang sama dengan data yang lainnya atau dikatakan homogen apabila data tersebut mempunyai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau sig. > 0,05. Untuk menghitung homogenitas dengan menggunakan SPSS 22 maka data yang diperlukan adalah hasil *pretest* kelas kontro dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 30 siswa yang telah diolah dalam Ms. Excel. Kemudian data di input ke program SPSS dengan cara: pilih (1) *analyse*, (2) *One Way ANOVA*, (3) kemudian memasukkan data *pretest* eksperimen pada *dependent list* dan *pretest* kontrol pada *factor*, (4) kemudian pada *options* pilih *homogeneity of variance test* kemudian pilih, (5) *continue* (6) klik *OK*. Hasil perhitungannya dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 4
Homogenitas Data *Pretest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,956	5	21	,466

Dari tabel diatas menunjukkan signifikansi data *pretest* 0,466 > 0,05 yang berarti bahwa data *pretest* kelas eksperimen dengan *pretest* kelas kontrol mempunyai varian yang sama atau dapat dikatakan homogen.

Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 22. Untuk menghitung normalitas maka data yang diperlukan adalah data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 30 siswa yang telah diolah dalam Ms. Excel kemudian di input ke program SPSS, untuk memperoleh hasil dapat dilakukan dengan cara: pilih (1) *analyze*, (2) *nonparametric tests*, (3) *legacy dialogs*, (4) *1-Sample K-S*, (5) masukkan semua item dari nilai *pretest* hingga *posttest*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol pada *test variable list*, (6) Klik *OK*. Hasil penghitungannya dapat diamati pada tabel di bawah ini:

Tabel 5
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	Pre Eks	Post Eks	Pre Kont	Post Kont
P-Value	0.219	0.166	0.201	0.249
Signifikan (α)	0.05	0.05	0.05	0.05
Kategori	Normal	Normal	Normal	Normal

Dari tabel di atas diketahui bahwa *P-Value* lebih besar dari *alpha* (α) yaitu 0,05. Maka distribusi semua data dari *pretest* hingga *posttest* baik dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol didapatkan data dengan distribusi normal.

Setelah itu dilakukan uji t untuk penarikan kesimpulan (menggeneralisir) nilai yang berasal dari sampel terhadap keadaan populasi melalui pengujian hipotesis dengan cara melakukan perbandingan antara nilai sampel (data hasil penelitian) dengan nilai hipotesis (nilai populasi) yang diajukan (Sudijono, 2009:107). Dalam menghitung hasil uji T pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan analisis SPSS 22. Untuk menghitung uji T maka data yang diperlukan adalah data hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 30 siswa yang telah diolah dalam Ms. Excel kemudian di input ke program SPSS, untuk memperoleh hasil dapat dilakukan dengan cara: pilih (1) *analyze*, (2) *compare means*, (3) *paired sample T-Test*, (4) masukkan item nilai *pretest* dan *posttest* baik dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, (5) Klik *OK*. Hasil penghitungannya dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 6
Hasil Uji T-Test Selisih Kelas Eksperimen dan kontrol

	N	T hit un g	T tab el	d f	Sig	Alpha (α)	Ket
Pre-post ekspe rimen	30	52,420	1,699	29	0,001	0,05	Signifika n
Pre-post kontr ol	30	9,918	1,699	29	0,003	0,05	Signifika n

Dari tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi uji *t-test* adalah 0,001. Adapun interpretasi yaitu jika sig. > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa 0,001 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Setelah melakukan uji hipotesis selanjutnya menghitung N-Gain Ternormalisasi. Berikut adalah tabel hasil penghitungan rata-rata N-Gain pada kedua kelas:

Tabel 7
Hasil Uji N-Gain Ternormalisasi

Kelas Penelitian	Skor N-Gain rata-rata	Kategori
Kontrol	0,355	Sedang
Eksperimen	0,828	Tinggi

Dari tabel 7 dilihat yakni skor dari Gain rata-rata pada kelas kontrol yaitu 0,355 dengan kategori sedang, dan skor kelas eksperimen yaitu 0,828 dengan kategori Tinggi.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedurus III/430 Surabaya pada kelas IV. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa dan kelas IV B bertindak sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa, keduanya dipilih secara acak. Penelitian ini menggunakan metode *true Eksperimental* dengan menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Terdapat perbedaan pada kedua kelas saat pelaksanaan proses pembelajaran, kelas eksperimen peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan media “Laciku”. Sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol peneliti tidak menerapkan media “Laciku”, sehingga pembelajaran berjalan seperti biasanya.

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti melakukan beberapa hal persiapan terlebih dahulu. Tahap awal yaitu melakukan validitas instrumen kepada ahli atau dosen ahli di bidangnya. karena hasil validitas tersebut akan dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan perangkat pembelajaran, sehingga nantinya dapat diuji cobakan. Peneliti melakukan validitas instrumen kepada Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen ahli dan diperoleh hasil secara umum bahwa instrumen penelitian yang telah disusun telah valid sehingga dapat dilanjutkan untuk penelitian. Namun, terdapat saran yang diberikan untuk instrumen penelitian yang telah disusun, sehingga peneliti melakukan revisi terhadap instrumen sesuai dengan apa yang disarankan oleh validator. Kemudian dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen tes, kepada 30 siswa kelas IV di SDN Kebraon II/437 pada tanggal 13 April 2018. Perhitungan validitas yang dilakukan peneliti menggunakan rumus *pearson correlation* dengan taraf signifikansi 5% dan untuk dinyatakan valid hasil perhitungan r_{hitung} yang diperoleh harus lebih besar dari r_{tabel} . Dari hasil uji coba ini peneliti memperoleh data yang kemudian diolah untuk mengetahui butir-butir soal yang valid dan reliabel untuk dapat digunakan dalam penelitian. Peneliti menggunakan analisis SPSS 22 untuk membantu perhitungan. Dari 30 soal setelah dilakukan perhitungan, ditemukan bahwa 26 soal valid, dan 4 soal tidak valid. Soal yang tidak valid dikarenakan pada saat proses pengerjaan siswa merasakan kesulitan dan soal kurang dapat dipahami oleh siswa.

Setelah diketahui validitas dari instrumen tes, peneliti melanjutkan perhitungan reliabilitas dengan

menggunakan rumus *Spearman Brown* teknik belah dua ganjil-genap. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban atau tingkat kepercayaan dari instrumen untuk dapat diujikan berulang kali. Uji reliabilitas dilakukan dengan cara menguji cobakan soal yang sudah dinyatakan valid. Dari perhitungan tersebut diperoleh hasil 0,980 yang berarti lebih dari 0,6 atau $0,980 > 0,6$. Berdasarkan ketentuan perhitungan reliabilitas tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen tes dapat digunakan untuk penelitian.

Setelah melaksanakan perhitungan validitas dan reliabilitas, peneliti memperoleh instrumen yang telah valid dan menggunakan 20 butir soal untuk digunakan pada penelitian. Proses pembelajaran dilakukan selama 2 hari di masing-masing kelas. Kegiatan penelitian diawali di kelas IV B dimana kelas IV B sebagai kelas kontrol, penelitian pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 18-19 April 2018 dan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dilaksanakan pada tanggal 25-26 April 2018. Kegiatan pada kelas kontrol dan eksperimen diawali dengan guru memberikan siswa lembar *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal dan mendapatkan data pemahaman siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum pembelajaran diberikan. Pada saat mengerjakan soal *pretest* siswa kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengeluh kesulitan. Pada tanggal 19 dan 26 April 2018 dilakukan pelaksanaan pembelajaran oleh guru di kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Pada kelas kontrol proses pembelajaran berjalan tidak kondusif dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran langsung dengan media gambar. Dimana media gambar yang digunakan hanya berukuran kertas A4 yang ditunjukkan di depan kelas, sehingga siswa lebih banyak memperhatikan penjelasan yang guru sampaikan dan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu kondisi kelas menjadi sedikit ramai, banyak siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga guru lebih berusaha keras dalam menyampaikan materi. Sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen guru menggunakan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media “Laciku”. Media “Laciku” sendiri adalah alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi. Namun terdapat sedikit kendala pada saat guru sedang menjelaskan cara bermain media “Laciku” siswa malah sibuk dengan media yang telah diletakkan di meja, mereka merasa tidak sabar untuk memainkan media “Laciku”, hal ini sedikit mengganggu dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan akhir pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen guru dan siswa mengambil kesimpulan dari pembelajaran hari ini, kemudian guru membagikan lembar *Posttest* kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan tanpa menggunakan media “Laciku” dan menggunakan media “Laciku”. Sebagai akhir kegiatan ini didapat data hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil *posttest* ini kemudian dibandingkan dengan hasil *pretest* yang telah dilakukan, sehingga akan diketahui seberapa jauh efek atau pengaruh dari penggunaan media “Laciku” dan pengaruh kelas yang tidak menggunakan media “Laciku”.

Berdasarkan hasil analisis uji t pada penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media “Laciku” mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tema pahlawanku pada siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya. Hal ini terlihat dari hasil perhitungan uji, baik uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis atau uji-t, bahwa pada kelas eksperimen atau pemberian perlakuan dengan media “Laciku” mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelompok kontrol yang tidak diterapkannya media “Laciku” (pembelajaran berjalan seperti biasanya). Pada perhitungan Uji homogenitas menggunakan Uji Levene (*Levene Test*) dalam analisis SPSS 22 yang dilakukan terhadap data hasil penelitian *pretest* maupun *posttest* didapatkan hasil bahwa nilai Signifikansi untuk hasil *pretest* antara kedua kelas 0,466 yang berarti $\text{Sig} > 0,05$, sehingga data tersebut dapat dinyatakan homogen atau kondisi siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan dalam hal pengetahuan. Selain itu uji homogenitas diperlukan sebagai pembandingan antara kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Pada uji homogenitas data dinyatakan homogen. Tahap uji selanjutnya yaitu Uji Normalitas. Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Untuk membantu perhitungannya digunakan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan hasil penelitian *P-Value pretest* kelas eksperimen yakni 0,219 dan *P-Valuepretest* pada kelas kontrol yakni 0,201. Sedangkan *P-Value posttest* pada kelas eksperimen sebesar 0,166 dan untuk kelas kontrol sebesar 0,249. Sehingga dengan demikian nilai *pretest* dan *posttest* baik kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki *P-Value* $> 0,05$ dalam analisis SPSS versi 22. Oleh karena itu ditetapkan bahwa hasil *pretest* maupun *posttest* pada kedua kelompok mempunyai data dengan distribusi normal.

Peneliti melakukan perhitungan menggunakan uji t atau *t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media “Laciku” terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS tema pahlawanku pada siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya. Hasil perhitungan menggunakan *t-test* pada penelitian ini diketahui nilai signifikansi uji *t-test* adalah 0,001. Adapun interpretasi tabel di atas yaitu jika $\text{sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika $\text{sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan interpretasi tersebut diketahui bahwa $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media “laciku” terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Tema Pahlawanku di kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya dapat diterima. Hasil tersebut sesuai dengan Trihendradi (2005:146) yang menyatakan bahwa uji-*t* menggunakan software SPSS versi 22. Dengan kriteria nilai sig lebih besar dari $\alpha=0,05$, maka hipotesis nol diterima. Pengaruh terhadap hasil belajarnya tersebut selanjutnya dapat dilihat pada hasil *n-gain* rata-rata kedua kelas. Hasil gain rata-rata sebesar 0,355 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memiliki gain rata-rata sebesar 0,828 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan penelitian dengan menerapkan media “Laciku” ini memiliki pengaruh, hal ini dapat

dilihat dari hasil perhitungan keseluruhan nilai pada kedua kelas yakni nilai kelas Eksperimen jauh lebih baik daripada kelas Kontrol.

Media “Laciku” merupakan media yang dirancang khusus untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Untuk memainkannya dibutuhkan dadu dan bidak. Terdapat kotak-kotak pada media “Laciku” yang berbentuk pintu dan petak-petak. Dalam setiap petak berisikan gambar, tantangan, dan rintangan sesuai materi. Ada juga kartu-kartu yang tersimpan di dalam laci, yaitu kartu deskripsi dan kartu rintangan. Berbagai unsur-unsur yang terdapat di dalam media “Laciku” akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran seperti ini diharapkan proses belajar mengajar akan berjalan lebih efektif, menyenangkan, dan pastinya akan bermakna bagi siswa. Menurut Fathurrohman (2007: 67) fungsi media pembelajaran adalah: (1) menarik perhatian siswa, (2), membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, (3) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), (4) mengatasi keterbatasan ruang, (4) pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (5) waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (6) menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar, (7) meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar, (8) melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, (9) meningkatkan kadar keaktifan atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pendapat tersebut juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ria Fita Lestari (2013) yang menunjukkan bahwa media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil *pre test* dan *post test* siswa dengan rincian hasil rata-rata skor *pre test* yaitu sebesar 15,7692 yang mengalami peningkatan pada skor *post test* menjadi 16,8462.

Berdasarkan hasil uraian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media laciku terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS tema pahlawanku pada siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya. Hal itu dibuktikan dengan penghitungan uji t untuk mengetahui apakah ada pengaruh media laciku terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh nilai $0,001 < 0,05$. Jika $\text{sig} < 0,05$, maka hasil uji *t-test* tersebut menginterpretasikan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan begitu, hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media “Laciku” terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS tema pahlawanku pada siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya dapat diterima.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

Hasil belajar mata pelajaran IPS tema pahlawanku pada siswa kelas IV SDN Kedurus III/430 Surabaya mengalami

peningkatan setelah menggunakan media “Laciku”. Hal itu dibuktikan dari uji *t-test* yang dilakukan pada skor *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menghasilkan nilai yang signifikan, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu dapat dibuktikan dari uji *n-gain* yang dilakukan pada skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang menghasilkan nilai *n-gain* dengan kategori tinggi. Dari simpulan yang telah dijabarkan diatas diketahui terdapat pengaruh media “Laciku” yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS tema pahlawanku pada kelas eksperimen.

Saran

Dari hasil penelitian dengan mempertimbangkan keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan saat pembelajaran guru diharapkan lebih berinovasi dalam membuat media pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dapat lebih mudah menerima informasi atau materi yang disampaikan dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian yang serupa dengan materi pembelajaran yang berbeda atau pada tingkat kelas yang berbeda sehingga dapat diketahui sejauh mana pengaruh dari penggunaan media “Laciku” terhadap pembelajaran yang lainnya. Selain itu, Siswa dapat memperoleh pengalaman baru melalui media “Laciku” yang digunakan untuk pembelajaran IPS tema pahlawanku. Siswa juga bisa mengetahui bahwa dengan menggunakan media “Laciku”, mereka bisa melakukan pembelajaran IPS tema pahlawanku secara rinci karena telah dilengkapi dengan biografi dan yang menyangkut tentang pahlawan tersebut dalam permainan. Dengan begitu, pembelajaran IPS tema pahlawanku bisa lebih mudah dan bisa meningkatkan hasil belajar mereka terkait pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, & Amri. (2011). *Pengembangan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT Pustaka Karya.
- Fathurrohman, P. & Sutikno, M.S. (2007). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islam*. Bandung: Refika Aditama
- Gunansyah, G. (2015). *PENDIDIKAN IPS Berorientasi Praktik yang Baik*. Surabaya: Unesa University.
- Herodotus. (2013). Sejarah Sebagai Ilmu. Dalam R. Darini, R. Rahata, W. Djaja, & Mulyadi, *sejarah untuk SMA/MA kelas X* (hal 33). Klaten: Cempaka Putih.
- Hinebaugh. (2009). *Board Game As Educational Tools*. Maryland: Rowman & Littlefield.
- Pitadjeng. (2015). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Priyatno, D. (2014). *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Siradjuddin, & Suhanadju. (2012). *Pendidikan IPS*. Surabaya: Unesa Universitas Press.

Siregar, S. (2012). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono, P.D. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Afabeta, cv.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Hakikat Media Dalam Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.