

**PENGARUH MEDIA GAMBAR DENGAN MODEL PERMAINAN *MIX AND MATCH*****KELAS IV SDN LIDAH KULON IV/467 SURABAYA**

Siti Ma'rifatul Ainiyah

12010644248(PGSD,FIP,UNESA)[sultoniaris796@gmail.com](mailto:sultoniaris796@gmail.com)**Abstrak**

Pembelajaran IPS di sekolah dasar, menuntut para guru untuk menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran IPS dikelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya belum dapat mencapai tujuan maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar siswa dengan media gambar model permainan *mix and match* pada materi sumber daya alam. Metode yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Jenis eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan menggunakan *Nonequivalen Control Group Design*. Metode *quasi eksperimen* merupakan metode yang menggunakan penelitian pada dua kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes yang berbentuk tes objektif dengan bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas, reliabilitas, normalitas dan uji t-test. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media gambar dengan metode permainan *mix and match* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Menyelesaikan soal sumber daya alam pada mata pelajaran IPS sebelum diberikan media gambar (pretest) untuk kelas eksperimen rata-rata yaitu: sebesar 62,692 dan standar deviasi sebesar 10,02 dan nilai rata – rata untuk kelas kontrol sebesar 66,730 dengan standar deviasi sebesar 9,267. Dilaksanakannya penelitian ini tentunya masih banyak keterbatasan yang ada diantaranya yaitu hanya terbatas pada satu pelajaran sehingga belum bisa diketahui bagaimana pengaruhnya jika diterapkan pada pembelajaran lain. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media gambar model permainan *mix and match* hanya untuk mengukur pengaruhnya dengan hasil belajar, sehingga belum dapat diketahui pengaruhnya terhadap aspek penilaian yang lain.

**Kata kunci :** *Pengaruh, Media gambar permainan mix and match, Hasil Belajar*

**Abstract**

**Abstract:** Social science learning in elementary school, demanding teachers to use media that can attract the attention of students. However, in the implementation of IPS processed IV learning SDN Lidah Kulon IV Surabaya hasn't been able to achieve the goal of maximum. The purpose of this study was to find out how much influence student learning outcomes with media images of the mix and match game model on natural resource material. The method used by researchers is to use quantitative research methods. Type of quasi experiment (*quasi experiment*) using *Nonequivalent Control Group Design* The method (*quasi experiment*) is a method that uses research in two classes. Data collection techniques are carried out using tests. This test technique is in the form of an objective test with the form of multiple choice questions which amounts to 20 questions. Analysis of the data used is the test of validity, reliability, normality and t-test. The results of the research that have been carried out using image media with the mix and match game method show that there is a significant influence on student learning outcomes. Solve the problem of natural resources on social studies subjects before given the media image (pretest) for the experimental class on average that is equal to 62,692 and the standard deviation of 10.02 and the average value for the control class is 66,730 with a standard deviation of 9.267. The implementation of this study is certainly still a lot of limitations that exist, including only limited to one lesson so that it cannot be known how it will be applied to other learning. This research was conducted by using a mix and match game model image only to measure its influence with learning outcomes, so that its influence on other aspects of the assessment cannot be known.

**Keyword:** *Influence, Media image game mix and match, Learning Outcom*

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi membutuhkan suatu sumber daya manusia yang memiliki daya saing baik dengan bangsa sendiri dengan bangsa lain. Sehingga kita sebagai sumber daya manusia memiliki potensi sumber daya manusia yang mumpuni. Dalam meningkatkan

potensi sumber daya alam dapat dilakukan dengan cara meningkatkan mutu pendidikan baik secara kuantitas dan kualitas peserta didik. Pendidikan berhakikat pada suatu sistem yang tersusun beberapa komponen yang digabungkan menjadi satu tujuan fungsional yang saling mempengaruhi yang terimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pendidikan yang sangat fundamental

sebagai penyokong sumber daya manusia yang dasar di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan dasar dapat sebagai penyokong yang terdiri dari unsur Spiritual, Sikap, Kognitif, dan Pengetahuan. Keempat unsur tersebut harus memberikan bekal keterampilan dan kemampuan dasar strategis sejak kelas-kelas awal.

Untuk membangun dan menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas serta bermutu tinggi, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam memajukan bangsa sehingga pemerintah menaruh perhatian yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Pemerintah berupaya memperbaikinya dengan dunia pendidikan, salah satunya adalah pengembangan penyempurnaan kurikulum dan meningkatkan mutu tenaga pendidik. .

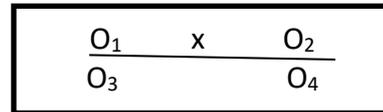
Media gambar adalah sebuah media dua dimensi yang dapat ditangkap dengan panca indera penglihatan berfungsi sebagai alat bantu untuk menyalurkan pesan dari pendidik (guru) kepada peserta didik. Permainan model mix and match adalah merupakan suatu sistem pembelajaran yang berfokus pada penanaman konsep kemampuan sosial, berfikir secara cepat, kerja sama. Konsep model pembelajaran ini melalui permainan dengan cara mencocokkan pasangan gambar dengan gambar yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dengan model mix and match dengan kombinasi media gambar agar peserta didik akan lebih cermat dalam memahami materi pokok, Peserta didik dapat menganalisis dan berinteraksi sosial. Hal tersebut juga selaras dengan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013 pada kelas IV mata pelajaran IPS tentang materi sumber daya alam peneliti menggunakan media gambar dengan permainan mix and match untuk memudahkan dalam memahami materi sumber daya alam serta peserta didik mengetahui manfaat dari sumber daya alam tersebut lalu mengetahui asal pulau yang menghasilkannya. Karena materi tersebut dapat mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan dalam bekerjasama bersama temannya.

Berdasarkan latar belakang tersebut menjadi dasar utama bagi penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Gambar Dengan Model Permainan Mix And Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sumber Daya Alam Pada Tema Tempat Tinggalku Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Di Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya”**

**METODE**

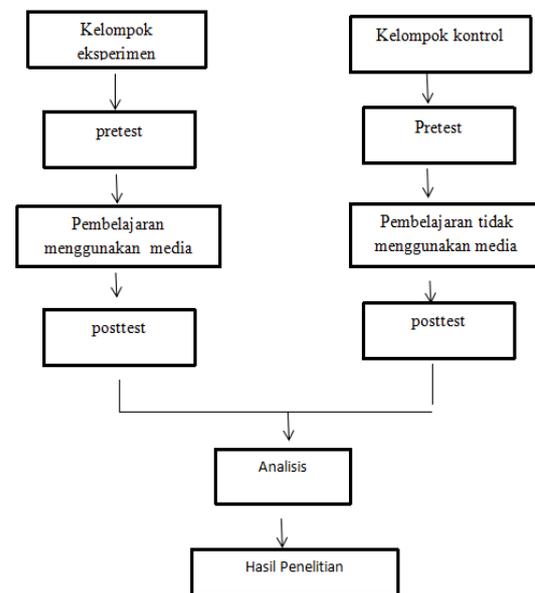
Dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Metode (*quasi eksperimen*) merupakan metode yang digunakan untuk melaksanakan penelitian yang dilakukan pada dua kelas. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya sebab akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek penelitian. Metode (*quasi eksperimen*) ini dipilih peneliti untuk mengetahui perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan, yakni melalui penggunaan media gambar dengan permainan *mix and match*.

Desain penelitian dari *quasi eksperimen* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control grup design* karena membutuhkan dua kelas yang akan dibandingkan pengaruh dari media gambar dengan model permainan mix and match dalam pembelajaran. Dalam desain ini membutuhkan dua kelas, yaitu kelas control dan kelas eksperimen namun tidak dipilih secara acak (dalam sugiyono,2010:79). Dimana kelas control dan kelas eksperimen akan di ukur sebanyak dua kali yaitu *pretest* dan *posttest* yang menggunakan instrumen sama dalam mengambil datanya.



Keterangan:  $O_1$ : *pretest* pada kelompok eksperimen  
 $O_2$ : *posttest* pada kelompok eksperimen  
 $O_3$ : *pretest* pada kelompok control  
 $O_4$ : *posttest* pada kelompok control  
 $X$ : *treatment/perlakuan* yang diberikan kepada siswa dengan menggunakan media gambar permainan *mix and match*.

(Sugiyono, 2014:116)



**Bagan 3.1 kerangka penelitian**

Pengambilan data penelitian dilaksanakan di SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016.

Menurut Arikunto (2006: 130) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya.

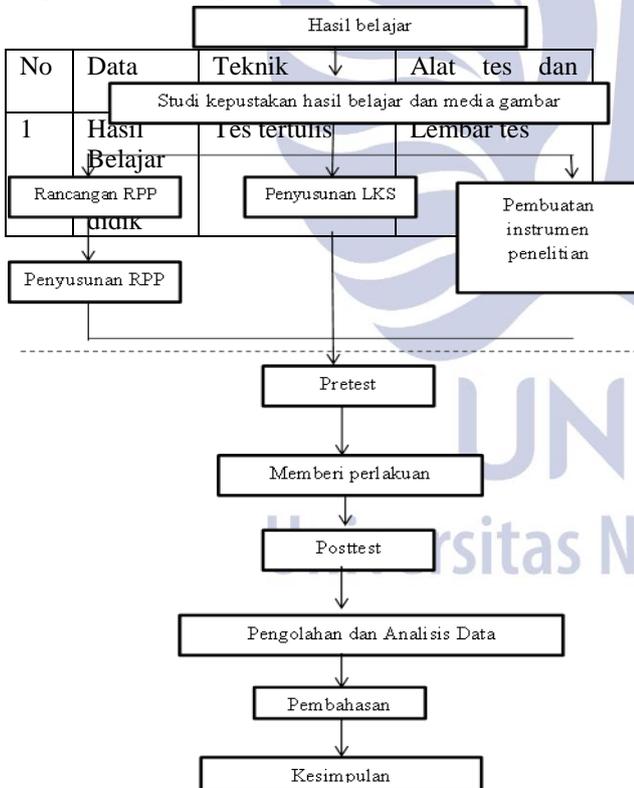
Sampel adalah sebagian kecil dari suatu populasi yang dipilih untuk suatu proses penelitian yang

dianggap dapat mewakili seluruh populasi yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah dua kelas (IVA dan IVB) SDN Lidah Kulon IV Surabaya dengan jumlah 52 peserta didik, dimana 26 peserta didik dari kelas IVA yang menjadi kelas eksperimen dan 26 peserta didik dari kelas IVB menjadi kelas kontrol (kelompok).

Variabel yang perlu diteliti dalam penelitian ini diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah penggunaan media gambar permainan mix and match
- b. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas IV materi sumber daya alam.
- c. Variabel kontrol adalah variabel yang dijaga agar tidak mengganggu selama penelitian. Variabel kontrol yang digunakan dalam penelitian ini adalah:
  - Selama pembelajaran tidak ada pergantian pendidik
  - Soal pretest dan posttest tingkatannya sama
  - Media yang digunakan tetap yaitu media gambar permainan mix and match.

Prosedur yang digunakan pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 3.2 Alur Penelitian

Peneliti mengawali dengan menentukan pokok bahasan, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), penyusunan lembar kerja peserta didik (LKS), dan instrumen penelitian. Penelitian ini dilaksanakan terhadap dua kelas. Sebelum diterapkan media gambar model permainan mix and match pada materi sumber daya alam, dilaksanakan pretest berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang telah diteliti. Selanjutnya dilakukan penerapan penggunaan media gambar model permainan mix and match di kelas yang akan diteliti. Setelah diterapkan media gambar model permainan mix and match ini dilakukan posttest untuk mengetahui penguasaan materi peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya.

Menurut Arikunto (2010:203) instrumen penelitian adalah segala sesuatu yang membantu mengumpulkan data. Peneliti menggunakan instrument lembar observasi dan tes. Metode tes adalah berbagai pertanyaan atau latihan atau alat lain yang bisa digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, serta untuk mendeskripsikan tingkat intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Untuk memperoleh data penelitian yang akurat maka tehnik pengambilan data yang tepat akan berpengaruh pada kualitas hasil penelitian. Pada penelitian ini peneliti menentukan data, teknik, alat tes dan instrument yang digunakan. Teknik pengumpulan data secara lengkap dapat dilihat pada table 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.2 Teknik pengumpulan data

Menurut Arikunto (2010: 211) bahwa validitas adalah suatu ketetapan ukuran yang mendeskripsikan tingkat kesahihan suatu instrumen. Suatu instrument dikatakan yang valid atau sah adalah suatu instrument yang mempunyai deskripsik data validitas tinggi. Oleh karena itu, peneliti sebelum mengambil data dengan instrument, peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen tersebut yaitu dengan melakukan uji validitas. Adapun langkah-langkah penentuan uji validitas menggunakan bantuan SPSS 22 yang memiliki rumus:

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

Keterangan:

$R_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = banyaknya peserta didik

X = nilai hasil uji coba

Y = skor total

(Arikunto, 2010:213)

Setelah diperoleh nilai hitung  $r_{xy}$ , peneliti selanjutnya akan membandingkan dengan hasil r pada table *product moment* dengan taraf signifikan 5%. Butir soal dikatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ .

**Klasifikasi Validitas Butir Soal**

Interval	Kategori
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Tinggi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	tinggi sekali
1,00	Sempurna

(Arikunto,2010:213)

Menurut pendapat Arikunto (2010:221) bahwa instrumen yang sudah dapat dikatakan valid, selanjutnya indrument harus dikatakan reliabel (dipercaya). Berdasarkan pengertian di atas, maka pengujian reliabilitas suatu instrument tes digunakan data hasil tes yang dihitung dengan rumus *spearman-brown*. Jika harga  $r_{11} > r_{tabel}$  maka soal dikatakan reliabel.

$$R_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{V_T - \sum Pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  : reabilitas instrument

$R_{xy}$  : indeks korelasi antara dua belahan instrument pedoman kriteria penafsiran  $r_{11}$  sebagai berikut:

**Klasifikasi Reabilitas Soal**

Besarnya Koefisien	Kriteria
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup
0,200 – 0,399	Rendah
< 0,200	Sangat rendah

(Arikunto,2010:239)

Uji homogenitas dilakukan pada langkah ketiga yaitu bertujuan mengetahui tingkat kesamaan atau kehomogenitasan data. Dikarenakan, data yang valid dan reliable kurang cukup memenuhi standard data yang baik. Untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini peneliti membandingkan harga rumus  $F_{max}$ . Dimana harga F yang signifikan, yaitu F hitung lebih kecil dari F tabel. Harga F yang tidak signifikan berarti sudah ada perbedaan atau sama, dan homogen.

Langkah-langkah menghitung uji homogenitas:

- Mencari varians/standar deviasi variabel X dan Y, dengan rumus

$$\text{Varian (SD}^2) = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{(N - 1)}$$

- Mencari  $F_{hitung}$  dengan dari varians X dan Y, dengan rumus:

$$F_{max} = \frac{\text{Var.tertinggi}}{\text{Var.terendah}}$$

- Membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada tabel distribusi F, dengan dk pembanding n-1 (untuk varians terbesar) dan dk penyebut n-1 (untuk varians terkecil).

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , berarti homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , berarti tidak homogeny

Penelitian akan mendeskripsikan pengaruh ada atau tidaknya suatu hubungan yaitu model pembelajaran mix and match dengan hasil belajar dengan data pokok hasil belajar peserta didik dalam setiap kelas kontrol dan eksperimenbt.

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{SD_1^2}{N_1 - 1} + \frac{SD_2^2}{N_2 - 1}}}$$

(Arikunto, 2010:349)

keterangan:

$X_1$  = mean pada distribusi sampel 1

$X_2$  = mean pada distribusi sampel 2

$SD_1^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 1

$SD_2^2$  = nilai varian pada distribusi sampel 2

$N_1$  = jumlah individu sampel 1

$N_2$  = jumlah individu sampel 2

Setelah diperoleh data yang mendeskripsikan hubungan hasil belaja dan model pembelajaran mix and match, peneliti akan menarik suatu kesimpulan dengan memperhatikan syarat sebagai berikut ini:

- Apabila mean kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen pada data *pretest* dan *posttest* **tidak ada perbedaan** atau keduanya sama maka  $H_0$  diterima.
- Apabila mean kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen pada data *pretest* dan *posttest* **terdapat perbedaan** atau keduanya tidak sama maka  $H_1$  diterima.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti akan memaparkan dan mendeskripsikan hasil penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Media Gambar Dengan Model Permainan *Mix And Match* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Materi Sumber Daya Alam Pada Tema Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya” sebagai berikut ini:

Sebelum peneliti melakukan penelitian ke sekolah untuk mengumpulkan data terkait dengan penelitian. Beberapa hal yang dilakukan peneliti antara lain :

- Melakukan Studi Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan studi pendahuluan ke lokasi SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Studi pendahuluan digunakan untuk memperkenalkan media gambar dengan permainan *mix and match* kepada guru kelas eksperimen. Studi pendahuluan mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui deskripsi karakteristik peserta didik baik sikap, kemampuan, kelebihan dan kekeurangan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada muatan materi IPS kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya.

- Menyusun Perangkat Pembelajaran

Pada penelitian ini dipersiapkan perangkat pembelajaran baik dalam segi materi ajar, silabus, RPP, lembar kerja peserta didik, lembar evaluasi, lembar evaluasi (instrument soal *pretest* dan *posttest*), dan lembar penilaian, serta silabus. Sebelum menyusun perangkat pembelajaran peneliti juga mengkonsultasikan dengan dosen ahli untuk

mendapatkan beberapa perbaikan tentang perangkat pembelajaran.

### 3. Mempersiapkan Media Pembelajaran

Pada tahap penelitian ini media gambar dengan model permainan *mix and match* pembelajaran sumber daya alam digunakan pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media gambar.

### 4. Validasi dosen ahli

Sebelum peneliti mempergunakan media, peneliti memvalidasikan kedosen validator yang mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan penerapan perangkat pembelajaran yang digunakan pada saat penelitian. Perangkat pembelajaran ini mempunyai kegunaan untuk membantu penelitian secara teknis.

### 5. Uji validitas

Soal yang dipergunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* diujikan terlebih dahulu di SDN Mojoruntut Krembung Sidoarjo dengan jumlah 30 siswa. Hal ini dilaksanakan agar mengetahui kevalidan atau tidak soal tersebut, jika soal tersebut valid maka soal tersebut layak digunakan sebagai soal *pretest* ataupun *posttest*. Soal yang digunakan tentang materi yang sama tetapi ada perbedaan urutan soal

### 6. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Penelitian dilakukan pada tanggal 27-28 April 2016 dan tanggal 2-3 Mei 2016. Berikut penjelasan tahap pelaksanaan penelitian secara runtut :

#### A. Kelas Kontrol

##### a. Pemberian *Pretest*

Pemberian soal *pretest* pada kelas kontrol diberikan dihari pertama penelitian dengan jumlah 20 soal pilihan ganda yang telah diuji validitasnya. Jumlah peserta didik di kelas kontrol sebanyak 26 peserta didik. Pemberian *pretest* ini akan memperoleh data hasil pemahaman peserta didik kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.pelaksanaan *pretest* ini dilakukan di kelas IVA pada hari rabu 27 april 2016 pukul 08.00-09.00.

##### b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dilakukan dipertemuan kedua saat penelitian. Materi yang disampaikan yakni materi sumber daya alam. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin 2 mei 2016 pukul 07.30-09.30 pembelajaran dilaksanakan di kelas IVA padakelaskontrol dengan pelaksanaan pembelajaran tidak menggunakan media gambar.

##### c. Pemberian *Posttest*

Pemberian soal *posttest* diberikan diakhir pembelajaran setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran. Pemberian *posttest* ini bertujuan untuk mengetahui hasil

belajar peserta didik di kelas kontrol. Jumlah soal yang diberikan adalah 20 soal berupa pilihan ganda.Kegiatan ini dilaksanakan pada hari senin 2 mei 2016 pukul 10.00-11.00 di kelas IVA

#### B. Kelas Eksperimen

##### a. Pemberian *Pretest*

Pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen sama dengan pemberian soal yang dilakukan di kelas kontrol yaitu dengan memberikan soal pada pertemuan ketiga dengan jumlah 20 soal pilihan ganda. Jumlah peserta didik pada kelas eksperimen sebanyak 26 peserta didik. Dari kegiatan ini diperoleh data hasil pemahaman peserta didik kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan terhadap peserta didik. Pelaksanaan *pretest* dikelas eksperimen ini dilakukan bersama-sama dengan kelas kontrol di kelas IVB pada hari rabu pukul 08.00-09.00.

##### b. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran dilakukan pada hari senin 2 mei 2016 pukul 07.30-11.00 dengan menggunakan media gambar. Proses pembelajaran berlangsung sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Pendidik menerangkan materi sumber daya alam dan mengajak peserta didik bermain dengan menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match*. Permainan ini dilaksanakan dengan cara menempelkan gambar yang telah disediakan dan memasangkannya sesuai dengan aturan dari pendidik. Pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan sebanyak satu kali pertemuan penuh. Kegiatan ini meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

##### c. Pemberian *Posttest*

Pemberian soal *posttest* pada hari senin 2 mei 2016 pukul 11.00-12.00 di kelas eksperimen. *Posttest* diberikan setelah peserta didik menerima pembelajaran yang menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match* dengan jumlah 20 soal yang telah diuji validitasnya. Hal ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media gambardengan model *mix and match*. Dari kegiatan ini peneliti akan memperoleh data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen.

Data hasil *Pretest* dan *Posttest* peserta didik SDN Lidah Kulon yang akan di analisis dengan teknik pengumpulan data dengan menggunakan SPSS 22.0

### 1. Uji Validitas

Peneliti mendapatkan data instrumen yang nantinya akan dikorelasikan sejauh mana data yang dikumpulkan oleh peneliti tidak menyimpang dengan syarat instrumen data yang variabel dengan

memnggunakan korelasi (r) *product moment*. Secara keseluruhan dan untuk lebih jelasnya disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel

Item	r Hitung	Sig.	r Tabel	Keterangan
X1	0.406	0.026	0.361	Valid
X2	0.421	0.020	0.361	Valid
X3	0.550	0.002	0.361	Valid
X4	0.467	0.009	0.361	Valid
X5	0.490	0.006	0.361	Valid
X6	0.234	0.000	0.361	Tidak Valid
X7	0.641	0.000	0.361	Valid
X8	0.418	0.022	0.361	Valid
X9	0.453	0.012	0.361	Valid
X10	0.506	0.004	0.361	Valid
X11	0.552	0.002	0.361	Valid
X12	0.287	0.001	0.361	Tidak Valid
X13	0.421	0.020	0.361	Valid
X14	0.587	0.001	0.361	Valid
X15	0.239	0.001	0.361	Tidak Valid
X16	0.514	0.004	0.361	Valid
X17	0.299	0.000	0.361	Tidak valid
X18	0.406	0.026	0.361	Valid
X19	0.615	0.000	0.361	Valid
X20	0.532	0.002	0.361	Valid
X21	0.641	0.000	0.361	Valid
X22	0.246	0.000	0.361	Tidak Valid
X23	0.458	0.011	0.361	Valid
X24	0.459	0.011	0.361	Valid
X25	0.648	0.000	0.361	Valid
X26	0.254	0.000	0.361	Tidak Valid
X27	0.794	0.000	0.361	Valid
X28	0.606	0.000	0.361	Valid
X29	0.486	0.007	0.361	Valid
X30	0.550	0.002	0.361	Valid

Dari Tabel 4.1 diatas menggunakan analisis SPSS 22,dapat disimpulkan bahwa peneliti menyediakan 30 soal yang telah divalidasi pada peserta didik kelas V, didapatkan 5 soal yang disediakabn tidak memenuhi tingkat kevalidan dan 25 soal yang valid dengan ketetapan r hitung > r tabel, sedangkan jika diperoleh r hitung < r tabel maka soal tersebut dapat dinyatakan tidak valid sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian.

## 2.Uji Reabilitas

Peneliti selanjutnya melakukan teknik pengujian reliabilitas adalah dengan menggunakan nilai koefisien *Cronbach Alpha* dengan syarat sebagai berikut ini:

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
1	X	0.856	Reliabel

Pada penelitian ini alat test instrument menggunakan soal objektif dengan jenis pilihan ganda. Oleh karena itu peneliti menggunakan perhitungan denga rumus *Spearman-Brown*. Kriteria dalam perhitungan reliabilitas baik dengan *Cronbach Alpha* maupun *Spearman-Brown* adalah dengan batasan 0,6. untuk penelitian reliabel.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.819
		N of Items	15 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.870
		N of Items	15 <sup>b</sup>
	Total N of Items		30
Correlation Between Forms			.750
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.857
	Unequal Length		.857
Guttman Split-Half Coefficient			.856

Tabel 4.3 uji reabilitas

## 2. Deskripsi Data

Deskripsi data yang dimaksudkan oleh peneliti adalah mengetahui gambaran penelitian (peserta didik) pada data hasil belajar baik *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.3 Deskripsi hasil tes

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pretest	Eksperimen	26	62.6923	10.02305	1.96568
	Kontrol	26	66.7308	9.26740	1.81749
Nilai Posttest	Eksperimen	26	77.8846	9.29226	1.82236
	Kontrol	26	63.4615	10.56118	2.07122

dari tabel diatas, dapat disekripsikan hasil perhitungan instrument deksripsi data sebagai berikut ini:

- a. Data Pretest kelas eksperimen dari 26 sampel diperoleh hasil perhitungan 62,692 dengan *stanbdar deviasion* sebesar 10,02 dan kelas kontrol sebesar 66,730 dengan *standar deviasion* sebesar 9,267.
- b. Data Posttest kelas eksperimen dari 26 sampel diperoleh diperoleh hasil perhitungan 77,884 dan *stanbdar deviasion* sebesar 9,29 dan kelas kontrol sebesar 63,461 dengan standar deviasi sebesar 10,56.

## 3. Uji Normalitas

Setelah itu, peneliti melakukan pengujian analisis statistik parametrik untuk mengetahui tingkat kenormalitasan data yang dihasilkan terdistribusi data secara normal. Prosedur uji dilakukan dengan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan ketentuan nilai sig. (p-value) > maka H<sub>0</sub> diterima yang artinya normalitas terpenuhi.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 4.4:

Tabel 4.4 : Hasil Uji normalitas Kelas eksperimen dan Kontrol

	Eksperimen Pretest	Kontrol Pretest	Eksperimen Posttest	Kontrol Posttest	
N	26	26	26	26	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	62.6923	66.7308	77.8846	63.4615
	Std. Deviation	10.02305	9.26740	9.29226	10.56118
Most Extreme Differences	Absolute	.183	.176	.167	.232
	Positive	.183	.093	.141	.135
	Negative	-.106	-.176	-.167	-.232
Kolmogorov-Smirnov Z	.932	.899	.851	1.183	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.350	.394	.463	.122	

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.

Berdasarkan Tabel 4.4 diperoleh nilai Sig. Data Pretest kelas eksperimen sebesar 0,350 dan kelas kontrol sebesar 0,394 dan untuk posttest kelas eksperimen sebesar 0,463 dan kontrol sebesar 0,122. Kedua nilai sig. tersebut lebih besar dari 0.05; maka ketentuan H<sub>0</sub> diterima yaitu bahwa asumsi normalitas terpenuhi atau dapat dikatakan bahwa berdistribusi normal.

7. Pengujian Hipotesis

a. Pengujian Perbedaan pengaruh nilai peserta didik pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol

Untuk mengetahui perbedaan antara Posttest dan Post test, maka penulis menggunakan alat statistik uji beda rata-rata yaitu uji t berpasangan, karena diasumsikan pre test dan post test tidak saling bebas.

Dasar pengambilan keputusan dengan menggunakan perbandingan antara t hitung dengan t tabel. Jika t hitung > t tabel atau -t hitung < -t tabel maka perbedaannya signifikan dan berarti H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Sedangkan jika t hitung < t tabel atau -t hitung > -t tabel maka perbedaannya tidak signifikan dan berarti H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak. Perhitungan uji t berpasangan menggunakan bantuan software SPSS ver 20.00, sehingga didapatkan hasil pada Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Uji t Berpasangan Pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Eksperimen Pretest - Eksperimen Posttest	-15.19231	11.70306	2.29516	-19.91927	-10.46534	-6.619	25	.000
Pair 2	Kontrol Pretest - Kontrol Posttest	3.26923	15.22776	2.98641	-2.88139	9.41986	1.095	25	.284

Berdasarkan pada Tabel 4.5 didapatkan hasil uji t sebagai berikut :

- Hasil uji kelas eksperimen pretest dan posttest menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,619 dengan nilai sig. sebesar 0,000, sedangkan t tabel dengan derajat bebas sebesar 25 dan α = 5% sebesar 2,059. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel atau nilai sig. (0,000) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest kelas eksperimen dengan nilai posttest kelas eksperimen. Berdasarkan statistik didapatkan bahwa nilai eksperimen posttest lebih tinggi daripada nilai eksperimen pretest.
- Hasil uji kelas Kontrol pretest dan posttest menunjukkan nilai t hitung sebesar 6,619 dengan nilai sig. sebesar 0,000, sedangkan t tabel dengan derajat bebas sebesar 25 dan α = 5% sebesar 2,059. Karena t hitung lebih besar daripada t tabel atau nilai sig. (0,000) < 0,05, maka H<sub>0</sub> ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest kelas Kontrol dengan nilai posttest kelas Kontrol. Berdasarkan statistik didapatkan bahwa nilai Kontrol posttest lebih tinggi daripada nilai Kontrol pretest.

b. Uji Beda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk nilai peserta didik pretest dan posttest

Adapun untuk mengetahui perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka penulis menggunakan alat statistik uji beda rata-rata yaitu uji t tidak berpasangan, karena diasumsikan Belum sertifikasi dan Sudah sertifikasi saling bebas (tidak saling mempengaruhi)

Perhitungan uji t tidak berpasangan menggunakan bantuan software SPSS ver 20.00, sehingga didapatkan hasil pada Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6 Uji t

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Nilai Pretest	Equal variances assumed	.231	.633	-1.508	50	.138	-4.03846
	Equal variances not assumed			-1.508	49.696	.138	-4.03846
Nilai Posttest	Equal variances assumed	1.612	.210	5.228	50	.000	14.42308
	Equal variances not assumed			5.228	49.203	.000	14.42308

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas didapatkan hasil uji t sebagai berikut :

Tabel 4.6 menunjukkan nilai t hitung untuk *equal variances assumed* (ragam yang sama) sebesar 5,228, sedangkan t tabel dengan derajat bebas sebesar 50 dan α = 5% sebesar 2,008.

Karena  $t$  hitung lebih besar daripada  $t$  tabel atau  $\text{sig. } t(0,000) < \alpha = 5\%$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna dalam kelas eksperimen dan kontrol. Berdasar hasil statistik deskriptif didapatkan kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Media gambar dengan permainan *mix and match* dapat membantu peserta didik merealisasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh dan dapat diterapkan pada sebuah media baru, dan proses ini menuntun peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru. Dengan menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match* ini memungkinkan peserta didik itu menjadi kreatif dalam suatu pembelajaran.

Pada saat sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di SDN Lidah Kulon IV Surabaya mengenai bagaimana cara belajar siswa kelas 4 di kelas 4A dan 4B yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Mengetahui cara belajar peserta didik dapat digunakan untuk memudahkan kita dalam menyampaikan materi. Wawancara untuk mengetahui deskripsi karakteristik peserta didik baik sikap, kemampuan, kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada muatan materi IPS materi sumber daya alam kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Kelas 4A digunakan sebagai kelas kontrol, model pembelajaran yang digunakan.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti melakukan uji validasi perangkat pembelajaran ke dosen ahli, bermaksud untuk melakukan uji layak atau tidak perangkat pembelajaran yang dirancang untuk digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian. Setelah di validasi ke dosen ahli, perangkat pembelajaran layak digunakan dengan catatan revisi. Validasi tidak hanya di dosen ahli tetapi juga memvalidasi soal yang akan digunakan sebagai *pre test* atau *post test* pada saat penelitian. Uji validitas dan reliabilitas soal dilakukan di SDN Mojoeruntut 1 Krembung. Soal dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel,  $r$  tabel adalah taraf signifikansi 5% yaitu 0,312. Dari soal yang berjumlah 30, yang valid 25 soal, tetapi 5 soal yang akan digunakan untuk penelitian.

Uji validitas telah dilakukan, selanjutnya melakukan uji reliabilitas untuk mengetahui apakah soal yang dibuat dapat dipercaya karena soal digunakan untuk pengumpulan data. Perhitungan reliabilitas yang digunakan adalah rumus Spearman-Brown, dan kriteria perhitungannya menggunakan Spearman-Brown dan Cronbach Alpha yaitu dengan batasan lebih dari 0,6. Dari soal 25 yang valid dapat direliabilitaskan hasilnya yaitu, pada nilai Spearman-Brown sebesar 0,857 dan dapat

dikatakan reliabel, begitu juga menggunakan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,870 artinya nilai tersebut lebih dari 0,6 dan dikatakan sebagai reliabel.

Uji validitas dan uji reliabilitas telah dilakukan selanjutnya melakukan penelitian, penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil *pre test* dan *post test*. Hasil *pre test* dan *post test* telah didapatkan selanjutnya diuji normalitas, serta uji  $t$ -test. Didapatkan hasil rata-rata dari masing-masing kelas dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut dapat dilihat pada diagram:



**Diagram 4.1 Perbandingan Mean Pre test-Post test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas dengan rumus *Kolmogorov Smirnov*. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match* terhadap hasil belajar peserta didik untuk menyelesaikan soal sumber daya alam pada mata pelajaran IPS sebelum diberikan media gambar (*pretest*) untuk kelas eksperimen rata-rata yaitu: sebesar 62,692 dan standar deviasi sebesar 10,02 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol sebesar 66,730 dengan standar deviasi sebesar 9,267.

Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media gambar dengan permainan *mix and match* terhadap hasil belajar peserta didik untuk menyelesaikan soal sumber daya alam pada mata pelajaran IPS sesudah diberikan media gambar (*posttest*) untuk kelas eksperimen dari 26 sampel diperoleh nilai rata – rata sebesar 77,884 dan standar deviasi sebesar 9,29 dan nilai rata – rata untuk kelas kontrol sebesar 63,461 dengan standar deviasi sebesar 10,56.

Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji kelas eksperimen *pretest* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,619  $>$   $t_{tabel}$  0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* kelas eksperimen dengan nilai *posttest* kelas eksperimen. Berdasarkan statistik didapatkan bahwa nilai eksperimen *posttest* lebih tinggi dari pada nilai eksperimen *pretest*.

Setelah diketahui adanya peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match*, penghitungan selanjutnya dilakukan

untuk mengetahui seberapa besar peningkatan dalam pembelajaran dapat dilihat di nilai  $t_{hitung}$  untuk *equal variances assumed* (ragam yang sama) sebesar 5,228, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan derajat bebas sebesar 50 dan  $\alpha = 5\%$  sebesar 2,008. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  atau  $sig. t (0,000) < \alpha = 5\%$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna dalam kelas eksperimen dan kontrol. Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen lebih besar dari pada peningkatan hasil belajar di kelas kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar dengan model permainan *mix and match* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam.

Dilaksanakannya penelitian ini tentunya masih banyak keterbatasan yang ada diantaranya yaitu hanya terbatas pada satu pelajaran sehingga belum bisa diketahui bagaimana pengaruhnya jika diterapkan pada pembelajaran lain. Selain itu penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match* hanya untuk mengukur pengaruhnya dengan hasil belajar, sehingga belum dapat diketahui pengaruhnya terhadap aspek penilaian yang lain.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian eksperimen tentang pengaruh media gambar dengan model permainan *mix and match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema tempat tinggal subtema lingkungan tempat tinggal di kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media gambar dengan model permainan *mix and match* terhadap kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal tentang sumber daya alam pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. Peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar dengan model permainan *mix and match* terhadap kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal tentang sumber daya alam pada mata pelajaran IPS kelas IV SD dilihat dari hasil uji kelas eksperimen pretest dan posttest menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,619 dengan nilai  $sig.$  sebesar 0,000, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan derajat bebas sebesar 25 dan  $\alpha = 5\%$  sebesar 2,059. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  atau nilai  $sig. (0,000) < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara nilai pretest kelas eksperimen dengan nilai posttest kelas eksperimen terhadap hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media *mix and match*.

### Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan berkaitan dengan permasalahan yang diteliti adalah model permainan *mix and match* dapat digunakan sebagai salah satu contoh alternatif media pembelajaran pada pelajaran IPS pada materi sumber daya alam agar pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik juga diharapkan lebih baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, Jakarta Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi, 2012. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Dwiyogo, W.D. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Munadi, 2010, *Media Pembelajaran*, Bandung PT. RemajaRosdaKarya
- Priyatno, Dwi. 2014. *SPSS 12 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Rahadi, Ansto. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Dikjen Dikti Depdikbud.
- Sadiman, Arief S dkk 2010 *Media Pendidikan*. Bandung: Rajawali Press
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar proses belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif R & D*. Bandung alfabeta
- Suhanadji dan Tjipto, Wasposito. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya:Insan Cendekia.
- Susilana, Rudi Dan Riyana, Cepi. 2011. *Media Pembelajaran, Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Susilana, Rudi Dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Winarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah.