PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *THE THING PUZZLE* DAN PETA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 4 SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Oleh :

ADE VINA FUSIANAWATI
NPM : 15540104

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
SURAKARTA
2019

PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakulta Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.

Surakarta, 27 Juli 2019

Persetujuan Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Siti Supeni, S.H. M.Pd. M.H	Mukhlis Mustofa, S.Pd. M.Pd.
NIDN. 0615065602	NIDN. 0604057702

HALAMAN PENGESAHAN

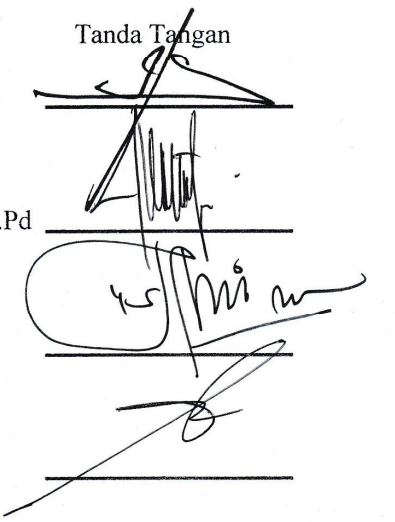
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta dan diterima untuk persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Sabtu

Tanggal : 27 Juli 2019

Tim penguji Skripsi:

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Sri Hartini, M.Pd	
Sekretaris	: Anggit Grahito Wicaksono, S.Pd, M.Pd	
Anggota 1	: Dr. Siti Supeni, SH, M.Pd	
Anggota 2	: Mukhlis Mustofa, S.Pd, M.Pd	



Disahkan Oleh
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta
Dekan,

Dra. Sri Hartini, M.Pd
NIDN. 0610126303

ABSTRAK

Ade Vina Fusianawati. **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *THE THING PUZZLE* DAN PETA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA PESERTA DIDIK KELAS IVC DAN IVD SD NEGERI 4 SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2018/2019.** Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Juli 2019.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IVC dan IVD SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *pre-experimental pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVC dan IVD SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 67 peserta didik. Sampel diambil dengan teknik total *sampling* atau *sampling* jenuh yaitu semua populasi dijadikan sampel. Dalam hal ini kelas IVC berjumlah 34 peserta didik dan IVD berjumlah 33 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur nilai afektif dan psikomotorik peserta didik, tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPS, sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini meliputi hasil tes peserta didik kelas IV mata pelajaran IPS dan daftar nama peserta didik. Sebelum analisis data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dengan uji normalitas dan homogenitas. Setelah uji prasyarat terpenuhi baru dilakukan uji hipotesis dengan rumus *t-test.*

Berdasarkan hasil uji t-*test* untuk pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,288 > t_{tabel} 2,036, jadi media *the thing puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IVC. Uji t-*test* untuk pengaruh penggunaan media peta diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,967 > 2,036 maka media peta berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IVD, dengan demikin hipotesis yang diajukan "Ada pengaruh yang signikan penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik kelas IVC dan IVD Sekolah Dasar Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019" terbukti kebenarannya.

Kata kunci: Media *The Thing Puzzle* dan Peta, Hasil Belajar IPS

HALAMAN MOTTO

Karunia Alla yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan.

(Ali bin Abi Thalib)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

1. Almamaterku tercinta Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
2. . Orang Tuaku, mertuaku dan Prasetyo Bonggo MW yang kusayangi yang selalu memberikan dukungan, do'a dan semangat.
3. Dosen pembimbing yang selalu senantiasa sabar mengarahkan serta membimbing.
4. Teman dan sahabat yang selalu memotivasi.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Slamet Riyadi Surakarta. Penulis mengalami berbagai hambatan dalam penyusun skripsi ini, namun atas bantuan dari berbagai pihak hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati memyampaikan terimakasih kepada:

1. Dra. Sri Hartini, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta yang telah memberikan ijin penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
2. Jumanto, S.Pd, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi Surakarta.
3. Dr. Siti Supeni, SH., M.Pd dan Mukhlis Mustofa. S.Pd., M.Pd selaku pembimbing I dan II yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan yang sangat berarti bagi penulis.
4. Marjono, S.Pd selaku Kepala SD Negeri 4 Sragen dan Bapak/Ibu Guru SD Negeri 4 Sragen yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga Allah memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Surakarta, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

ABSTRAK iv

HALAMAN MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Pembatasan Masalah 5

D. Perumusan Masalah 5

E. Tujuan Penelitian 6

F. Manfaat Penelitian 6

BAB II KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS 8

A. Deskripsi Teori 8

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran 8

2. Tinjauan tentang Pembelajaran The Thing Puzzle dan Peta 13

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 17

4. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 19

5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar 23

B. Hasil Penelitian yang Relevan 25

C. Kerangka Berpikir 31
D. Perumusan Hipotesis 32
BAB III METODE PENELITIAN 33
A. Tempat dan Waktu Penelitian 33
B. Bentuk dan Strategi Penelitian 33
C. Populasi, dan Sampel 35
D. Variabel Penelitian 36
E. Teknik Pengumpulan Data 37
F. Uji Coba Instrumen 39
G. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 45
A. Deskripsi Data 45
1. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Media *The Thing Puzzle* dan Peta 45
2. Hasil Belajar IPS Setelah Menggunakan Media *The Thing* Dan Peta 50
B. Pengujian Hipotesis 55
1. Uji Prasyarat 55
2. Analisis Data 57
C. Pembahasan Hasil Analisis Data 59
D. Keterbatasan Penelitian 64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 65
A. Kesimpulan 65
B. Saran 66
DAFTAR PUSTAKA 68
LAMPIRAN-LAMPIRAN 71

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan 29
2. Waktu dan Kegiatan Penelitian 33
3. Desain Penelitian 35
4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas IVC Kondisi Awal..... 46
5. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kondisi Awal Kelas IVC..... 47
6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kondisi Awal Kelas IVD 47
7. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas IVD Kondisi Awal..... 49
8. Hasil *Pretest* Kelas IVC dan IVD..... 49
9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas IVC Setelah Menggunakan Media *The Thing Puzzle*..... 50
10. Distribusi Data Hasil Belajar IPS Kelas IVC Setelah Menggunakan Media *The Thing Puzzle*..... 52
11. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas IVD Setelah Menggunakan Media Peta 52
12. Distribusi Data Hasil Belajar IPS Kelas IVD Setelah Menggunakan Media Peta..... 54
13. Hasil Postest Kelas IVC dan IVD..... 54
14. Tabel Uji Normalitas Data Hasil Tes IPS Kelas IVC..... 56
15. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Tes IPS Kelas IVD..... 56
16. Hasil Uji Homogenitas..... 57
17. Perbandingan Hasil Pretest dan Postest Kelas IVC dan IVD..... 60
18. Hasil Uji t-Tes Kelas IVC 62
19. Hasil Uji t-Tes Kelas IVD..... 63

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale 11
2. Peta Jawa Tengah 17
3. Skema Kerangka Berpikir 32
4. Grafik Batang *Pretest* Kelas IVC 46
5. Grafik Batang *Pretest* Kelas IVD 48
6. Grafik Batang Postest Kelas IVC 51
7. Grafik Batang Postest Kelas IVD 53

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Silabus 71

Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IVC 74

Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) IVD 77

Lampiran 4. Kisi-kisi Soal 80

Lampiran 5. Soal 81

Lampiran 6. Kunci Jawaban 85

Lampiran 7. Hasil *Tryout* Soal Tes pada Peserta Didik kelas IVA 86

Lampiran 8. Soal Tes Responden 87

Lampiran 9. Kunci Jawaban Soal Responden 91

Lampiran 10. Hasil Nilai *Pre-Test* Kelas IVC 92

Lampiran 11. Hasil Nilai *Post-Test* Kelas IVC 93

Lampiran 12. Hasil Nilai *Pre-Test* Kelas IVD 94

Lampiran 13. Hasil Nilai *Post-Test* Kelas IVD 95

Lampiran 14. Tabel Persiapan Uji t-Tes Kelas Media *The Thing Puzzle* 96

Lampiran 15. Tabel Persiapan Uji t-Tes Kelas Media Peta 98

Lampiran 16. Hasil Olah Data SPSS 100

Lampiran 17. Tabel t-Test 106

Lampiran 18. Lembar Observasi Peserta Didik 107

Lampiran 19. Lembar Observasi Guru 108

Lampiran 20. Foto Kegiatan Penelitian 112

Lampiran 21. Surat Ijin Penelitian 113

Lampiran 22. Permohonan Ijin *Try Out* 114

Lampiran 23. Surat Keterangan 115

Lampiran 24. Keaslian Karya..... 117

Lampiran 25. *Turnity* 118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru sekolah dasar yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Pendidikan merupakan satuan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan suatu bangsa. Oleh karena itu, guru harus memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kemampuan belajar bagi peserta didiknya. Proses pendidikan yang ideal adalah proses pendidikan yang memperhatikan perkembangan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor peserta didik. Perkembangan ketiga aspek itu akan membentuk peserta didik menjadi manusia yang aktif. Adanya perkembangan keaktifan yang diawali sejak dini akan mampu membentuk kebiasaan berfikir dalam diri peserta didik yang akhirnya akan bermanfaat di masa yang akan datang.

Peneliti berpendapat bahwa kegiatan belajar mengajar di lingkungan Sekolah Dasar (SD), mengajar bagi seorang guru bukanlah sekedar menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, tetapi guru memotivasi peserta didik agar suasana pembelajaran tetap menyenangkan. Hal ini akan berhasil apabila antara guru dan peserta didik dapat bekerjasama. Adanya tanggung jawab profesional guru dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu

menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Selain itu, guru dituntut mampu memberikan inovasi-inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan aktif, efektif, dan menyenangkan.

Salah satu prinsip pembelajaran inovatif adalah berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar dan mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, namun demikian hal ini belum terlihat dalam kegiatan pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 4 Sragen.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Rabu tanggal 9 Januari 2019, diketahui hal yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen, yaitu masih terlalu sering menggunakan metode ceramah. Guru kebanyakan hanya menjelaskan materi dan terkadang diselingi dengan guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Kondisi demikian menimbulkan suatu permasalahan yang mempengaruhi proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS, khususnya dalam proses pembelajaran tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, peserta didik lebih mudah dalam menerima dan mengerjakan soal-soal pilihan ganda, tetapi peserta didik selalu mengalami kesulitan apabila mendapatkan soal untuk menyebutkan dan menjelaskan pakaian adat dari asal tempat tinggalnya.

Hasil observasi di SD Negeri 4 Sragen pada hari Rabu, 9 Januari 2019, juga diketahui kondisi peserta didik kelas IV dalam proses pembelajatan IPS terutama kelas IVC dan IVD, sebagaimana pendapat dari Ibu Liarty (guru kelas

IVD) dan Ibu Ina (guru kelas IVC) bahwa masih banyak peserta didik yang malas, pasif, kurang semangat, enggan bertanya, dan enggan mengerjakan tugas, baik tugas sekolah maupun tugas rumah. Tidak mustahil bila hasil belajar IPS dari hasil UAS semester 1, banyak yang tidak lulus dari Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM 70), yakni 41,2% (14 peserta didik) untuk kelas IVC dari jumlah 34 peserta didik, dan 48,5% (16 peserta didik) untuk kelas IVD dari jumlah 33 peserta didik.

Terkait dengan masih banyaknya peserta didik kelas IVC dan IVD yang tidak lulus KKM dalam pelajaran IPS, maka diperlukan sebuah inovasi dalam memberikan pembelajaran dan menyampaikan materi ajar seperti penggunaan media. Menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat membantu mempermudah penyampaian materi dan proses pembelajaran dapat terarah dan terpimpin, karena indera peserta didik terfokus pada media pembelajaran yang digunakan guru (Nana Sudjana, 2014: 3).

Penerapan media yang tepat dalam pembelajaran IPS mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku menurut pendapat peneliti adalah *The Thing Puzzle* dan Peta. Hal ini didasarkan pada pendapat Muh. Syukron (2011: 57) bahwa media *the thing puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran. Penggunaan media *the thing puzzle* dapat mengeksplorasi pikiran peserta didik. Selain itu, juga didasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan Muh Hidayatus Sofian

(2017) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar.

Media peta dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media peta dapat membantu guru memberikan pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Hal ini didasarkan pada hasil penelitian terdahulu oleh Didi Suhandi (2014) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan terhadap hasil belajar yang menggunakan media peta dengan hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan peta. Penggunaan peta di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 dan kelas 6 dibandingkan dengan hasil belajar kelas 4 dan kelas 5. Namun demikian apakah benar bahwa dengan menggunakan media *the thing puzzle* dan peta, hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sragen lebih baik, ataukah sebaliknya justru dengan menggunakan media the thing puzzle dan peta hasil belajar mata pelajaran IPS siswa akan menurun.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *The Thing Puzzle* dan Peta Terhadap Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS kelas IV masih didominasi dengan Metode Ceramah.
2. Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas IV masih banyak yang malas dan pasif.
3. Peserta didik mengalami kesulitan menyebutkan dan menjelaskan pakaian adat dari asal tempat tinggalnya.
4. Peserta didik masih kesulitan memahami materi yang diajarkan guru
5. Dalam proses pembelajaran IPS hanya terfokus pada guru, peserta didik kurang terlibat.
6. Hasil belajar IPS di kelas IVC terdapat 14 peserta didik (41,2%) belum lulus dari Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) 70.
7. Ada 16 peserta didik (48,5%) di kelas IVD hasil belajar IPS yang tidak lulus dari Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM) 70.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahannya dibatasi pada Pengaruh Penggunaan Media *The Thing Puzzle* dan Peta Terhadap Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka permasalahan yang muncul adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan

media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019?".

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dirumuskan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Menambah pengetahuan tentang media pembelajaran *the thing puzzle* dan peta serta hasil belajar peserta didik khususnya bagi peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

      Menambah khasanah pengetahuan dan referensi di dunia perpustakaan.

   b. Bagi Guru

      Dapat menambah pengetahuan guru dalam hal memilih media pembelajaran yang tepat guna meningkatkan efektifitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti khususnya mengenai pengaruh media pembelajaran *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Dapat dijadikan acuan atau referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis.

BAB II

KERANGKA TEORITIS DAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai alat bantu mengajar. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Menurut W.S. Winkel dalam Ahmad Susanto (2016:45) media pembelajaran dapat diartikan secara luas dan secara sempit. Secara luas, media adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan secara sempit, media diartikan sebagai alat-alat elektromekanis yang menjadi perantara antara siswa dan materi pelajaran. Heinich dalam Azhar Arsyad (2013:4), bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos dalam Daryanto, 2011: 4). Menurut Gagne dalam Arif S. Sadiman (2014: 6), mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam

lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs dalam Arif S. Sadiman (2014: 6) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau sarana penyampaian informasi atau pesan.

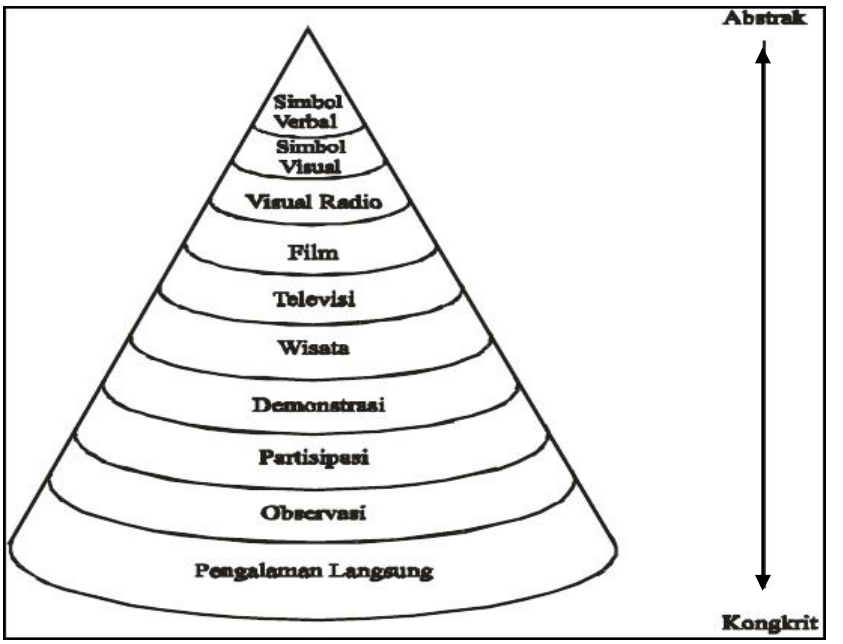
Kaitannya dengan pembelajaran, bahwa media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan dan tujuan pembelajarandi sekolah. Azhar Arsyad (2013: 4) media dalam pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dapat dipahami sumber belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah buku, *tape recorder*, kaset, *video*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih ringkasnya, bahwa media pembelajaran merupakan media yang mencakup segala sesuatu yang dapat membantu peserta didik dan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Landasan teoritis yang dijadikan acuan sebagai landasan penggunaan media didalam proses belajar mengajar adalah kerucut

pengalaman Dale *"Dale"s Cone of Experience"*, Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman mulai dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Awalnya, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap dalam belajar. Pada abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu. Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke paling abstrak.

Klasifikasi ini kemudian dikenal dengan nama ”kerucut pengalaman” dari Edgar Dale. Kerucut pengalaman dianut secara luas dalam menentukan alat bantu yang paling sesuai untuk pengalaman belajar (Abd.Hafid, 2011: 72). Kerucut pengalaman dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Menurut Edgar Dale
(Abd.Hafid, 2011: 72)

Berdasarkan Gambar 1 di atas dapat disimpulkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih kongkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan atau informasi akan sulit untuk diterima peserta didik dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2013: 17) media pembelajaran mempunyai empat fungsi, yaitu: 1) Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaian dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran; 2)

Fungsi afektif yaitu media visual yang terlihat dapat meningkatkan kenikmatan belajar, emosi, dan sikap siswa dalam belajar; 3) Fungsi kognitif yaitu lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan menggingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; 4) Fungsi kompensatoris yaitu media berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lamban dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disampaikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dale dalam Azhar Arsyad (2013: 27) menjelaskan bahwa manfaat dari media pembelajaran, antara lain: 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas; 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa; 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa; 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa; dan 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan peserta didik.

Pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran seperti pendapat Murwani dalam Ahmad Susanto (2015: 46), bahwa media akan membantu siswa untuk memvisualkan hal-hal abstrak, mengasah rasa, merangsang kreativitas, menemukan pengetahuan, memaknai konsep, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat dari kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam

pembelajaran, karena proses pembelajaran yang sesungguhnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

d. Jenis dan Karaktaeristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Menurut (Yudhi Munadi, 2013:55) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu: 1) Media audio, media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata; 2) Media visual, media yang hanya melibatkan indera penglihatan. karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan; dan 3) Media audiovisual, media yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan sekaligus dalam satu proses. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik. Dari ketiga jenis media pembelajaran tersebut, dapat disimpullkan bahwa dalam penelitian ini menggunakan jenis media visual, yaitu media yang berupa *the thing puzzle* dan peta.

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran *The Thing Puzzle* dan Peta

a. Media *The Thing Puzzle*

Salah satu permainan edukatif untuk pserta didik adalah *puzzle*. Ernawati (2016: 3) menjelaskan bahwa *the thing puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia".

Sedangkan *Puzzle* menurut A. Suciaty Al-Azizy (2010: 78) menjelaskan bahwa media *the thing puzzle* bisa dimainkan mulai dari 12 bulan. *Puzzle* dapat memberikan kesempatan belajar yang banyak, selain untuk menarik minat anak dan membina semangat belajar dalam bermain. Permainan puzzle dapat dilakukan di rumah dan di sekolah yang diberikan oleh guru.

Menurut Raisatun Nisak (2011: 37), media *the thing puzzle* memiliki tujuan: 1) membentuk jiwa bekerjasama ataupun gotong-royong terhadap peserta didik, karena media ini bisa dikerjakan secara kelompok; 2) peserta didik dapat konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan; 3) melatih kecerdasan logis matematis peserta didik; 4) menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik; 5) menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik; dan 6) melatih strategi dalam bekerjasama antar peserta didik. Pada dasarnya, *puzzle* menjadi stimulus pada peserta didik untuk lebih meluangkan konsenterasi aktivitas otak kanan yang dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *the thing puzzle* merupakan media yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik melalui mencari potongan atau bagian dan menyusunnya sesuai ketentuan.

b. Media Peta

Peta merupakan salah satu media visual yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Ibrahim dan Suparni (2008: 112) menjelaskan bahwa media visual merupakan sajian yang mengandung pesan yang menyampaikan melalui indera penglihatan. Media peta merupakan salah satu media gambar.

Peta adalah gambaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu (*https://www.pelajaran.id/2016/18/pengertian-peta-fungsi-jenis-dan-komponen-komponen-peta.html*). Peta merupakan alat yang sangat penting dalam geografi karena mempunyai beberapa fungsi, antara lain: 1) menunjukkan posisi atau lokasi suatu wilayah di permukaan bumi; 2) menggambarkan bentuk dan persebaran berbagai gejala di permukaan bumi, dan 3) menggambarkan kondisi fisik dan kondisi sosial suatu wilayah.

Peta dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu peta umum dan peta tematik (khusus)**.** Peta umum menggambarkan sebagian atau seluruh permukaan bumi secara umum, baik kenampakan alam maupun buatan manusia. Peta umum terdiri atas peta topografi dan peta chorografi. Peta tematik menggambarkan fenomena atau objek tertentu di permukaan bumi.

Media peta tematik merupakan produk sistem komputeriasasi, yang memiliki kelebihan. Media peta tematik merupakan produk sistem komputerisasi dengan menggunakan program SIG (Sistem Informasi Geogrfi). Media peta tematik memiliki beberapa manfaat diantaranya: 1) SIG dapat digunakan sebagai alat bantu utama yang interaktif dan menarik dalam rangka peningkatan wawasan dan pengetahuan, khususnya peningkatan pembelajaran dan pendidikan bagi peserta didik, khususnya tentang konsep lokasi, ruang, dan unsur geografis di permukaan bumi; 2) SIG menggunakan data spasial dan data atribut secara terintegrasi sehingga sistemnya memiliki kemampuan analisis spasial dan non-spasial; 3) SIG dapat memisahkan secara tegas antara bentuk tampilan dan data-

datanya. Oleh karena itu, SIG memiliki kemampuan untuk mengubah tampilan dalam berbagai bentuk; 4) SIG secara mudah dapat menghasilkan berbagai peta tematik. Peta-peta tematik tersebut merupakan turunan dari peta-peta lain yang data-datanya telah dimanipulasi; 5) SIG sangat membantu pekerjaan-pekerjaan yang erat hubungannya dengan bidang-bidang spasial (Didik Suhandi, 2014: 78).

Jenis peta yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPS, menurut Kasmiadi (2008: 3) antara lain :

1) Peta Bagan

Peta bagan isinya data-data sederhana yang menggambarkan garis besar informasi dari daerah yang bersangkutan. Dalam sejarah bisa dipakai untuk menerangkan tentang silsilah atau keturunan.

2) Peta Kerajaan

Peta kerajaan adalah peta yang dibuat untuk menunjukkan tempat dimana kerajaan tersebut berdiri, raja yang pernah berkuasa, simbol kerajaan, dll.

3) Peta Kota/abupaten di Jawa Tengah

Peta kabupaten/kota menunjukkan tata letak kabupaten/kota tersebut di Propinsi Jawa Tengah/DIY. Dalam pelajaran sejarah bisa dipakai untuk menentukan letak situs terjadinya peristiwa tersebut.

4) Peta Model

Peta model isinya bukit-bukit, lembah-lembah, danau, kawah, sungai, jalan perhubungan, stratigrafi daerah, garis propil daerah, simbul bantuan dan sebagainya.

Media peta dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. Peta Jawa Tengah

Berdasarkan Gambar 1 tersebut dapat dijelaskan bahwa komponen peta adalah peta yang menggambarkan semua ketampakan yang ada dan mudah diinterpretasi oleh penggunanya. Komponen peta meliputi: 1) Judul peta merupakan komponen memberikan informasi tentang isi peta; 2) Garis tepi atau *border* adalah garis yang terletak di bagian tepi peta dan ujung-ujung tiap garis bertemu dengan ujung garis yang berdekatan; 3) Skala, merupakan hasil pengecilan dari wilayah permukaan bumi yang dilukiskan dalam bidang datar; 4) Orientasi atau tanda arah mata angin, gunanya untuk menunjukan arah sehingga pengguna peta bisa menentukan arah saat membaca peta; 5) Warna, perannya menyimpan berbagai informasi berkaitan dengan permukaan lokasi yang digambarkan di peta; 6) Legenda (keterangan), merupakan penyederhanaan dari informasi berupa simbol-simbol yang mewakili informasi tentang penggamaran fenomena permukaan bumi; 7) Inset, untuk memperjelas posisi suatu wilayah yang ada di peta.

3. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

IPS merupakan mata pelajaran yang sudah diterapkan dari jenjang SD/MI, sampai tingkat sekolah menengah yaitu SMP maupun SMA. Menurut Kosasih dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2012:14), "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya". Sependapat dengan Dadang Supardan (2015:16) "Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah istilah untuk menamai satu bidang studi atau pelajaran, yang mencakup sejumlah ilmu-ilmu sosial yang diorganisir untuk program-program pembelajaran di sekolah-sekolah".

Berdasarkan dua pendapat tentang IPS tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi, sehingga ilmu ini dapat digunakan untuk membekali manusia baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dalam menjalani kehidupannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan sekolah, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara. Etin Solihatin dan Raharjo (2012:15) mengemukakan "Tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi peserta didik untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi".

Menurut Depdiknas dalam Dadang Supardan (2015:61), tujuan pembelajaran IPS adalah: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan di masyarakat; dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam mayarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

4. Hakikat Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kebutuhan setiap orang, sehingga tidaklah mengherankan apabila banyak pihak/ahli yang berusaha mengetahui, menerangkan atau memberi batasan tentang belajar. Batasan tentang belajar dapat didefinisikan dari berbagai segi, baik melalui pendekatan psikologis atau melalui pendekatan teori-teori belajar.

Pengertian belajar menurut Sardiman (2012: 20) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian, seperti halnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain-lain. Belajar akan menjadi lebih, jika si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya. Definisi belajar menurut R. Gagne (1989) dalam Ahmad Susanto (2015:1), "Belajar adalah suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman." Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

Slameto (2003: 6), menjelaskan belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Pengertian belajar seperti yang dikemukakan oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono (2012: 33), belajar adalah perubahan murid dari usahanya sendiri dalam bidang material, formil, serta fungsionil pada umumnya dan pada bidang-bidang intelek khususnya. Singkatnya belajar adalah berusaha mengadakan perubahan situasi dalam proses perkembangan dirinya mencapai tujuan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku latihan atau pengalaman. Seseorang dikatakan telah belajar bila seseorang itu telah melaksanakan aktivitas yang dilakukan dengan sadar, untuk menyesuaikan diri dengan situasi tertentu menuju kearah yang baik dan lebih sempurna.

Jadi jika kita simpulkan, bahwa belajar mengandung suatu unsur-unsur antara lain:

1) Adanya suatu usaha atau aktivitas
2) Adanya aktivitas yang dilakukan dengan sungguh-sungguh
3) Adanya suatu perubahan yang dapat diketahui dari didapatkannya kemampuan baru.
4) Kemampuan baru meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor relatif menetap dalam diri siswa

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar menurut Nana Sudjana (2014:3) “hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku, yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Hasil belajar yang terjadi pada siswa menurut Ahmad Susanto (2015: 6) meliputi pemahaham konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

c. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Nana Sudjana, 2014: 3).

Menurut Aunurrahman (2012:207) penilaian adalah suatu penerapan berbagai cara dan penggunaan dengan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana proses penilaian peserta didik atau ketercapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian dapat berupa nilai kualitatif (pernyataan naratif dalam kata-kata) dan nilai kuantitatif (berupa angka).

Berdasarkan dua pendapat mengenai penilaian hasil belajar tersebut dapat simpulkan bahwa penilaian hasil belajar merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu dengan dilakukan penilaian dapat dijadikan tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPS

Belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaruan dalam tingkah laku dan kecakapan, hasil belajar adalah bentuk perubahannya. Menurut aliran Piaget dalam Karwono dan Heni Mularsih (2012:15), mengemukakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah adaptasi yang holistik. Artinya, kognitif seseorang bekerja dengan cara melakukan penyesuaian antara

informasi di luar diri yang ingin dipelajari, dan bermakna datang dari dalam diri seseorang terhadap situasi baru, sehingga mengalami perubahan yang relatif permanen.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Wasliman dalam Ahmad Susanto (2013: 12), dipengaruhi faktor internal dan eksternal. Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal, merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua hal, peserta didik itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, peserta didik dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapannya, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode, dan keluarga serta dukungan lingkungan.

5. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang paling dasar dalam pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar dilaksanakan dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Lulusan sekolah dasar dapat melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau yang sederajat. Sekolah Dasar diselenggarakan oleh pemerintah maupun swasta.

Sebutan Masa Sekolah Dasar, merupakan periode keserasian bersekolah, artinya anak sudah matang untuk bersekolah. Menurut Havighurst dalam Ahmad Susanto (2015:72) pada masa kanak-kanak akhir dan anak sekolah, yaitu enam hingga dua belas tahun, memiliki tugas-tugas perkembangan, sebagai berikut:

a. Membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sebagai organism yang sedang tumbuh kembang.
b. Belajar keterampilan fisik untuk pertandingan biasa sehari-hari
c. Belajar bergaul dengan teman-teman sebayanya.
d. Mengembangkan kata hati, moralitas, dan suatu skala nilai-nilai
e. Mencapai kebebasan pribadi
f. Mengembangkan sikap-sikap terhadap kelompok-kelompoknya dan institusi-institusi sosial.

Berkaitan dengan situasi dan kondisi di sekolah, ada sejumlah karakteristik yang dapat diidentifikasi pada peserta didik sekolah dasar berdasarkan tingkatan kelas, diantaranya:

a. Karakteristik pada Masa Kelas Rendah SD (Kelas 1,2, dan 3)
    1) Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
    2) Suka memuji diri sendiri
    3) Apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggapnya tidak penting.
    4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dirinya. e. Suka meremehkan orang lain

b. Karakteristik pada Masa Kelas Tinggi SD (Kelas 4,5, dan 6).

1) Perhatianya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
2) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
3) Timbul minat pada pelajaran-pelajaran khusus
4) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Rendra Ari Prabowo (2012) tentang "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/ 2012". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012 sebesar 37,5%.

   Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, yaitu sama-sama menerapkan media *puzzle* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada jumlah media pembelajaran, mata pelajaran dan subjek penelitian. Penelitian sekarang tidak hanya menggunakan media *puzzle* saja tetapi juga menggunakan media peta, pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Saifullah (2013) tentang "Pengembangan Media Peta *Puzzel* dalam Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Uswatun Hasanah Merambung". Hasil penelitian menunjukkan pada perhitungan X2 hitung (5.343) lebih besar dari X2 tabel (3.841). Dengan demikian Ho ditolak dan Ha diterima, terdapat

perbedaan prestasi belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media peta *puzzle*) dan kelas control (menggunakan media konvensional), sehingga media pembelajaran peta *puzzle* lebih efefktif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik daripada menggunakan peta biasa.

Penelitian Saifullah (2013) memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang ini, yaitu sama-sama menerapkan media peta *puzzle* dalam pembelajaran IPS. Perbedaannya kalau penelitian sekarang menggunakan media *thething*

puzzle pada kelas IV C sementara untuk peta dilakukan di kelas IV D. Perbedaan lainnya yaitu metode penelitian, penelitian terdahulu berupa metode pengembangan, sedangkan penelitian sekarang berupa metode kuantitatif.

3. Wijang Candi Kirana (2014) tentang "Efektivitas Media Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia Ditinjau dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa (1) adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta. Hal ini diketahui dari uji-t prestasi belajar siswa dengan nilai sig 0,000 < 0,05 atau sig < 0,05. (2) Adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media *puzzle* konvensional ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta. Hal ini diketahui dari hasil uji-t menunjukkan bahwa *Asymp. Sig. (2-tailed)* = 0,0000. Dengan demikian,

berarti nilai sig = 0,0000 < 0,05. (3) Penggunaan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia belum efektif dibanding dengan penggunaan media peta buta *puzzle* konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS. Ini ditunjukan dari rata-rata nilai gain kelas kontrol yang lebih tinggi daripada kelas eksperimen. Kelas kontrol memiliki rata-rata nilai gain 35,00, sedangkan kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai gain 21,60.

Penelitian terdahulu ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang ini, yaitu sama-sama menerapkan media peta maupun *puzzle*. Perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran, variabel dependen, mata pelajaran, dan subjek penelitian. Penelitian terdahulu menekankan pada efektifitas pembelajaran, sedangkan penelitan sekarang menekankan pada hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

4. Muh Hidayatus Sofian (2017) meneliti tentang "Keefektifan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya materi Menghargai Keputusan Bersama kelas V SDN Tlogosari 6 Semarang".

   Penelitian terdahulu ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang ini, yaitu sama-sama menerapkan media *puzzle* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada jumlah media pembelajaran, mata pelajaran dan subjek penelitian. Penelitian sekarang tidak hanya menggunakan media *puzzle* tetapi juga menggunakan media peta, pada mata

pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

5. Widya Hastuti (2017) meneliti tentang "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bataeng". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

   Penelitian terdahulu ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang ini, yaitu sama-sama menerapkan media *puzzle* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada jumlah media pembelajaran, mata pelajaran dan subjek penelitian. Penelitian sekarang tidak hanya menggunakan media *puzzle* saja tetapi juga menggunakan media peta, pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

6. Pupung Rahayu Noviati (2017) meneliti tentang "Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa, hal ini terbukti dari persentasi ketuntasan sebelum digunakan media puzzle hanya mencapai 23,1% siswa. Siklus III persentasi ketuntasan mencapai 80,8%, sehingga meningkat sekitar 57,7%.

   Penelitian terdahulu ini ada persamaan dan perbedaan dengan penelitian sekarang ini, yaitu sama-sama menerapkan media *puzzle* terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada jumlah media pembelajaran, mata pelajaran dan subjek penelitian. Penelitian sekarang tidak hanya

menggunakan media *puzzle* saja tetapi juga menggunakan media peta, pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

Keenam penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan sekarang, dapat dilihat pada tabel 1berikut ini.

Tabel 1. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama (Tahun)	Judul	Hasil	Persamaan Variabel	Perbedaan Variabel
1	Rendra Ari Prabowo (2012)	Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/ 2012.	Penggunaan media Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN I Jatipurwo tahun 2011/2012.	Variabel bebas, yaitu media puzzle, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar	Terletak pada jumlah variabel bebas, yaitu penelitian sekarang menambahkan media peta
2	Saifullah (2013)	Pengembangan Media Peta *Puzzel* dalam Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Uswatun Hasanah Merambung	Peta puzzle dapat digunakan pada Kompetensi Dasar "Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana". Media pembelajaran peta puzzle lebih efefktif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik daripada menggunakan peta biasa.	Sama-sama menerapkan media Peta *Puzzel* dalam pembelajaran IPS	Penelitian sekarang menambahan media peta
3	Wijang Candi Kirana (2014)	Efektivitas Media Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia Ditinjau dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta.	(1) Adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang menggunakan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV. (2) Adanya perbedaan prestasi belajar IPS yang		

			menggunakan media *puzzle* konvensional ditinjau dari nilai *pretest* dengan nilai *posttest* siswa kelas IV. (3) Penggunaan media peta buta berbasis *puzzle* multimedia belum efektif dibanding dengan penggunaan media peta buta *puzzle* konvensional dalam meningkatkan prestasi belajar IPS.		
4	Muh Hidayatus Sofian (2017)	Keefektifan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD	Media puzzle efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn khususnya materi Menghargai Keputusan Bersama kelas V SDN Tlogosari 6 Semarang.	Variabel bebas, yaitu media puzzle, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar	Terletak pada jumlah variabel bebas, yaitu penelitian sekarang menambah kan media peta
5	.Widya Hastuti (2017)	Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bataeng.	Penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA	Variabel bebas, yaitu media puzzle, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar	Terletak pada jumlah variabel bebas, yaitu penelitian sekarang menambah kan media peta
6	Pupung Rahayu Noviati (2017)	Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang.	Media puzzle dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa.	Variabel bebas: media puzzle. Variabel terikat: Hasil beljar IPS	Terletak pada jumlah variabel bebas, yaitu penelitian sekarang menambah kan media peta

C. Kerangka Berpikir

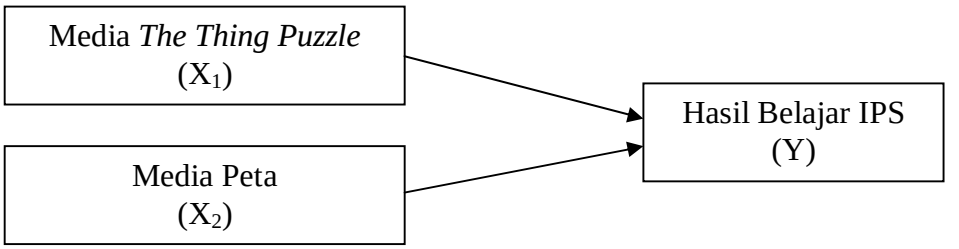
Tujuan pembelajaran IPS menurut Depdiknas dalam Dadang Supardan (2015:61), adalah: 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan di masyarakat; dan 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam mayarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global, sehingga dalam proses pembelajarannya diperlukan keaktifan dari peserta didik.

Pembelajaran IPS pada peseta didik di kelas IV C dan IVD SD Negeri 4 Sragen, terutama mengenai keragaman suku bangsa dan agama di Negeriku, terkesan masih monutun, peserta didik hanya disuruh diam dan memperhatikan penjelasan guru tanpa ikut aktif dalam proses pembelajaran, sehingga menjadikan peserta didik cepat bosan, dan tidak mustahil bila hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Terbukti masih banyak peserta didik yang tidak lulus dari Kriteria Ketuntasan Mengajar (KKM 70), yakni 41,2% (14 peserta didik) untuk kelas IVC dari jumlah 34 peserta didik, dan 48,5% (16 peserta didik) untuk kelas IVD dari jumlah 33 peserta didik.

Saat pembelajaran IPS, guru harus menciptakan pembelajaran yang bervariatif agar tidak mononton dan peserta didik tidak bosan. Pembelajaran yang bervariatif salah satunya menggunakan media pembelajaran berupa the thing puzzle maupun menggunakan media peta. The thing puzzle maupun peta merupakan media pembelajaran berupa visual yang dapat digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya materi pelajaran dari guru ke peserta

didik sehingga dapat merangsang pola pikiran, perasaan, minat bagi peserta didik.

Penggunaan media *the thing puzzle* dan peta diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut, sehingga membantu peserta didik memahami materi IPS khususnya mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, karena penggunaan media *the thing puzzle* dan peta dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi ikut aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menjadikan pembelajaran IPS menjadi menyenangkan, dan akhirnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IVC dan IVD SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 menjadi meningkat. Berdasarkan uraian tersebut di atas, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat gambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir

D. Perumusan Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilakukan di kelas IVC dan IVD SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

2. Waktu Penelitian

   Penelitian dilaksanakan selama ± 4 bulan, mulai bulan Januari sampai Mei 2019.

Tabel 2. Waktu dan Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2019																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Persiapan, observasi																				
2.	Penyusunan proposal																				
3.	Seminar proposal																				
4.	Pembuatan instrumen, validasi/uji coba, pengumpulan data.																				
5.	Analisis data																				
6.	Penyusunan laporan																				
7.	Pengajuan ujian akhir skripsi dan revisi																				

B. Bentuk dan Strategi Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang mencoba untuk mencari hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat, diamana variabel bebas sengaja dikendalikan dan dimanipulasi

(Jakni, 2016:2). Pada desain ini, peneliti memberikan *pretest* sebelum perlakuan (penerapan media *the thing puzzle* dan peta) untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dan memberikan *posttest* untuk mengukur kemampuan peserta didik sesudah diberi perlakuan (pembelajaran dengan media *the thing puzzle* dan peta).

Penelitian eksperimen ini bermaksud untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

Penelitian dilakukan pada dua kelompok dengan melakukan dua kali pengukuran yaitu $O_{1,3}$ (*pretest*) untuk mengukur hasil belajar IPS sebelum diberikan *treatment*nya (X). Pengukuran kedua $O_{2,4}$ (*post test*) dilakukan untuk mengukur hasil belajar IPS peserta didik sesudah diberikan *treatment*. Adanya perbedaan antara *pretest* dan *posttest* diasumsikan sebagai efek dari perlakuan yang diberikan. Lebih jelasnya desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\begin{array}{c} O_1 \; X \; O_2 \\ O_3 \; X \; O_4 \end{array}$$

(Sugiyono, 2014: 108)

Keterangan :

O_1 = nilai *pretes*t (sebelum *treatment* penggunaan media *the thing puzzle*)

O_2 = nilai *posttest* (setelah *treatment* penggunaan media *the thing puzzle*)

O_3 = nilai *pretes*t (sebelum *treatment* penggunaan media peta)

O_4 = nilai *posttest* (setelah *treatment* penggunaan media peta)

Lebih jelasnya desain dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 3. Desain Penelitian

Media Pembelajaran / Perlakuan	Media *The Thing Puzzle* (A1)	Media Peta (A2)
Sebelum perlakuan B1	A1 B1	A2 B1
Setelah perlakuan B2	A1 B2	A2 B2

Keterangan:

A1B1 : Hasil belajar IPS peserta didik pada pembelajaran yang menggunakan media *the thing puzzle* sebelum perlakuan.

A1B2 : Hasil belajar IPS peserta didik pada pembelajaran yang menggunakan media *the thing puzzle* setelah perlakuan.

A2B1 : Hasil belajar IPS peserta didik pada pembelajaran yang menggunakan media peta sebelum perlakuan.

A2B2 : Hasil belajar IPS peserta didik pada pembelajaran yang menggunakan media peta setelah perlakuan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

"Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya." (Sugiyono, 2008: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta

didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 132 peserta didik, terdiri atas 4 kelas yaitu IVA, IVB, IVC, dan IVD.

2. Sampel

Sugiyono (2008:81), menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Kata lain, sampel merupakan bagian populasi yang menjadi obyek penelitian dan berfungsi mewakili seluruh penelitian.

Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan teknik *nonprobability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap peserta didik untuk dipilih menjadi sampel. Peneliti memilih *sampling purposive*, yaitu pengambil sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2014: 122). Dalam hal ini peneliti memilih dua kelas dari empat kelas IVA, IVB, IVC, dan IVD yang hasil belajar IPS kebanyakan rendah, yaitu kelas IVC (14 peserta didik) dan IVD (16 peserta didik). Kedua kelas tersebut akan *treatment*. Peserta didik kelas IVC akan diberikan *treatment* dengan media *the thing puzzle*, sementara kelas IVD dengan media peta, dan untuk peserta didik kelas IVA digunakan untuk *tryout*.

D. Variabel Penelitian

Sugiyono (2014: 58) berpendapat bahwa “variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga

diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya". Variabel penelitian ini terdiri atas 2 macam, yaitu:

1. Variabel *independent*

   Variabel *independent*, dalam penelitian ini adalah media *the thing puzzle* (X_1) dan media peta (X_2) yaitu variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab berubahnya hasil belajar IPS sebagai variabel terikat .

2. Variabel *dependent*

   Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS, yaitu sebagai variabel yang dipengaruhi atau ditimbulkan dari adanya variabel *independent* (media *the thing puzzle* dan peta). Hasil belajar IPS peserta didik diukur dari hasil tes.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

   "Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok" (Suharsimi Arikunto, 2013: 46). Tes dalam penelitan ini berbentuk pilihan ganda, yang digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar IPS tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC dan IVD SD Negeri 4 Sragen.

2. Observasi

   Observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan masalah penelitian.

Dalam kegiatan observasi peneliti bisa membawa *check list, rating scale*, atau catatan berkala sebagai instrumen observasi. Sehingga dalam kegiatan observasi ada pencatatatan melalui *check list* yang telah disusun peneliti. Pengamatan dapat dilakukan dalam situasi dan objek asli (alamiah) atau pada objek buatan (*by design*) (Musfiqon, 2012:120).

Observasi pada penelitian ini dilakukan oleh seorang peneliti secara langsung ketika guru menerapkan media pembelajaran *the thing puzzle* dan peta pada pross pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku. Data ini digunakan untuk mengukur nilai afektif, psikomotorik, peserta didik dan menentukan tingkat kecapaian pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran *the thing puzzle* dan peta. Adapun langkah-langkah untuk menyusun lembar observasi:

a. Menyusun kisi-kisi lembar observasi berdasarkan aspek-aspek yang akan diamati pada saat penerapan media *the thing puzzle* dan peta.
b. Menyusun pernyataan yang akan digunakan untuk observasi berdasarkan kisi-kisi yang sudah dibuat, pernyataan dibuat sebanyak 20 butir yang bertujuan untuk mengukur sikap dan keterampilan siswa yang muncul pada saat penerapan media *the ting puzzle* dan peta.

3. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:201) dokumentasi adalah mencari atau mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, daftar nama peserta didik, buku, majalah, notulen, rapot, transkrip nilai, silabus, RPP, dan

sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi: hasil tes peserta didik kelas IV mata pelajaran IPS, dan daftar nama peserta didik.

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum soal tes diberikan kepada subjek penelitian, soal tes diuji cobakan pada 20 peserta didik dan berjumlah 30 soal. Tujuan dari uji coba atau *try out* tersebut adalah mengetahui tingkat validitas, realibilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran yang digunakan.

1. Validitas

"Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur secara tepat" (Daryanto, 2014:185). Validitas butir soal dicari dengan korelasi *point biserial* dengan rumus:

$$\gamma_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{St}\sqrt{\frac{p}{q}}$$ (Suharsimi Arikunto, 2012:13)

Keterangan :

γpbi = koefisien korelasi *point biserial*

Mp = rerata skor dari subyek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya

Mt = rerata skor total

St = standar deviasi dari skor total

p = proporsi peserta didik yang menjawab benar

$$\left(p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}\right)$$

q = proporsi peserta didik yang menjawab salah

(q = 1 – p)

Hasil analisis validitas soal pada uji coba soal, diperoleh bahwa dari 30 soal yang diujicobakan, terdapat 25 soal dikategorikan valid, dan 5 soal tidak valid yaitu nomor 5, 8, 12, 25 dan 29 (data terlampir 7).

2. Reliabilitas

Suatu tes dikatakan reliabel apabila tes tersebut menunjukkan hasil-hasil yang mantap, artinya validitas dengan reliabelnya suatu soal berhubungan erat, yaitu untuk memenuhi syarat reliabilitas, suatu soal harus valid dulu (Daryanto, 2014:187). Reliabilitas butir soal dalam penelitian ini menggunakan rumus K-R 20, yaitu sebagai berikut:

$r_{11} = (\frac{n}{n-1})(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2})$ (Suharsimi Arikunto, 2012:105)

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas tes secara keseluruhan

p = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah (q = 1-p)

Σpq = jumlah hasil perkalian antara p dan q

n = banyaknya item

S = standar deviasi dari tes (standar deviasi adalah akar varians)

Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka perangkat tes dikatakan reliabel.

Hasil analisis reliabilitas dari 30 soal pada uji coba diperoleh bahwa nilai r_{11} = 0,9193 > r_{tabel} = 0,444 sehingga dinyatakan reliabel. (data terlampir 7).

3. Daya Pembeda

Daryanto (2014:188) “daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik uang berkemampuan rendah”. Daya pembeda dari setiap soal ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$ (Suharsimi Arikunto, 2012:228)

Keterangan:

J = jumlah peserta tes

J_A = banyaknya peserta kelompok atas

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar

P_A = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Data yang diperoleh diklasifikasikan dengan pedoman sebagai berikut:

D = 0,00 - 0,20 : jelek

D = 0,21 - 0,40 : cukup

D = 0,41 - 0,70 : baik

D = 0,71 - 1,00 : baik sekali

Berdasarkan hasil perhitungan daya pembeda uji coba instrumen tes diperoleh informasi bahwa klasifikasi soal dengan kategori jelek sebanyak 3,

yaitu nomor 5, 8, dan 29, kategori cukup sebanyak 19 soal yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28, 30 dan kategori baik sebanyak 8 soal yaitu nomor 14, 15, 16, 17, 18, 19, 23 dan 27 (data terlampir 7).

4. Taraf Kesukaran

"Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal adalah indeks kesukaran" (Daryanto, 2014:188). Rumus yang digunakan untuk menentukan taraf kesukaran adalah:

$P = \frac{B}{Js}$ (Suharsimi, 2012:223)

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan betul

Js = jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Indeks kesukaran soal tes diklasifikasikan sebagai berikut:

P = 0,00 - 0,30 = soal sukar

P = 0,30 - 0,70 = soal sedang

P = 0,70 - 1,00 = soal mudah

Hasil perhitungan taraf kesukaran menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang diuji cobakan terdapat 12 soal tergolong kategori mudah, yaitu nomor 5, 9, 19, 20, 21, 22,23, 24, 25, 26, 27, 30. Soal kategori sedang terdapat 16 soal, yaitu nomor 1 – 4, 6, 7, 10, 11, 13-18, 28, 29. Soal kategori sukar sebanyak 2 yaitu nomor 8, dan 12 (data terlampir 7).

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015:207) teknik analisis data dilakukan setelah data dari jawaban responden melalui tes atau sumber data lain terkumpul yang dikelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden, ditabulasi berdasarkan variabel yang diteliti, dan dihitung kemudian diuji hipotesis. Data hasil jawaban responden sebelum dianalisis untuk membuktikan hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Pengujian dilakukan melalui uji statistik yaitu dengan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Kriterianya, apabila nilai statistik yang dihasilkan dari perhitungan uji *Kolmogrov-Smirnov* menghasilkan p-*value* > 0,05, maka variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal, sebaliknya apabila nilai statistik yang dihasilkan dari perhitungan uji *Kolmogrov-Smirnov* menghasilkan p-*value* ≤ 0,05, maka variabel pengganggu atau residual tidak berdistribusi normal (Imam Ghozali, 2011: 115).

   b. Uji Homogenitas

      Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih varian populasi adalah sama atau tidak. Jika *variace* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Dasar

pengambilan keputusan dalam uji homogenitas, yaitu jika nilai signifikansi atau p-*value* < 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama atau terjadi heteros. Sebaliknya jika nilai signifikansi atau p-*value* > 0,05 maka varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama atau homogen (Gujarati dalam Imam Ghozali, 2011: 108).

2. Uji Hipotesis

Setelah data hasil tes dinyatakan normal dan linier dilanjutkan analisis hipotesis. Dalam penelitian ini untuk hipotesis menggunakan metode kuantitatif (statistik). Adapun rumus yang digunakan adalah *Treatment By Subjects Designs* (Pola TS) t-*Test*, sebagai berikut :

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N\,(N-1)}}}$$ (Suharsimi Arikunto, 2013: 223)

Keterangan :

MD : *Mean defferences* atau perbedaan dua mean

∑d : Deviasi individual dari MD

N : Jumlah subjek

Dikatakan ada pengaruh media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar IPS peserta didik, apabila nilai thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Media *The Ting Puzzle* dan Peta

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 pada kelas IVC dan kelas IVD sebelumnya lebih banyak menggunakan paradigma lama, yaitu masih terlalu sering menggunakan metode ceramah. Guru menjelaskan materi dan terkadang diselingi dengan guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik. Kondisi demikian menimbulkan suatu permasalahan yang mempengaruhi proses belajar mengajar pada mata pelajaran IPS, khususnya dalam proses pembelajaran tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku, peserta didik lebih mudah dalam menerima dan mengerjakan soal-soal pilihan ganda, tetapi peserta didik selalu mengalami kesulitan apabila mendapatkan soal untuk menyebutkan dan menjelaskan pakaian adat dari asal tempat tinggalnya. Hasil *pretest* mata pelajaran IPS khususnya materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kondisi awal atau sebelum menggunakan media, sebagai berikut:

a. Kelas IVC (Sebelum Menggunakan Media *The Thing Puzzle*)

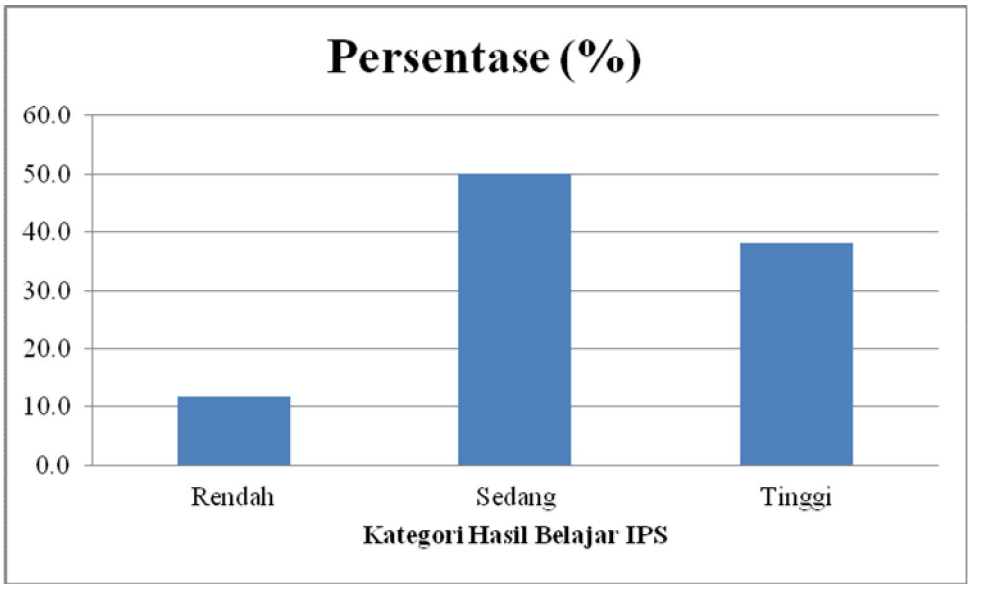
Hasil *pretest* kelas IVC dapat dibuatkan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas IVC Kondisi Awal

Kategori Hasil Belajar	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	Dibawah 70	4	11,8
Sedang	70 – 85	17	50,0
Tinggi	86 – 100	13	38,2
Jumlah		34	100

Sumber: Data primer yang diolah.

Berdasarkan Tabel 4, data hasil belajar IPS pada kondisi awal atau sebelum menggunakan media *the thing puzzle* pada peserta didik kelas IVC SD Negeri 4 Sragen, dapat digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Batang *Pretest* Kelas IVC

Berdasarkan Gambar 4 tersebut, menunjukkan bahwa dari 34 peserta didik kelas IVC, hasil *pretest* diperoleh nilai yang paling banyak adalah nilai yang menunjukkan hasil belajar IPS kategori kategori “sedang” yaitu nilai antara 70 – 85 sebanyak 17 peserta didik (50%), berikutnya hasil

belajar IPS dalam kategori “tinggi” dengan nilai antara 86 – 100 sebanyak 13 peserta didik (38,2%) dan yang paling sedikit adalah hasil belajar IPS kategori “rendah” dengan nilai dibawah 70 hanya 4 peserta didik (11,8%).

Hasil *pretest* mata pelajaran IPS mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda, diperoleh nilai tertinggi yaitu 96 dan nilai terendah yaitu 64. Nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 82,47, nilai Mode sebesar 80, nilai Median sebesar 84,00 dan nilai Standar Deviasi sebesar 8,414. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dekripsi data, sebagai berikut.

Tabel 5. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kondis Awal Kelas IVC

Variabel	**Deskripsi Data**	**Statistik**
Hasil Belajar IPS	Mean	82,47
	Median	84,00
	Mode	80
	Std. Deviation	8,414
	Minimum	64
	Maximun	96

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS Versi 18.0 pada lampiran halaman 102

b. Kelas IVD

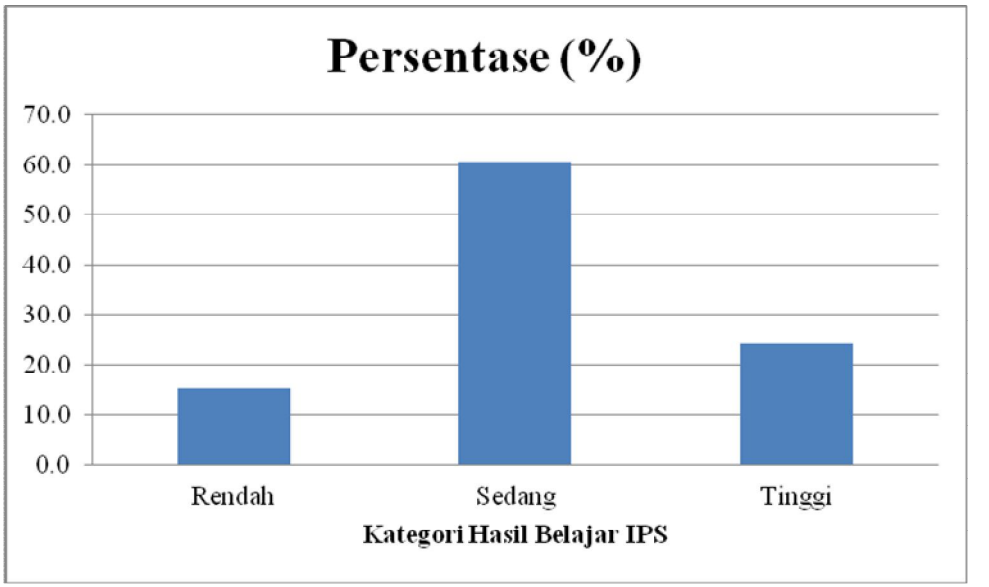
Hasil *pretest* kelas IVD (sebelum menggunakan media peta) dapat dibuatkan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kondisi Awal Kelas IVD

Kategori Hasil Belajar	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	Dibawah 70	5	15,2
Sedang	70 – 85	20	60,6
Tinggi	86 – 100	8	24,2
Jumlah		34	33

Sumber: Data primer yang diolah pada lampiran halaman 101

Berdasarkan Tabel 6 tersebut, data hasil belajar mata pelajaran IPS pada kondisi awal pada peserta didik kelas IVD (sebelum menggunakan media peta), dapat digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik Batang *Pretest* Kelas IVD

Berdasarkan Gambar 5 tersebut, menunjukkan bahwa dari 33 peserta didik kelas IVD dari hasil *pretest* diperoleh hasil belajar IPS yang paling banyak adalah kategori "sedang" dengan nilai antara 70 - 85 sebanyak 20 peserta didik (60,6%), berikutnya hasil belajar IPS kategori "tinggi" dengan nilai antara 86 – 100 sebanyak 8 peserta didik (24,2%) dan yang paling sedikit adalah hasil belajar IPS kategori "rendah" dengan nilai dibawah 70 yaitu berjumlah 5 peserta didik (15,2%).

Hasil *pretest* mata pelajaran IPS mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVD yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda, diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah

adalah 64. Nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 79,03, nilai Mode sebesar 76, nilai Median sebesar 76,00 dan nilai Standar Deviasi sebesar 9,329. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dekripsi data, sebagai berikut.

Tabel 7. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas IVD Kondis Awal

Variabel	**Deskripsi Data**	**Statistik**
Hasil Belajar IPS	Mean	79,03
	Median	76,00
	Mode	76
	Std. Deviation	9,329
	Minimum	64
	Maximun	100

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS Versi 18.0 (lampiran halaman 101).

Secara keseluruhan hasil belajar IPS antara peserta didik kelas IVC dan peserta didik kelas IVD dari hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil *Pretest* Kelas IVC dan IVD

No	Keterangan	Kelas	
		IVC	IVD
1	Hasil Belajar Rendah	4 peserta didik	5 peserta didik
2	Hasil Belajar Sedang	17 peserta didik	20 peserta didik
3	Hasil Belajar Tinggi	13 peserta didik	8 peserta didik
4	Nilai Maksimal	96	100
5	Nilai Minimal	64	64
6	Jumlah Nilai	2804	2608
7	Rata-rata	82,47	79,03

Sumber: Data primer diolah (lampiran halaman 100 dan 101).

Berdasarkan Tabel 8 tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku dalam kategori "tinggi" kelas IVC ada 13 peserta didik, sedangkan kelas IVD ada 8 peserta didik. Jumlah nilai peserta didik masing-masing kelas, untuk kelas IVC sebesar 2804 lebih besar dari kelas IVD yaitu sebesar 2608. Rata-rata kelas, diketahui untuk kelas IVC sebesar 82,47 lebih besar dari rata-rata kelas IVD yaitu 79,03. Dengan demikian berarti hasil belajar IPS materi Keragaman

Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada kondisi awal, peserta didik kelas IVC menunjukkan lebih baik daripada peserta didik kelas IVD.

2. Hasil Belajar IPS Setelah Menggunakan Media The Thing Puzzle dan Peta

Kegiatan belajar mengajar mata pelajaran IPs materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC dan IVD Tahun Pelajaran 2018/2019 setelah menggunakan media *The Thing Puzzle* dan Peta, peserta didik terlihat lebih antusias dan mudah memahami materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku yang disampaikan. Peserta didik terlihat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik mampu menjawab dengan benar. Selain itu hasil belajar terlihat semakin bagus. Adapun hasil *prostest* mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku masing-masing kelas baik kelas IVC yang menggunakan media *the thing puzzle* maupun kelas IVD yang menggunakan media peta, dapat diuraikan secara rinci sebagai berikut:

a. Kelas IVC

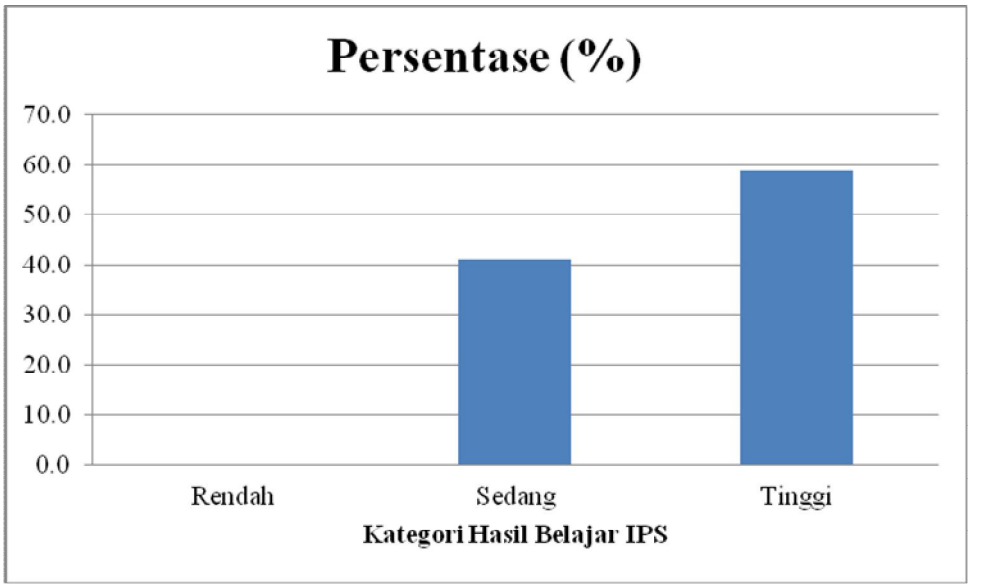
Hasil belajar IPS kelas IVC setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *the thing puzzle* (*postest)* dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas IVC Setelah Menggunakan Media *The Thing Puzzle*

Kategori Hasil Belajar IPS	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	< 70	0	0.0
Sedang	70 – 85	14	41,2
Tinggi	86 – 100	20	58,8
Jumlah		34	100,0

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 11 halaman 93).

Berdasarkan Tabel 9 tersebut mengenai data hasil belajar mata pelajaran IPS peserta didik kelas IVC (setelah menggunakan media *the thing puzzle*), dapat digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut.



Gambar 6. Grafik Batang *Postest* Kelas IVC

Berdasarkan Gambar 6 tersebut, terlihat bahwa dari 34 peserta didik kelas IVC dari hasil *postest* menunjukkan hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku yang paling banyak adalah kategori "tinggi" dengan nilai 86 - 100 berjulmah 20 peserta didik (58,8%), berikutnya hasil belajar IPS dalam kategori "sedang" dengan nilai antara 70 – 85 berjulah 14 peserta didik (41,2%) dan hasil belajar IPS kategori "rendah" tidak ada lagi.

Hasil *postest* mata pelajaran IPS mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda, diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 72.

Nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 87,65, nilai Mode sebesar 84, nilai Median sebesar 88,00 dan nilai Standar Deviasi sebesar 7,962. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dekripsi data, sebagai berikut.

Tabel 10. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas IVC Setelah Menggunakan Media *The Thing Puzzle*

Variabel	**Deskripsi Data**	**Statistik**
Hasil Belajar IPS	Mean	87,65
	Median	88,00
	Mode	84
	Std. Deviation	7,962
	Minimum	72
	Maximun	100

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS Versi 18.0 (lampiran halaman 100)

b. Kelas IVD

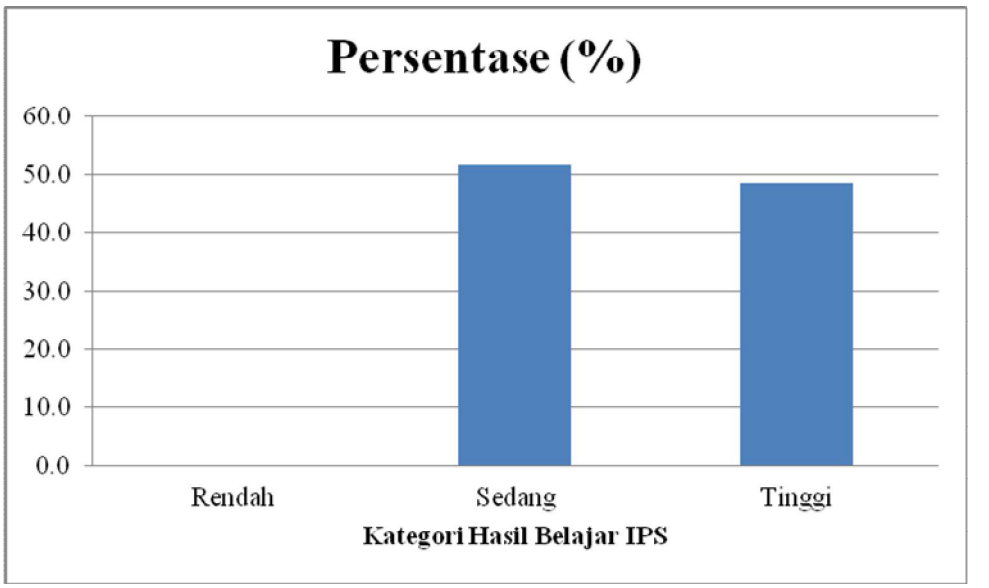
Hasil belajar IPS kelas IVD setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media peta (*postest)* dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar IPS Kelas IVD Setelah Menggunakan Media Peta

Kategori Hasil Belajar IPS	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	< 70	0	0,0
Sedang	70 – 85	17	51,5
Tinggi	86 – 100	16	48,5
Jumlah		33	100,0

Sumber: Data primer yang diolah (lampiran 13 halaman 95).

Berdasarkan Tabel 11 tersebut, data hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku setelah pembelajaran dengan media peta pada peserta didik kelas IVD, dapat digambarkan dalam bentuk grafik, sebagai berikut.



Gambar 5. Grafik Batang *Postest* Kelas IVD

Berdasarkan Gambar 5 tersebut, terlihat dari 33 peserta didik kelas IVD dari hasil *postest* menunjukkan bahwa hasil belajar IPS yang paling banyak adalah hasil belajar kategori "sedang" dengan nilai antara 70 – 85 sebanyak 17 peserta didik (51,5%), berikutnya hasil belajar IPS kategori "tinggi" dengan nilai antara 86 – 100 sebanyak 16 peserta didik (48,5%) sedangkan hasil belajar IPS kategori "rendah" dengan nilai di bawah 70 tidak ada lagi.

Hasil *postest* mata pelajaran IPS mengenai Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVD (menggunakan media peta) yang terdiri atas 25 soal pilihan ganda, diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah adalah 72. Nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 85,45, nilai Mode sebesar 92, nilai Median sebesar 84,00 dan nilai Standar

Deviasi sebesar 7,471. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dekripsi data, sebagai berikut.

Tabel 12. Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Kelas IVD Setelah Menggunakan Media Peta

Variabel	**Deskripsi Data**	**Statistik**
Hasil Belajar IPS	Mean	85,45
	Median	84,00
	Mode	92
	Std. Deviation	7,471
	Minimum	72
	Maximun	100

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS (lampiran 16 halaman 101).

Secara keseluruhan hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku antara peserta didik kelas IVC (menggunakan media *the thing puzzle*) dan peserta didik kelas IVD (menggunakan media peta) dari hasil *postest* dapat dilihat pada tabel 13 berikut ini.

Tabel 13. Hasil *Postest* Kelas IVC dan IVD

No	Keterangan	Kelas	
		IVC	IVD
1	Hasil Belajar Rendah	Tidak ada	Tidak ada
2	Hasil Belajar Sedang	14 peserta didik	17 peserta didik
3	Hasil Belajar Tinggi	20 peserta didik	16 peserta didik
4	Nilai Maksimal	100	100
5	Nilai Minimal	72	72
6	Jumlah Nilai	2980	2820
7	Rata-rata	87,65	85,45

Sumber: Data primer diolah (lampiran 16 halaman 100-101).

Berdasarkan Tabel 13 tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV dalam kategori “tinggi” kelas IVC ada 20 peserta didik lebih banyak dari kelas IVD berjumlah 16 peserta didik. Jumlah nilai peserta didik masing-masing kelas, untuk kelas IVC sebesar 2980 lebih besar dari kelas IVD yaitu

sebesar 2820. Rata-rata kelas, diketahui untuk kelas IVC sebesar 87,65 lebih tinggi dari rata-rata kelas IVD yaitu 85,45. Dengan demikian berarti tingkat hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku setelah dilakukan pembelajaran dengan media *the thing puzzle* pada peserta didik kelas IVC menunjukkan lebih baik daripada peserta didik kelas IVD yang proses pembelajarannya menggunakan media peta.

B. Pengujian Hipotesis

1. Uji Prasyarat

Data hasil tes mata pelajaran IPS tentang Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC dan IVD sebelum dianalisis untuk membuktikan hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model korelasi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Pengujian dilakukan melalui uji statistik yaitu dengan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Kriterianya, apabila nilai statistik yang dihasilkan dari perhitungan uji *Kolmogrov-Smirnov* menghasilkan p-*value* > 0,05, maka variabel pengganggu atau residual berdistribusi normal, sebaliknya apabila nilai statistik yang dihasilkan dari perhitungan uji *Kolmogrov-Smirnov* menghasilkan p-*value* $\leq$ 0,05, maka variabel pengganggu atau residual tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas dengan bantuan program SPSS versi 25.0 dapat dilihat pada Tabel 14 berikut ini.

Tabel 14. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Tes IPS Kelas IVC

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest	Pretest
N		34	34
Normal Parameters[a,b]	Mean	87.65	82.47
	Std. Deviation	7.962	8.414
Most Extreme Differences	Absolute	.147	.149
	Positive	.088	.079
	Negative	-.147	-.149
Test Statistic		.147	.149
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060[c]	.053[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS (lampiran 16 halaman 102).

Berdasarkan Tabel 14 tersebut menunjukkan nilai K-S untuk hasil belajar IPS kelas IVC data data *posttest* sebesar 0,147 dengan probabilitas *value* sebesar 0,060 > 0,05 tidak signifikan, dan data *pretest* sebesar 0,149 dengan probabilitas *value* sebesar 0,053 > 0,05 tidak signifikan, dengan demikian data hasil belajar IPS kelas IVC berdistribusi normal.

Tabel 15. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Tes IPS Kelas IVD

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest	Pretest
N		33	33
Normal Parameters[a,b]	Mean	85.45	79.03
	Std. Deviation	7.471	9.329
Most Extreme Differences	Absolute	.118	.142
	Positive	.101	.142
	Negative	-.118	-.130
Test Statistic		.118	.142
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]	.087[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS (lampiran 16 halaman 102).

Berdasarkan Tabel 15 tersebut menunjukkan nilai K-S untuk hasil belajar IPS kelas IVD data *postest* sebesar 0,118 dengan probabilitas *value* sebesar 0,200 > 0,05 tidak signifikan, dan untuk data *pretest* sebesar 0,142 dengan probabilitas *value* sebesar 0,087 > 0,05 tidak signifikan, dengan demikian data hasil belajar IPS kelas IVD berdistribusi normal.

b. Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih varian populasi adalah sama atau tidak. Jika *variace* dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap maka disebut homoskedastisitas dan jika berbeda disebut heteroskedastisitas. Adapun hasil uji homogenitas dengan program SPSS dapat dilihat tabel berikut ini.

Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas

ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	198.202	1	198.202	2.516	.118
Within Groups	5121.440	65	78.791		
Total	5319.642	66			

Sumber: Hasil Perhitungan Program SPSS (lampiran 16 halaman 103).

Berdasarkan Tabel 16 tersebut, dapat dijelaskan nilai signifikansi atau p-*value* 0,118 > 0,05 maka varian dari dua kelompok (kelas IVC dan IVD) populasi data adalah sama atau homogeny.

2. Analisis Data

a. Pengaruh Penggunaan Media *The Thing Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Suku

Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC di SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan menggunakan bantuan program SPSS diperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 16,316. Sementara dari hasil perhitungan uji t-test secara manusial diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,288. Nilai t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada d.b = N – 1 (34-1) = 33, terlihat nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,036. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} baik perhitungan dengan program SPPS maupun perhitungan secara manual atau (16,316 > 2,036 < 16,288).

Nilai t_{hitung} bertanda positif, menunjukkan hubungan yang searah, yang mana apabila penggunaan media *the thing puzzle* ditingkatkan atau sering diterapkan maka hasil belajar IPS peserta didik juga akan meningkat. Sebaliknya apabila media *the thing puzzle* kurang diterapkan maka hasil belajar IPS peserta didik juga akan menurun.

b. Pengaruh Penggunaan Media Peta terhadap Hasil Belajar IPS

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan media peta terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVD di SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan menggunakan bantuan program SPSS diperoleh nilai t_{hitung} sebesar = 8,967. Sementara dari hasil perhitungan uji t-test secara manusial diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,972. Nilai t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada d.b = N – 1 (33-1) = 32, terlihat nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,036.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada nilai t_{tabel} atau (8,967 > 2,036 < 8,972).

Nilai t_{hitung} bertanda positif, menunjukkan hubungan yang searah, yang mana apabila penggunaan media peta ditingkatkan atau sering diterapkan maka hasil belajar IPS peserta didik juga akan meningkat. Sebaliknya apabila media peta kurang diterapkan maka hasil belajar IPS peserta didik juga akan menurun.

Berdasarkan hasil perhitungan uji t-test pengaruh penggunaan media the thing puzzle dan media peta terhadap hasil pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 tersebut, dengan diperolehnya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai p-*value* < 0,05, maka hipotesis yang diajukan: "Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019" terbukti kebenarannya.

C. Pembahasan Hasil Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa media pembelajaran *the thing puzzle* dan media peta berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019. Pengaruh positif memberikan arti bahwa penggunaan media *the thing puzzle* dan media peta berpengaruh searah terhadap hasil belajar IPS, dimana apabila media *the thing puzzle* dan media peta

ditingkatkan maka hasil belajar IPS bagi peserta didik akan meningkat. Sebaliknya apabila penggunaan *the thing puzzle* dan media peta diturunkan (jarang diterapkan) maka hasil belajar IPS peserta didik juga akan menurun.

Meningkatnya hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IVC dan IVD SD Negeri 4 Sragen, terlihat setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media *the thing puzzle* dan media peta, yang mana pada kondisi awal nilai rata-rata kelas IVC sebesar 82,47, kemudian setelah dilakukan pembelajaran dengan media the thing puzzle meningkat menjadi 87,65. Sementara nilai rata-rata untuk kelas IVD pada kondisi awal sebesar 79,03, namun setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media peta, nilai rata-rata meningkat menjadi 85,45. Begitu juga dengan nilai tes terendah dan nilai tes tertinggi, dimana pada kondi awal (*pretest*) untuk kelas IVC nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 64. Sementara untuk kelas IVD, nilai tes tertinggi 100 dan nilai tes terendah adalah 64. Setelah dilakukan metode pembelajaran dengan media *the thing puzzle* (*posttest*), nilai tes terendah dan tertinggi untuk kelas IVC menunjukkan 72 dan 100. Sementara untuk kelas IVD nilai tes terendah 72 dan nilai tes tertinggi masih tetap 100. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 17. Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Postest* Kelas IVC dan IVD

Keterangan	***Pretest***		***Postest***	
	Kelas IVC	**Kelas IVD**	**Kelas IVC**	**Kelas IVD**
Nilai terendah	64	64	72	72
Nilai tertinggi	96	100	100	100
Jumlah	2804	2608	2980	2820
Rata-rata	82,47	79,03	87,65	85,45

Sumber: Data primer diolah.

Berdasarkan Tabel 17 tersebut, menunjukkan bahwa pada tes awal hasil belajar IPS peserta didik ada perbedaan yang kecil antara kelas IVC dengan kelas IVD. Nilai rata-rata kelas IVC dan kelas IVD pada uji *pretest* yang dilakukan menunjukkan nilai yang beda tipis yaitu selisih 3,44 poin. Langkah yang diambil selanjutnya yakni memberikan *treatment* pada kelas IVC dengan media *the thing puzzle* dan kelas IVD dengan media peta. Diberikan tes akhir guna mengetahui peningkatan hasil belajar IPS peserta didik setelah diberikan perlakuan, nilai ini dilihat melalui hasil *posttest*.

Diketahui nilai masing-masing kelas terdapat peningkatan yang signifikan, baik kelas IVC maupun kelas IVD. Hal ini, setelah dilakukan olah data *posttest* terjadi peningkatan nilai rata-rata, untuk kelas IVC sebesar 5,18 point. Sementara untuk kela IVD meningkat sebesar 6,42 point. Dengan ini dinyatakan bahwa penggunaan media *the thing puzzle* dan peta pada pembelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen.

Peningkatan hasil belajar IPS ini didasarkan atas penggunaan media the thing puzzle dan peta yang mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa ketika menggunakan media *the thing puzzle* dan peta dalam pembelajaran, peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru. Untuk membuktikan asumsi yang dipaparkan maka dilakukan uji-t pada data penelitian, hasil analisis dilihat dari Tabel 18, dan Tabel 19, yang merupakan hasil pengujian t-Tes pada penelitian ini. Berikut adalah hasil uji t-Tes pada kelas IVC maupun kelas IVD.

Tabel 18. Hasil Uji t-Tes Kelas IVC

t	df	Sig.(2-tailed)	Keterangan
16,316	33	0,000	Ada perbedaan hasil belajar IPS signifikan.

Sumber: Data primer diolah dengan program SPSS.

Berdasarkan Tabel 18 tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang didapat dari penghitungan 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 sehingga kriteria pengambilan keputusan, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik kelas IVC sebelum dan sesudah menggunakan media *the thing puzzle*.

Meningkatkan hasil belajar IPS setelah dilakukan menggunakan media *the thing puzzle*, dikarenakan peserta didik menjadi lebih antusias dan bisa media tersebut bisa membangu peserta didik dalam mengasah otak. Sebagaimana pendapat Cahyo dalam Ernawati (2016: 3) bahwa *the thing puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan mengasah otak melalui pencarian dan pengingatan kata yang pas untuk jawaban pada kotak yang tersedia.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widya Hastuti (2017) meneliti tentang "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bataeng". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Penelitian terdahulu ini memiliki relevansi dengan penelitian sekarang, yaitu sama-sama menerapkan media *puzzle* terhadap hasil belajar.

Tabel 19. Hasil Uji t-Tes Kelas IVD

t	df	Sig.(2-tailed)	Keterangan
8,967	32	0,000	Ada perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan.

Sumber: Data primer diolah dengan program SPSS.

Berdasarkan Tabel 19 tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang didapat dari penghitungan 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 sehingga kriteria pengambilan keputusan, yaitu terdapat perbedaan hasil belajar IPS peserta didik kelas IVD sebelum dan sesudah menggunakan media peta.

Kelas IVD yang peneliti gunakan sebagai kelas uji menggunakan media peta mengalami peningkatan hasil belajar IPS. Peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas didasarkan atas media peta berupa visual yang dapat digunakan sebagai perantara untuk membantu tersampainya materi pelajaran dari guru ke peserta didik sehingga dapat merangsang pola pikiran, perasaan, minat bagi peserta didik.

Meningkatnya hasil belajar IPS peserta didik kelas IVD, juga ada relevansinya dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Didi Suhandi (2014) meneliti tentang “Studi Komparatif Penggunaan Media Peta Tematik dengan Media CD Interaktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Bahan Ajar Pola Kegiatan Ekonomi Penduduk, Penggunaan Lahan, dan Pola Pemukiman (Studi Kasus SMP Negeri 1 Haurwangi Kabupaten Cianjur)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa “kelas eksperimen-1” yang proses pembelajarannya menggunakan “media peta tematik” mengalami peningkatan sebesar 28,62%, dan “kelas eksperimen-2” yang proses pembelajarannya menggunakan “media CD interaktif meningkat 22,67%. Hal ini berarti terdapat perbedaan 5,95%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan “media peta tematik” relatif lebih baik

untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik dibanding dengan penggunaan “media CD interaktif” walaupun perbedaannya hanya 5,95.

Penelitian terdahulu ini memiliki relevansi dengan penelitian sekarang, yaitu sama-sama menerapkan media peta. Perbedaannya terletak pada jenis media pembelajaran, variabel dependen, mata pelajaran, dan subjek penelitian. Penelitian terdahulu menambahkan media CD interaktif terhadap keterampilan berpikir kritis, sedangkan penelitan sekarang *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019, peneliti menemui berbagai keterbatasan, diantaranya:

1. Masih adanya keterbatasan variabel yang diteliti, sehingga masih ada variabel-variabel lain yang berpengaruh terhadap objek penelitian ini yang belum diteliti.
2. Minimnya pengalaman peneliti dalam mengajar, sehingga belum bisa maksimal dalam mengelola kelas, seperti masih adanya peserta didik yang ramai saat pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini hanya berlaku untuk peserta didik kelas IV Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 dan tidak berlaku pada kelas lain atau dalam sekolah lain.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVC di SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan menggunakan bantuan program SPSS diperoleh nilai thitung sebesar = 16,316. Sementara dari hasil perhitungan uji t-test secara manual diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16,288. Nilai t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai ttabel pada d.b = N – 1 (34-1) = 33, terlihat nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,036. Dengan demikian nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel baik perhitungan dengan program SPPS maupun perhitungan secara manual atau (16,316 > 2,036 < 16,288).

Berdasarkan hasil analisis data tentang pengaruh penggunaan media peta terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada peserta didik kelas IVD di SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan menggunakan bantuan program SPSS diperoleh nilai thitung sebesar = 8,967. Sementara dari hasil perhitungan uji t-test secara manusial diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,972. Nilai t_{hitung} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai ttabel pada d.b = N – 1 (33-1) = 32, terlihat nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% sebesar 2,036. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai thitung lebih besar daripada nilai ttabel atau (8,967 > 2,036 < 8,972).

Berdasarkan hasil perhitungan uji t-test pengaruh penggunaan media *the thing puzzle* dan media peta terhadap hasil pembelajaran IPS pada peserta didik kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 tersebut, dengan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai p-*value* < 0,05, maka hipotesis yang diajukan: "Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *the thing puzzle* dan peta terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019" terbukti kebenarannya.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah

   Kepala sekolah sebaiknya memberi motivasi kepada para guru untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

   Guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran sebaiknya disertai dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti *the thing puzzle* dan media peta supaya peserta didik antusias mengikuti pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

   Hendaknya menyediakan berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

4. Bagi Peneliti Lain

   Hendaknya dilakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media *the thing puzzle* dan peta dapat diterapkan dan memberikan hasil yang lebih baik pada semua mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2012. *Teknik Belajar yang Efektif*, Jakarta: Rineka Cipta.

Ahmad Susanto. 2015. ***Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar***. Edisi Pertama. Jakarta: Prenadamedia Group.

Arif S. Sadiman, dkk. 2014. ***Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan***. Jakarta: Raja Grafindo.

Aunurrahman. 2012. ***Belajar dan Pembelajaran.*** Bandung: Alfabeta.

Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Dadang Supardan. 2015. ***Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perseptif Filosofi dan Kurikulum***. Jakarta: Bumi Aksara.

Daryanto. 2014. ***Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah.*** Yogyakarta: Gava Media.

Ernawati, dkk. 2016. "Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkanketerampilan Berpikir Kreatif Siswa". ***Jurnal Studi Sosial***. Vol 4 No 1. [online].Tersedia:https://media.neliti.com/media/publications/41056-ID-penggunaan-media-pembelajaran-crossword-puzzle-untuk-meningkatkan-keterampilan-b.pdf.

Etin Solihatin dan Raharjo. 2012. ***Cooperating Learning Analisis Model Pembelajaran IPS***. Jakarta: Bumi Aksara.

H.Abd.Hafid. 2011. "Sumber dan Media Pembelajaran". ***Jurnal Sulesana.*** Volume 6 Nomor 2.

Ibrahim dan Suparni. 2008. ***Strategi Pembelajaran Matematika***. Yogyakarta: Bidang Akademik UIN Sunan Kalijaga.

Imam Ghozali. 2011. ***Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS***, Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Isjoni. 2013. ***Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik***. Yogyakara: Pustaka Pelajar.

Jakni. 2016. ***Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan***. Bandung: Alfabeta.

Karwono dan Heni Mularsih. 2012. ***Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar***. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kasmadi, H. 2008. ***Taktik Mengajar Bagian diskusi tentang Teknik Mengajar***. IKIP. Semarang Press.

Muh Hidayatus Sofian. 2017. ***Keefektifan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD***. Seminar Nasional PGSD, Universitas PGRI Semarang.

Muh. Syukron. 2011. ***Media Games Puzzle***. Jakarta: Rineka Cipta.

Musfiqon. 2012. ***Panduang Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan***. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Nana Sudjana. 2014. ***Penilaian Hasil Proses Belajar Mengaja****r*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Pupung Rahayu Noviati. 2017. "Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang". *Golden Age, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 1, Nomor 1*.

Rendra Ari Prabowo. 2012. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN I Jatipurwo Tahun 2011/ 2012. *Naskah Publikasi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.*

Saifullah. 2013. "Pengembangan Media Peta *Puzzel* dalam Pembelajaran IPS Madrasah Ibtidaiyah Uswatun Hasanah Merambung". *Jurnal Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung.*

Sardiman A.M. 2012. ***Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.*** Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Slameto. 2003. ***Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi***, Jakarta: Bina Aksara.

Suciaty Al-Azizy, A. 2010. ***Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya***. Yogjakarta: Diva Press.

Suharsimi Arikunto. 2012. ***Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik***. Jakarta: Rineka Cipta.

_____. 2013. ***Prosedur Penelitian***. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. 2008. ***Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D***. Bandung: Alfabeta.

_____. 2014. ***Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)***. Bandung: Alfabeta.

Widya Hastuti. 2017. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bataeng". ***Jurnal Pendidikan dan Penalaran***, Vol. 4. No. 1.

Wijang Candi Kirana. 2014. "Efektivitas Media Peta Buta Berbasis *Puzzle* Multimedia Ditinjau dari Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD 2 Padokan Kasihan Bantul Yogyakarta." ***Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.***

Yudhi Munadi. 2013. ***Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru***. Jakarta: Referensi.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SILABUS

Satuan Pendidikan : SD Negeri 4 Sragen

Kelas / Semester : IV / II

Tema : 7. Indahnya di Negeriku

Subtema : 1

KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang .

KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak bermain dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia PPKn Ilmu Pengetahuan Sosial	3.7 Menggali pengetauan baru yang terdapat pada teks. 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. 4.2 Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di	• Membaca teks mengenai keragaman suku bangsa yang	Observasi Tes Tertulis	2x35menit (2 x pertemuan)	1. Buku Pedoman Guru Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). 2. Buku Siswa Tema : *Indahnya Keragaman di Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). 3. Teks bacaan tentang Keragaman Suku Bangsa

	provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.				

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Sekolah : SDN 4 Sragen
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : IV / 2
Tahun Ajaran : 2018 / 2019
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

Tema/Sub Tema

Indahnya keragaman di Negeriku/ Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku.

Kompetensi Dasar

3.2 Mengindentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan dapat :

- Menemukan informasi baru dari teks tentang keragaman masyarakat Indonesia
- Menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia
- Menjelaskan penyebab keragaman masyarakat di Indonesia

B. Materi Pembelajaran

- Menemukan informasi baru dari teks tentang keragaman masyarakat Indonesia
- Menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia
- Menjelaskan penyebab keragaman masyarakat di Indonesia.

C. Metode Pembelajaran

- Metode Pembelajaran :
  1. Ceramah Plus
  2. Diskusi
- Media Pembelajaran : *The Thing Puzzle*

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal 1. Guru mengucapkan salam pembuka. 2. Mengkondisikan kelas, presensi peserta didik, persiapan sarana pembelajaran. 3. Apersepsi Tanya jawab tentang jenis-jenis keragaman di Indonesia 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan media *the thing puzzle*	10 menit
2.	Kegiatan Inti 1. Peserta didik diminta untuk membca teks mengenai Bhineka Tunggal Ika (mengamati)	45 menit

	2. Guru menjelaskan materi tentang keanekaragaman suku suku bangsa dan agama di Negeriku dengan media *the thing puzzle* **(Eksplorasi)** 3. Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan melakukan kegiatan tanya jawab dengan menggunakan *the ting puzzle* **(Eksplorasi).** 4. Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan **(Elaborasi).** 5. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara individu yang sudah dipersiapkan oleh guru **(Elaborasi).** 6. Guru memberikan pertanyaan secara individu kepada peserta didik untuk mendapatkan skor dasar atau skor awal **(Elaborasi).** 7. Peserta didik ditugaskan untuk menemukan informasi baru dari isi teks**.** 8. Peserta didik diminta untuk membaca teks penyebab keragaman masyarakat di Indonesia yan ada pada buku**.** 9. Peserta didik diminta untuk menjawab soal yang berkaitan dengan isi teks tersebut **(Menalar).** 10. Akhir kegiatan, peserta diminta untuk merangkum dan mengerjakan soal latihan**.**	
3.	Kegiatan Akhir 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. 3. Guru melakukan penilaian terhadap tugas individu dan refleksi. 4. Guru memberi umpan balik dan penguatan. 5. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR. 6. Salam penutup.	15 menit

E. Sumber Pembelajaran

1. Buku Tematik Terpadu Tema Indahnya Keragaman di Negeriku
2. Referensi lain yang relevan

F. Penilaian

1. Penguasaan Konsep

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
1. Dapat menemukan informasi baru dari teks tentang keragaman 2. Mampu menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia 3. Mampu menjelaskan penyebab keragaman masyarakat di Indonesia	Lisan	Unjuk kerja	Berilah tanggapanmu mengenai jenis keragaman suku bangsa di Indonesia

Format Kriteria Penilaian :

- Produk (Hasil Diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

2. Penilaian Minat Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS

No	Nama Peserta didik	Aspek yang Diamati				Jumlah
		Perasaan Senang	Keterlibatan Peserta didik	Ketertarikan	Perhatian Peserta didik	

Menghitung nilai :

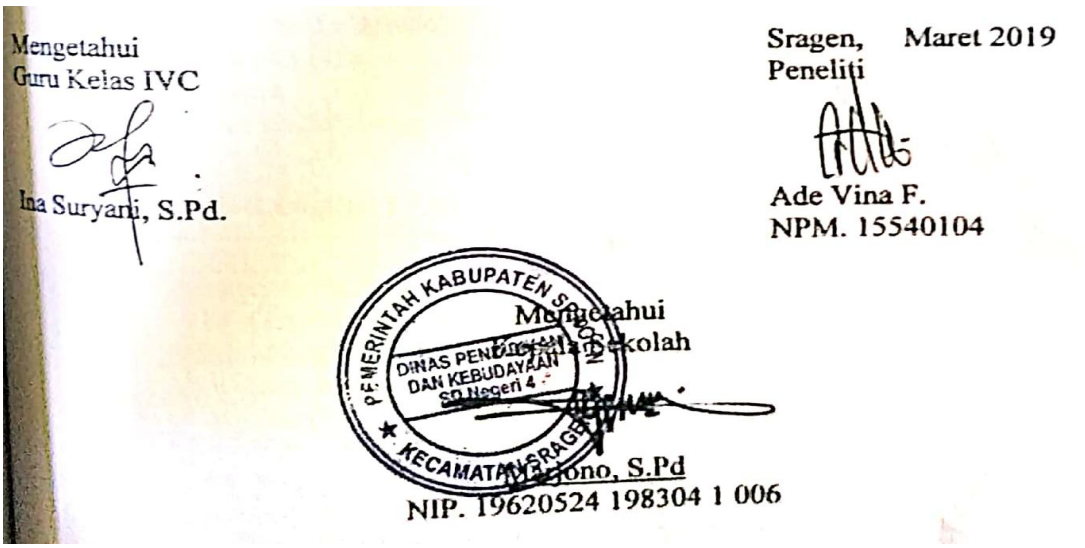
Skor 4 = Sangat tinggi

Skor 3 = Tingi

Skor 2 = Sedang

Skor 1 = Rendah

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimal}(40)} \text{ x } 100 = ...$$



Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (R P P)

Sekolah : SDN 4 Sragen
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/ Semester : IV / 2
Tahun Ajaran : 2018 / 2019
Alokasi Waktu : 4 x 35 menit (2 x pertemuan)

Tema/Sub Tema
Indahnya keragaman di Negeriku/ Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku

Kompetensi Dasar
3.2 Mengindentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.

A. Tujuan Pembelajaran
Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan dapat :
- Menemukan informasi baru dari teks tentang keragaman masyarakat Indonesia
- Menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia
- Menjelaskan penyebab keragaman masyarakat di Indonesia.

B. Materi Pembelajaran
- Menemukan informasi baru dari teks tentang keragaman masyarakat Indonesia
- Menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia
- Menjelaskan penyebab keragaman masyarakat di Indonesia

C. Metode Pembelajaran
- Metode Pembelajaran :
  1. Ceramah Plus
  2. Diskusi
- Media Pembelajaran : Peta

D. Langkah-Langkah Pembelajaran

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal 1. Guru mengucapkan salam pembuka. 2. Mengkondisikan kelas, presensi peserta didik, persiapan sarana pembelajaran. 3. Apersepsi Tanya jawab tentang jenis-jenis keragaman di Indonesia 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan media peta	10 menit
2.	Kegiatan Inti 1. Peserta didik diminta untuk membca teks mengenai Bhineka Tunggal Ika (mengamati) 2. Guru menjelaskan materi tentang keanekaragaman suku suku bangsa	45 menit

	dan agama di Negeriku dengan media peta **(Eksplorasi)** 3. Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dengan melakukan kegiatan tanya jawab dengan menggunakan peta **(Eksplorasi).** 4. Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan **(Elaborasi).** 5. Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi secara individu yang sudah dipersiapkan oleh guru **(Elaborasi).** 6. Guru memberikan pertanyaan secara individu kepada peserta didik untuk mendapatkan skor dasar atau skor awal **(Elaborasi).** 7. Peserta didik ditugaskan untuk menemukan informasi baru dari isi teks**.** 8. Peserta didik diminta untuk membaca teks penyebab keragaman masyarakat di Indonesia yang ada pada buku**.** 9. Peserta didik diminta untuk menjawab soal yang berkaitan dengan isi teks tersebut **(Menalar).** 10. Akhir kegiatan, peserta diminta untuk merangkum dan mengerjakan soal latihan**.**	
3.	Kegiatan Akhir 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri. 3. Guru melakukan penilaian terhadap tugas individu dan refleksi. 4. Guru memberi umpan balik dan penguatan. 5. Guru memberikan tindak lanjut berupa PR. 6. Salam penutup.	15 menit

F. Sumber Pembelajaran

1. Buku Tematik Terpadu Tema Indahnya Keragaman di Negeriku
2. Referensi lain yang relevan

F. Penilaian

2. Penguasaan Konsep

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
1. Dapat menemukan informasi baru dari teks tentang keragaman 2. Mampu menjelaskan keragaman suku bangsa di Indonesia 3. Mampu menjelaskan penyebab keragaman masyarakat di Indonesia	Lisan	Unjuk kerja	Berilah tanggapanmu mengenai jenis keragaman suku bangsa di Indonesia

Format Kriteria Penilaian :

- Produk (Hasil Diskusi)

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar * sebagian besar benar * sebagian kecil benar * semua salah	4 3 2 1

2. Penilaian Minat Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPS

No	Nama Peserta didik	Aspek yang Diamati				Jumlah
		Perasaan Senang	Keterlibatan Peserta didik	Ketertarikan	Perhatian Peserta didik	

Menghitung nilai :
Skor 4 = Sangat tinggi
Skor 3 = Tingi
Skor 2 = Sedang
Skor 1 = Rendah

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimal}(40)} \text{ x } 100 = ...$$

Sragen, Maret 2019

Mengetahui
Guru Kelas IVD

Liyarti, S.Pd.
NIP.19710825 200701 2 012

Peneliti

Ade Vina F.
NPM. 15540104

Mengetahui
Kepala Sekolah

Marjono, S.Pd
NIP. 19620524 198304 1 006

Lampiran 4

KISI-KISI SOAL

Indikator	Tingkat Kemampuan			Nomor Soal
	C1	C2	C3	
1. Menjelaskan keragaman tari adat		√		4,18
2. Penyebab Keragaman	√			1, 26, 29
3. Menjelaskan keragaman rumah adat		√		5, 6,9,12,14,15
4. Menjelaskan keragaman pakaian adat		√		8,19
5. Menjelaskan keragaman alat musik adat		√		7,11,20,27,28,
6. Menjelaskan keragaman makanan khas		√		16,
7. Menyebutkan keragaman suku bangsa	√			2, 13, 24,
8. Menjelaskan keragaman lagu daerah	√			22, 23,
9. Menerapkan budaya adat			√	3,
10.Menyebutkan bentuk kesenian adat	√			21, 25
11.Peribahasa			√	30

Lampiran 5

SOAL

Nama :
Nomor :
Kelas :

Berilah tanda (x) a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar !

1. Letak wilayah Indonesia yang strategis yaitu antara ?
   a. Samudra pasifik dan samudra india
   b. Samudra indonesia dan samudra antartika
   c. Samudra pasifik dan samudra Indonesia
   d. Samudra asia dan austria
2. Suku Bangsa alor, rote,timur, sumba, helong, sabu, dawan, belu, dan flores berada di provinsi ?
   a. Kalimantan Utara
   b. Sulawesi Utara
   c. Nusa Tenggara Barat
   d. Nusa Tenggara Timur
3. Indonesia kaya akan budaya daerah. Sikap yang harus kamu lakukan terhadap budaya daerah adalah…
   a. Bosan melihatnya
   b. Menjaga dan melestarikannya
   c. Malu mengakui
   d. Tidak perlu mempelajarinya
4. Tari Pendet dan Kecak berasal dari Provinsi …
   a. DKI Jakarta
   b. Daerah Istimewa Yogyakarta
   c. Bali
   d. Sumatera Barat
5.

   Di atas adalah gambar rumah adat dari ….
   a. Jawa Barat
   b. Jawa Timur
   c. Sumatera
   d. Papua
6. Rumah Honai dari Papua ditunjukkan oleh gambar.....
   a.

   b.

c.

d.

7. Alat musik kulintang berasal dari ….
   a. Jawa
   b. Maluku
   c. Sunda
   d. Sulawesi
8. Baju Teluk Belango merupakan pakaian adat ....
   a. Kalimantan Barat
   b. Sumatra Barat
   c. Sulawesi Utara
   d. Papua Barat
9.

   Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi ....
   a. NAD
   b. DIY
   c. Minangkabau
   d. Bengkulu
10. Tari Maengket berasal dari daerah ....
    a. Kalimantan Timur
    b. Maluku
    c. Bali
    d. Sulawesi Utara
11.

    Alat musik seperti ditunjukkan pada gambar di samping berasal dari .....
    a. Kalimantan Utara
    b. Sulawesi Utara
    c. Jawa Tengah
    d. Sumatera Barat
12. Rumah Bentang merupakan rumah adat daerah ...
    a. Sumatera Barat
    b. Kalimantan Tengah
    c. Maluku
    d. Bali

13. Suku bangsa yang berasal dari Sulawesi di antaranya adalah suku ....
    a. Dayak dan Banjar
    b. Asmat dan Sentani
    c. Sunda dan Jawa
    d. Bugis dan Toraja
14. Rumah adat dari Jawa Tengah adalah ...
    a. Tongkonan
    b. Joglo
    c. Gadang
    d. Musalaki
15. Honai adalah rumah adat yang berasal dari daerah ...
    a. Sumatra
    b. Kalimantan
    c. Sulawesi
    d. Papua
16. Gudeg adalah makanan khas dari daerah ....
    a. Jakarta
    b. Bali
    c. Yogyakarta
    d. Maluku
17. Berikut adalah tari-tarian yang berasal dari Indonesia, kecuali ...
    a. Seudati
    b. Gambyong
    c. Samba
    d. Maengket
18. Upacara adat pada gambar berikut berasal dari ...

    a. Bandung
    b. Bali
    c. Bogor
    d. Batam
19. Pakaian adat di samping berasal dari daerah ....

    a. Nias
    b. Jawa
    c. Sumatera Barat
    d. Sulawesi Selatan
20. Alat musik di samping disebut...

    a. Orkestra
    b. Gamelan
    c. Tifa
    d. Degungan

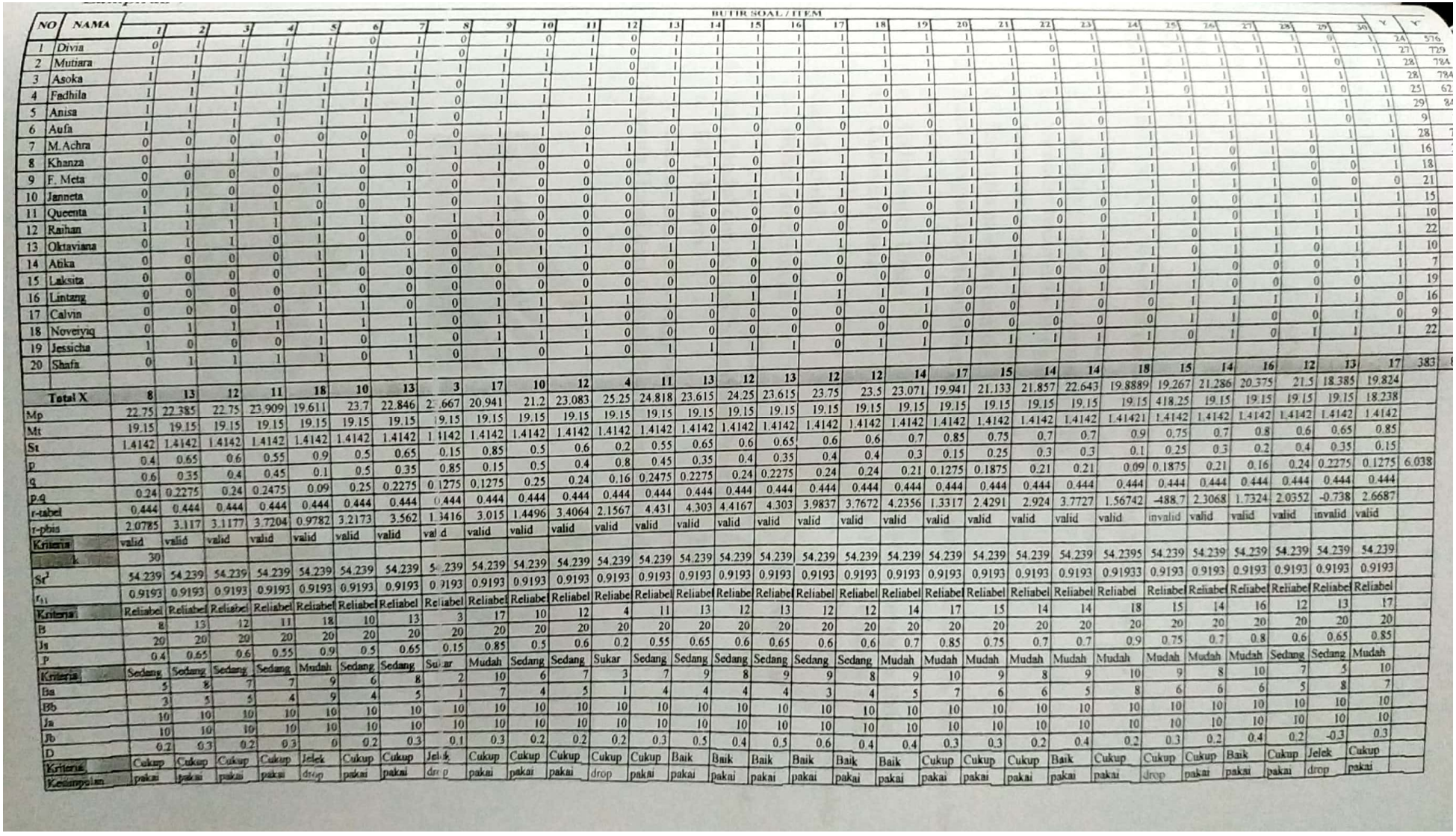
21. Wayang kulit termasuk seni pertunjukan dari daerah ....
    a. Sumatera
    b. Sulawesi
    c. Jawa Tengah
    d. Kalimantan
22. Lagu daerah yang berasal dari Jawa Tengah di antaranya adalah ....
    a. Ampar-Ampar Pisang
    b. Yamko rambe yamko
    c. Gambang Suling
    d. Jali-jali
23. Yamko Rambe Yamko adalah lagu daerah yang berasal dari ...
    a. Jambi
    b. Bali
    c. Maluku
    d. Papua
24. Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa. Sikap kita yang baik terhadap suku yang lain adalah ....
    a. mencemooh suku yang lain
    b. menghormati suku yang lain
    c. mengacuhkan suku yang lain
    d. menertawakan suku yang lain
25. Kekayaan kesenian di Indonesia berbeda-beda. Berikut bentuk kesenian di Indonesia, ***kecuali*** ....
    a. tarian
    b. upacara adat
    c. seni pertunjukkan
    d. tata cara ibadah
26. Bhineka tunggal ika adalah semboyan bangsa Indonesia yang tertulis di ....
    a. Tugu Monas
    b. lambang DKI Jakarta
    c. Tugu Pahlawan
    d. lambang negara Indonesia
27. Angklung, Tifa, Gamelan, Kolintang adalah nama ….
    a. lagu daerah
    b. senjata tradisional
    c. Tarian adat
    d. Alat musik tradisionanl
28. Rencong, Mandau, dan Clurit adalah nama ....
    a. Lagu daerah
    b. Tarian daerah
    c. Pakaian adat
    d. Senjata tradisional
29. Budaya bangsa atau nasional bersumber dari budaya ….
    a. Jawa
    b. Daerah
    c. Melayu
    d. Cina
30. Bersatu kita teguh bercerai kita ….
    a. jatuh
    b. runtuh
    c. bersama
    d. rugi

Lampiran 6

KUNCI JAWABAN

1. C	11. C	21. C
2. D	12. B	22. C
3. B	13. D	23. D
4. C	14. B	24. B
5.C	15. D	25. D
6.B	16. C	26. D
7. D	17. C	27. D
8. A	18. B	28. D
9. C	19. B	29. B
10. D	20. B	30. B

Lampiran 7



NO	NAMA	BUTIR SOAL / ITEM																													X	Y
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	Divia	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	576
2	Mutiara	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729
3	Asoka	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	784
4	Fadhila	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	784
5	Anisa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	25	625
6	Aufa	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841
7	M.Achra	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	9	
8	Khanza	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
9	F. Meta	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	
10	Janneta	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	18	
11	Queenta	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21	
12	Raihan	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	
13	Oktaviana	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	10	
14	Atika	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	22	
15	Laksita	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	
16	Lintang	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	
17	Calvin	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	19	
18	Noveiyiq	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	16	
19	Jessicha	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	
20	Shafa	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	22	
	Total X	8	13	12	11	18	10	13	3	17	10	12	4	11	13	12	13	12	12	14	17	15	14	14	18	15	14	16	12	13	17	383	
Mp		22.75	22.385	22.75	23.909	19.611	23.7	22.846	23.667	20.941	21.2	23.083	25.25	24.818	23.615	24.25	23.615	23.75	23.5	23.071	19.941	21.133	21.857	22.643	19.8889	19.267	21.286	20.375	21.5	18.385	19.824		
Mt		19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	19.15	418.25	19.15	19.15	19.15	19.15	18.238		
St		1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.41421	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142	1.4142		
p		0.4	0.65	0.6	0.55	0.9	0.5	0.65	0.15	0.85	0.5	0.6	0.2	0.55	0.65	0.6	0.65	0.6	0.6	0.7	0.85	0.75	0.7	0.7	0.9	0.75	0.7	0.8	0.6	0.65	0.85		
q		0.6	0.35	0.4	0.45	0.1	0.5	0.35	0.85	0.15	0.5	0.4	0.8	0.45	0.35	0.4	0.35	0.4	0.4	0.3	0.15	0.25	0.3	0.3	0.1	0.25	0.3	0.2	0.4	0.35	0.15		
p.q		0.24	0.2275	0.24	0.2475	0.09	0.25	0.2275	0.1275	0.1275	0.25	0.24	0.16	0.2475	0.2275	0.24	0.2275	0.24	0.24	0.21	0.1275	0.1875	0.21	0.21	0.09	0.1875	0.21	0.16	0.24	0.2275	0.1275	6.038	
r-tabel		0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444	0.444		
r-pbis		2.0785	3.117	3.1177	3.7204	0.9782	3.2173	3.562	1.3416	3.015	1.4496	3.4064	2.1567	4.431	4.303	4.4167	4.303	3.9837	3.7672	4.2356	1.3317	2.4291	2.924	3.7727	1.56742	-488.7	2.3068	1.7324	2.0352	-0.738	2.6687		
Kriteria		valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	invalid	valid	valid	valid	invalid	valid		
k		30																															
S_t^2		54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.2395	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239	54.239		
r_{11}		0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.91933	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193	0.9193		
Kriteria		Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel	Reliabel		
B		8	13	12	11	18	10	13	3	17	10	12	4	11	13	12	13	12	12	14	17	15	14	14	18	15	14	16	12	13	17		
Js		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20		
P		0.4	0.65	0.6	0.55	0.9	0.5	0.65	0.15	0.85	0.5	0.6	0.2	0.55	0.65	0.6	0.65	0.6	0.6	0.7	0.85	0.75	0.7	0.7	0.9	0.75	0.7	0.8	0.6	0.65	0.85		
Kriteria		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah		
Ba		5	8	7	7	9	6	8	2	10	6	7	3	7	9	8	9	9	8	9	10	9	8	9	10	9	8	10	7	5	10		
Bb		3	5	5	4	9	4	5	1	7	4	5	1	4	4	4	4	3	4	5	7	6	6	5	8	6	6	6	5	8	7		
Ja		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
Jb		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10		
D		0.2	0.3	0.2	0.3	0	0.2	0.3	0.1	0.3	0.2	0.2	0.2	0.3	0.5	0.4	0.5	0.6	0.4	0.4	0.3	0.3	0.2	0.4	0.2	0.3	0.2	0.4	0.2	-0.3	0.3		
Kriteria		Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Jelek	Cukup		
Kesimpulan		pakai	pakai	pakai	pakai	drop	pakai	pakai	drop	pakai	pakai	pakai	drop	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	pakai	drop	pakai	pakai	pakai	drop	pakai		

Lampiran 8

SOAL TES RESPONDEN

Nama :

Nomor :

Kelas :

Berilah tanda (x) a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar !

1. Letak wilayah Indonesia yang strategis yaitu antara ?
   a. Samudra pasifik dan samudra india
   b. Samudra indonesia dan samudra antartika
   c. Samudra pasifik dan samudra Indonesia
   d. Samudra asia dan austria
2. Suku Bangsa alor, rote,timur, sumba, helong, sabu, dawan, belu, dan flores berada di provinsi ?
   a. Kalimantan Utara
   b. Sulawesi Utara
   c. Nusa Tenggara Barat
   d. Nusa Tenggara Timur
3. Indonesia kaya akan budaya daerah. Sikap yang harus kamu lakukan terhadap budaya daerah adalah…
   a. Bosan melihatnya
   b. Menjaga dan melestarikannya
   c. Malu mengakui
   d. Tidak perlu mempelajarinya
4. Tari Pendet dan Kecak berasal dari Provinsi …
   a. DKI Jakarta
   b. Daerah Istimewa Yogyakarta
   c. Bali
   d. Sumatera Barat
5. Rumah Honai dari Papua ditunjukkan oleh gambar.....
   a.

   b.

   c.

   d.

6. Alat musik kulintang berasal dari ….
   a. Jawa
   b. Maluku
   c. Sunda
   d. Sulawesi

7.

Gambar di atas merupakan rumah adat dari provinsi ....

a. NAD
b. DIY
c. Minangkabau
d. Bengkulu

8. Tari Maengket berasal dari daerah ....

a. Kalimantan Timur
b. Maluku
c. Bali
d. Sulawesi Utara

9.

Alat musik seperti ditunjukkan pada gambar di samping berasal dari .....

a. Kalimantan Utara
b. Sulawesi Utara
c. Jawa Tengah
d. Sumatera Barat

10. Rumah Bentang merupakan rumah adat daerah ...

a. Sumatera Barat
b. Kalimantan Tengah
c. Maluku
d. Bali

11. Rumah adat dari Jawa Tengah adalah ...

a. Tongkonan
b. Joglo
c. Gadang
d. Musalaki

12. Honai adalah rumah adat yang berasal dari daerah ...

a. Sumatra
b. Kalimantan
c. Sulawesi
d. Papua

13. Gudeg adalah makanan khas dari daerah ....

a. Jakarta
b. Bali
c. Yogyakarta
d. Maluku

14. Berikut adalah tari-tarian yang berasal dari Indonesia, kecuali ...

a. Seudati
b. Gambyong
c. Samba
d. Maengket

15. Upacara adat pada gambar berikut berasal dari ...

a. Bandung
b. Bali
c. Bogor
d. Batam

16. Pakaian adat di samping berasal dari daerah ....

a. Nias
b. Jawa
c. Sumatera Barat
d. Sulawesi Selatan

17. Alat musik di samping disebut...

a. Orkestra
b. Gamelan
c. Tifa
d. Degungan

18. Wayang kulit termasuk seni pertunjukan dari daerah ....
a. Sumatera
b. Sulawesi
c. Jawa Tengah
d. Kalimantan

19. Lagu daerah yang berasal dari Jawa Tengah di antaranya adalah ....
a. Ampar-Ampar Pisang
b. Yamko rambe yamko
c. Gambang Suling
d. Jali-jali

20. Yamko Rambe Yamko adalah lagu daerah yang berasal dari ...
a. Jambi
b. Bali
c. Maluku
d. Papua

21. Bangsa Indonesia terdiri dari berbagai suku bangsa. Sikap kita yang baik terhadap suku yang lain adalah ....
a. mencemooh suku yang lain
b. menghormati suku yang lain
c. mengacuhkan suku yang lain
d. menertawakan suku yang lain

22. Kekayaan kesenian di Indonesia berbeda-beda. Berikut bentuk kesenian di Indonesia, ***kecuali*** ....
a. tarian
b. upacara adat
c. seni pertunjukkan
d. tata cara ibadah

23. Bhineka tunggal ika adalah semboyan bangsa Indonesia yang tertulis di ....
    a. Tugu Monas
    b. lambang DKI Jakarta
    c. Tugu Pahlawan
    d. lambang negara Indonesia
24. Rencong, Mandau, dan Clurit adalah nama ....
    a. Lagu daerah
    b. Tarian daerah
    c. Pakaian adat
    d. Senjata tradisional
25. Bersatu kita teguh bercerai kita ….
    a. jatuh
    b. runtuh
    c. bersama
    d. rugi

Lampiran 9

KUNCI JAWABAN SOAL RESPONDEN

1. C	11. B	21. B
2. D	12. D	22. D
3. B	13. C	23. D
4. C	14. C	24. D
5. B	15. B	25. B
6. D	16. B	
7. C	17. B	
8. D	18. C	
9. C	19. C	
10. D	20. D	

Lampiran 10

Hasil Nilai Pre-Test Kelas IVC

NO	NO. INDUK	NAMA SISWA	NILAI
1	6217	ALFANESYA AURELIA P	80
2	6218	ALIVIO RAMDHAN RAKA P	64
3	6219	AZDIAN AMIRUL FAROQ	80
4	6220	BRIGITA IVAINE MAHESWARI	92
5	6221	CALVIN PRATAMA RIYANTO	84
6	6222	CHAMILA AYU MUTIA L	76
7	6223	DAFFI MAHARDIKA PUTRA S	92
8	6224	DANISA NUR ASYIFA	80
9	6225	DWI MUNIF AHMAD AHMAD HANAFI	76
10	6226	ESTER KURNIA WIDIASTUTI	88
11	6227	ESTERYNA SEKAR ARUM	88
12	6228	FAIZ ARDIYANTO	84
13	6230	FERDIAN ARFA LUTVIANSYAH	68
14	6231	FIKA RISNAWATI	84
15	6232	GABHAY ROFI MARLIA L FHASER	92
16	6233	HERRDINA DIETANANDA	88
17	6234	IBNU AZIZ SAPUTRA	68
18	6235	INEZ VALENCIA PERMATA	80
19	6236	KARUNIA FITRI RAMADHANI	88
20	6237	KEVIN WILDAN ALFAKHRIE	84
21	6238	KIREINA MIZU SAFA R	64
22	6239	MONIQUE KUMALA HARTOKO	84
23	6240	MUHAMMAD ALDO AL GHAZALI	88
24	6241	NADIAH FATIH KHAIRUNNISA	88
25	6242	NEVITA ANINDYA P	80
26	6243	NIKOLAUS JOSE RAFAEL	88
27	6244	NUR SAFIRA NOVAR ALMIRA	72
28	6245	OLIVIA PATRICIA WIJAYA	96
29	6246	RADITYA AHNAF ALFAHREZY	92
30	6247	RASYA ALMIRA MAHARANI	96
31	6248	RASYADAN PUTRA ALQASVIN	84
32	6250	SAVIQ SURYA HARDANA	76
33	6251	TABITHA NATHANIA CYMA	80
34	6252	YOLANDA C AGATHA RITONGA	80

Lampiran 11

Hasil Nilai Post-Test Kelas IVC

NO	NO. INDUK	NAMA SISWA	NILAI
1	6217	ALFANESYA AURELIA P	88
2	6218	ALIVIO RAMDHAN RAKA P	72
3	6219	AZDIAN AMIRUL FAROQ	84
4	6220	BRIGITA IVAINE MAHESWARI	96
5	6221	CALVIN PRATAMA RIYANTO	88
6	6222	CHAMILA AYU MUTIA L	84
7	6223	DAFFI MAHARDIKA PUTRA S	100
8	6224	DANISA NUR ASYIFA	84
9	6225	DWI MUNIF AHMAD AHMAD HANAFI	84
10	6226	ESTER KURNIA WIDIASTUTI	92
11	6227	ESTERYNA SEKAR ARUM	96
12	6228	FAIZ ARDIYANTO	88
13	6230	FERDIAN ARFA LUTVIANSYAH	72
14	6231	FIKA RISNAWATI	88
15	6232	GABHAY ROFI MARLIA L FHASER	96
16	6233	HERRDINA DIETANANDA	92
17	6234	IBNU AZIZ SAPUTRA	76
18	6235	INEZ VALENCIA PERMATA	84
19	6236	KARUNIA FITRI RAMADHANI	96
20	6237	KEVIN WILDAN ALFAKHRIE	92
21	6238	KIREINA MIZU SAFA R	72
22	6239	MONIQUE KUMALA HARTOKO	88
23	6240	MUHAMMAD ALDO AL GHAZALI	92
24	6241	NADIAH FATIH KHAIRUNNISA	92
25	6242	NEVITA ANINDYA P	84
26	6243	NIKOLAUS JOSE RAFAEL	92
27	6244	NUR SAFIRA NOVAR ALMIRA	76
28	6245	OLIVIA PATRICIA WIJAYA	100
29	6246	RADITYA AHNAF ALFAHREZY	96
30	6247	RASYA ALMIRA MAHARANI	100
31	6248	RASYADAN PUTRA ALQASVIN	88
32	6250	SAVIQ SURYA HARDANA	80
33	6251	TABITHA NATHANIA CYMA	84
34	6252	YOLANDA C AGATHA RITONGA	84

Lampiran 12

Hasil Nilai Pre-Test Kelas IVD

NO	INDUK	NAMA	NILAI
1	6253	AFGAN HENDRA RAMADHAN	72
2	6255	ALEXANDRA ARTHAVIA	76
3	6256	ARJUNA GALIH FERNANDO	72
4	6257	ARRUUM AULIA MAHARANI	76
5	6258	AUSTYA UERO PRASTIKA PUTRI	100
6	6259	AYA ARNIFATUZAHRA	64
7	6260	AZIZAH KYARA PUTRI	64
8	6261	BIMA YOFAN PRAMUDYA	76
9	6262	BODRO ILHAM NUR SYA'BANI	88
10	6263	CANTIKA AFISTA RAHMADHANI	100
11	6265	DEWI ALUUN ARTIKASARI	88
12	6266	ELVINA FAUZIAH PUTRI	88
13	6267	FILOSOVIA INDAH PERMATA	88
14	6268	HANIF IDDO ANDRIANTO	84
15	6269	ILHAM TRI UTOMO	76
16	6270	INDRIYANTI PURBASARI	80
17	6272	INTAN DALI PUNGKASARI	68
18	6273	JASMINE FITRI MALIKI	76
19	6274	JUNIOR RIZKY RAMADHAN	64
20	6277	MUHAMMAD FATIKH AKBAR NUGROHO	80
21	6278	MUHAMMAD RAFI AL GHIFARI	76
22	6279	NADIA SHAFA ALAMSYAH	84
23	6280	NAFFIZA EJHI PURNOMO	76
24	6281	NURROHMAN HERDAN FADILLAH	80
25	6282	RAFFI MAULANA PUTRA HUTOMO	80
26	6283	RASTI OLIVIA	84
27	6284	RIVINA DIVANIA	76
28	6285	SAKTI ALFIANSAH	88
29	6286	SYAHRILA SANDI TIARA RAMADANI	80
30	6287	SYARIFAH ANYA WIJAYANTO	92
31	6288	YULIZTYANO ARDHA SHAPUTRA	72
32	6438	INEZZABILLA AURYN PUTRI H	76
33	6559	ASKHA YUAN AL FAHRI	64

Lampiran `13

Hasil Nilai Post-Test Kelas IV D

NO	INDUK	NAMA	NILAI
1	6253	AFGAN HENDRA RAMADHAN	80
2	6255	ALEXANDRA ARTHAVIA	88
3	6256	ARJUNA GALIH FERNANDO	80
4	6257	ARRUUM AULIA MAHARANI	84
5	6258	AUSTYA UERO PRASTIKA PUTRI	100
6	6259	AYA ARNIFATUZAHRA	72
7	6260	AZIZAH KYARA PUTRI	76
8	6261	BIMA YOFAN PRAMUDYA	84
9	6262	BODRO ILHAM NUR SYA'BANI	88
10	6263	CANTIKA AFISTA RAHMADHANI	100
11	6265	DEWI ALUUN ARTIKASARI	88
12	6266	ELVINA FAUZIAH PUTRI	96
13	6267	FILOSOVIA INDAH PERMATA	92
14	6268	HANIF IDDO ANDRIANTO	88
15	6269	ILHAM TRI UTOMO	80
16	6270	INDRIYANTI PURBASARI	92
17	6272	INTAN DALI PUNGKASARI	76
18	6273	JASMINE FITRI MALIKI	84
19	6274	JUNIOR RIZKY RAMADHAN	72
20	6277	MUHAMMAD FATIKH AKBAR NUGROHO	92
21	6278	MUHAMMAD RAFI AL GHIFARI	80
22	6279	NADIA SHAFA ALAMSYAH	88
23	6280	NAFFIZA EJHI PURNOMO	84
24	6281	NURROHMAN HERDAN FADILLAH	84
25	6282	RAFFI MAULANA PUTRA HUTOMO	80
26	6283	RASTI OLIVIA	92
27	6284	RIVINA DIVANIA	88
28	6285	SAKTI ALFIANSAH	92
29	6286	SYAHRILA SANDI TIARA RAMADANI	92
30	6287	SYARIFAH ANYA WIJAYANTO	92
31	6288	YULIZTYANO ARDHA SHAPUTRA	84
32	6438	INEZZABILLA AURYN PUTRI H	80
33	6559	ASKHA YUAN AL FAHRI	72

Lampiran 14

Tabel Persiapan Uji t-Tes Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *The Thing Puzle*

No. Responden	Xa	Xb	D (Xa - Xb)	d (D - MD)	d^2
1	80	88	8	2.8	8.0
2	64	72	8	2.8	8.0
3	80	84	4	-1.2	1.4
4	92	96	4	-1.2	1.4
5	84	88	4	-1.2	1.4
6	76	84	8	2.8	8.0
7	92	100	8	2.8	8.0
8	80	84	4	-1.2	1.4
9	76	84	8	2.8	8.0
10	88	92	4	-1.2	1.4
11	88	96	8	2.8	8.0
12	84	88	4	-1.2	1.4
13	68	72	4	-1.2	1.4
14	84	88	4	-1.2	1.4
15	92	96	4	-1.2	1.4
16	88	92	4	-1.2	1.4
17	68	76	8	2.8	8.0
18	80	84	4	-1.2	1.4
19	88	96	8	2.8	8.0
20	84	92	8	2.8	8.0
21	64	72	8	2.8	8.0
22	84	88	4	-1.2	1.4
23	88	92	4	-1.2	1.4
24	88	92	4	-1.2	1.4
25	80	84	4	-1.2	1.4
26	88	92	4	-1.2	1.4
27	72	76	4	-1.2	1.4
28	96	100	4	-1.2	1.4
29	92	96	4	-1.2	1.4
30	96	100	4	-1.2	1.4
31	84	88	4	-1.2	1.4
32	76	80	4	-1.2	1.4
33	80	84	4	-1.2	1.4
34	80	84	4	-1.2	1.4
Jumlah	**2804**	**2980**	**176**	**0**	**112.9**

Berdasarkan tabel persiapan uji t-test sebelum dan sesudah menggunakan media *the thing Puzle*, dapat digunakan untuk menganalisis data dengan menggunakan *Treatment By Subjects Designs* (Pola TS) t-test, sebagai berikut :

Diketahui :

N = 34

$\sum D$ = 176

$\sum d^2$ = 112,9

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{176}{34} = 5{,}18$$

$$\text{Rumus } t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{5{,}18}{\sqrt{\frac{112{,}9}{34(34-1)}}}$$

$$= \frac{5{,}18}{\sqrt{\frac{112{,}9}{1122}}}$$

$$= \frac{5{,}18}{\sqrt{0{,}101}} = \frac{5{,}15}{0{,}318}$$

$$= 16{,}288$$

t_{hitung} = 16,288

t_{tabel} (33; 0,05) = 2,036

$t_{hitung} > t_{tabel}$

Lampiran 15

Tabel Persiapan Uji t-Tes Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Peta

No. Responden	Xa	Xb	D (Xa - Xb)	d (D - MD)	d^2
1	72	80	8	1.6	2.5
2	76	88	12	5.6	31.1
3	72	80	8	1.6	2.5
4	76	84	8	1.6	2.5
5	100	100	0	-6.4	41.2
6	64	72	8	1.6	2.5
7	64	76	12	5.6	31.1
8	76	84	8	1.6	2.5
9	88	88	0	-6.4	41.2
10	100	100	0	-6.4	41.2
11	88	88	0	-6.4	41.2
12	88	96	8	1.6	2.5
13	88	92	4	-2.4	5.9
14	84	88	4	-2.4	5.9
15	76	80	4	-2.4	5.9
16	80	92	12	5.6	31.1
17	68	76	8	1.6	2.5
18	76	84	8	1.6	2.5
19	64	72	8	1.6	2.5
20	80	92	12	5.6	31.1
21	76	80	4	-2.4	5.9
22	84	88	4	-2.4	5.9
23	76	84	8	1.6	2.5
24	80	84	4	-2.4	5.9
25	80	80	0	-6.4	41.2
26	84	92	8	1.6	2.5
27	76	88	12	5.6	31.1
28	88	92	4	-2.4	5.9
29	80	92	12	5.6	31.1
30	92	92	0	-6.4	41.2
31	72	84	12	5.6	31.1
32	76	80	4	-2.4	5.9
33	64	72	8	1.6	2.5
Jumlah	**2608**	**2820**	**212**	**0**	**542.1**

Berdasarkan tabel persiapan uji t-test sebelum dan sesudah menggunakan media peta pada siswa kela IVD, dapat digunakan untuk menganalisis data dengan menggunakan *Treatment By Subjects Designs* (Pola TS) t-test, sebagai berikut :

Diketahui :

N = 33

$\sum D$ =212

$\sum d^2$ = 542,1

$$MD = \frac{\sum D}{N} = \frac{212}{33} = 6{,}42$$

$$\text{Rumus } t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{6{,}42}{\sqrt{\frac{542{,}1}{33(33-1)}}}$$

$$= \frac{6{,}42}{\sqrt{\frac{542{,}1}{1056}}}$$

$$= \frac{6{,}42}{\sqrt{0{,}513}} = \frac{6{,}42}{0{,}716}$$

$$= 8{,}972$$

t_{hitung} = 8,972

t_{tabel} (32; 0,05) = 2,036

$t_{hitung} > t_{tabel}$

Lampiran 16

Frequencies Kelas IVC

Statistics

		Posttest	Pretest
N	Valid	34	34
	Missing	0	0
Mean		87.65	82.47
Median		88.00	84.00
Mode		84	80[a]
Std. Deviation		7.962	8.414
Variance		63.387	70.802
Range		28	32
Minimum		72	64
Maximum		100	96
Sum		2980	2804

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72	3	8.8	8.8	8.8
	76	2	5.9	5.9	14.7
	80	1	2.9	2.9	17.6
	84	8	23.5	23.5	41.2
	88	6	17.6	17.6	58.8
	92	6	17.6	17.6	76.5
	96	5	14.7	14.7	91.2
	100	3	8.8	8.8	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	2	5.9	5.9	5.9
	68	2	5.9	5.9	11.8
	72	1	2.9	2.9	14.7
	76	3	8.8	8.8	23.5
	80	7	20.6	20.6	44.1
	84	6	17.6	17.6	61.8
	88	7	20.6	20.6	82.4
	92	4	11.8	11.8	94.1
	96	2	5.9	5.9	100.0
	Total	34	100.0	100.0	

Frequencies Kelas IVD

Statistics

		Posttest	Pretest
N	Valid	33	33
	Missing	0	0
Mean		85.45	79.03
Median		84.00	76.00
Mode		92	76
Std. Deviation		7.471	9.329
Variance		55.818	87.030
Range		28	36
Minimum		72	64
Maximum		100	100
Sum		2820	2608

Frequency Table

Posttest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	72	3	9.1	9.1	9.1
	76	2	6.1	6.1	15.2
	80	6	18.2	18.2	33.3
	84	6	18.2	18.2	51.5
	88	6	18.2	18.2	69.7
	92	7	21.2	21.2	90.9
	96	1	3.0	3.0	93.9
	100	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Pretest

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	4	12.1	12.1	12.1
	68	1	3.0	3.0	15.2
	72	3	9.1	9.1	24.2
	76	9	27.3	27.3	51.5
	80	5	15.2	15.2	66.7
	84	3	9.1	9.1	75.8
	88	5	15.2	15.2	90.9
	92	1	3.0	3.0	93.9
	100	2	6.1	6.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

NPar Tests Kelas IVC

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest	Pretest
N		34	34
Normal Parameters[a,b]	Mean	87.65	82.47
	Std. Deviation	7.962	8.414
Most Extreme Differences	Absolute	.147	.149
	Positive	.088	.079
	Negative	-.147	-.149
Test Statistic		.147	.149
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060[c]	.053[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

NPar Tests Kelas IVD

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Posttest	Pretest
N		33	33
Normal Parameters[a,b]	Mean	85.45	79.03
	Std. Deviation	7.471	9.329
Most Extreme Differences	Absolute	.118	.142
	Positive	.101	.142
	Negative	-.118	-.130
Test Statistic		.118	.142
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200[c,d]	.087[c]

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Oneway

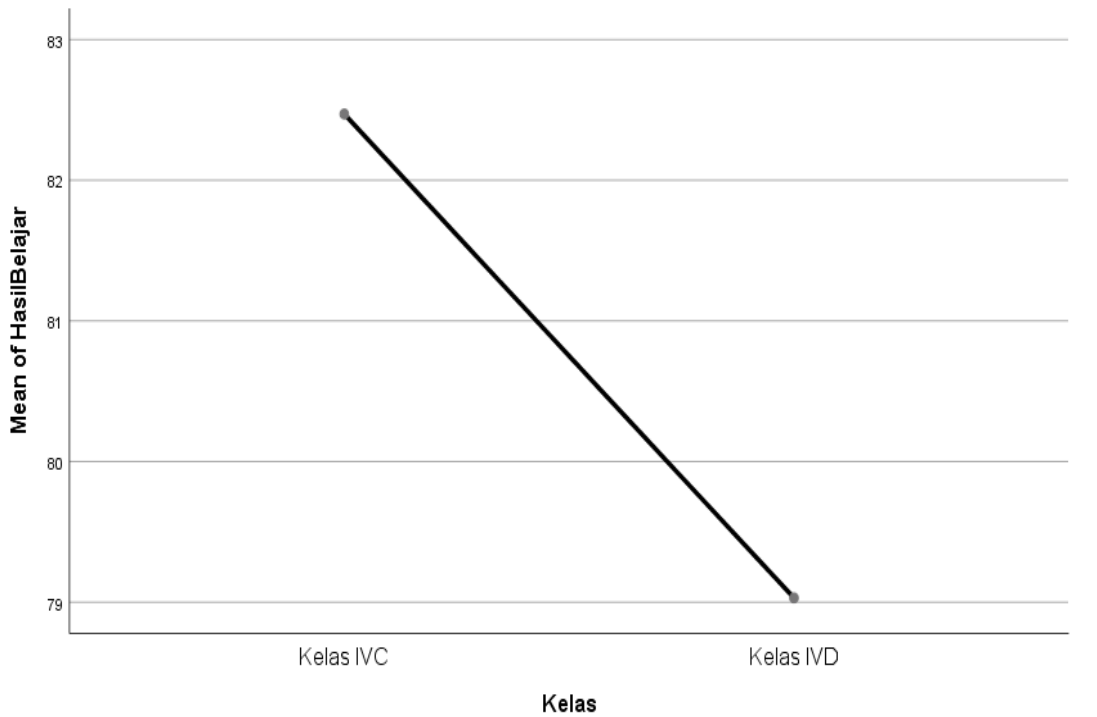
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.203	1	65	.654
	Based on Median	.211	1	65	.648
	Based on Median and with adjusted df	.211	1	62.830	.648
	Based on trimmed mean	.215	1	65	.644

ANOVA

Hasil Belajar

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	198.202	1	198.202	2.516	.118
Within Groups	5121.440	65	78.791		
Total	5319.642	66			



t-*Test* Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media *The Thing Puzle*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	87.65	34	7.962	1.365
	Pretest	82.47	34	8.414	1.443

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	34	.976	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	5.176	1.850	.317	4.531	5.822	16.316	33	.000

t-*Test* Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Peta

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	85.45	33	7.471	1.301
	Pretest	79.03	33	9.329	1.624

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Posttest & Pretest	33	.903	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Posttest - Pretest	6.424	4.116	.716	4.965	7.884	8.967	32	.000

Lampiran 17

Tabel t-Test

N	TARAF SIGNIFIKAN		N	TARAF SIGNIFIKAN		N	TARAF SIGNIFIKAN	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
1	12,706	63,657	16	2,291	2,291	35	2,030	2,724
2	4,303	9,925	17	2,110	2,898	40	2,021	2,704
3	3,182	5,841	18	2,101	2,878	45	2,014	2,690
4	2,776	4,604	19	2,093	2,861	50	2,008	2,678
5	2,571	4,032	20	2,086	2,845	60	2,000	2,660
6	2,447	3,707	21	2,080	2,831	70	1,994	2,648
7	2,365	3,499	22	2,074	2,819	80	1,990	2,638
8	2,306	3,355	23	2,069	2,807	90	1,987	2,632
9	2,262	3,250	24	2,064	2,797	100	1,984	2,626
10	2,228	3,169	25	2,060	2,789	125	1,979	2,616
11	2,201	3,106	26	2,056	2,779	150	1,976	2,609
12	2,179	3,055	27	2,052	2,771	200	1,972	2,601
13	2,160	3,012	28	2,048	2,763	300	1,968	2,592
14	2,145	2,977	29	2,045	2,756	400	1,965	2,588
15	2,131	2,947	30	2,042	2,750	500	1,965	2,568
						1000	1,962	2,581
						~	1,960	2,576

Lampiran 18

LEMBAR OBSERVASI
AKTIVITAS PESERTA DIDIK ASPEK AFEKTIF

Definisi Operasional	Dimensi	Indikator	Ya	Tidak
Aspek afektif berkaitan dengan nilai sikap dari peserta didik seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, dan kerjasama antar teman.	1. Disiplin	✓ Peserta didik mengerjakan tugas sesuai dengan kelompoknya		
		✓ Peserta didik mengerjakan atau mengumpulkan tugas dengan tepat waktu		
	2. Kerjasama	✓ Peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok		
		✓ Peserta didik melakukan diskusi dengan anggota kelompok		
	3. Tanggung Jawab	✓ Peserta didik bertanggung jawab atas pekerjaan kelompoknya		

Keterangan :

Ya : Nilai 1

Tidak : Nilai 0

Cara Penilaian = $\frac{\text{benar}}{5} \times 100$

Lampiran 19

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama : Ina Suryani, S.Pd

Sekolah : SD Negeri 04 Sragen

Kelas : IV C

Mapel : IPS (Keragaman Budaya)

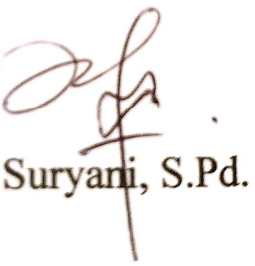
Penskoran : 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik

NO	KOMPONEN RENCANA PEMBELAJARAN	Jawaban			
A	**Perumusan Tujuan Pembelajaran**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Kejelasan perumusan				
2	Kelengkapan cakupan perumusan				
3	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				
B	**Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar**				
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				
3	Keruntutan dan sistematika materi				
4	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu				
C	**Pemilihan sumber belajar/media belajar**				
1	Kesesuaian sumber belajar/media belajar dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian sumber belajar/media belajar dengan materi pembelajaran				
3	Kesesuaian sumber belajar/media belajar dengan karakteristik peserta didik				
D	**Skenario/kegiatan pembelajaran**				
1	Kesesuaian media pembelajaran *the thin puzzle* dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian media pembelajaran *the thint puzzle* dengan materi pembelajaran				
3	Kesesuaian *the thint puzzle* dengan karakteristik peserta didik				
4	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian alokasi waktu				
E	**Evaluasi pembelajaran**				
1	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran / indicator				
2	Kesesuian pertanyaan peserta didik dengan materi ajar				

3	Kesesuaian pertayaan guru untuk mengetahui umpan balik peserta didik				
4	Kesesuaian perlakuan guru untuk tindak lanjut terhadap peserta didik				
F	**Penilaian hasil belajar**				
1	Kejelasan prosedur penilaian				
2	Kelengkapan instrument				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor total}}{20x4} \text{ x } 100$$

Mengetahui
Guru Kelas IVC



Ina Suryani, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI GURU

Nama : Liyarti, S.Pd

Sekolah : SD Negeri 04 Sragen

Kelas : IV D

Mapel : IPS (Keragaman Budaya)

Penskoran : 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik

NO	KOMPONEN RENCANA PEMBELAJARAN	SKOR			
A	**Perumusan Tujuan Pembelajaran**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Kejelasan perumusan				
2	Kelengkapan cakupan perumusan				
3	Kesesuaian dengan kompetensi dasar				
B	**Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar**				
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik				
3	Keruntutan dan sistematika materi				
4	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu				
C	**Pemilihan sumber belajar/media belajar**				
1	Kesesuaian sumber belajar/media belajar dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian sumber belajar/media belajar dengan materi pembelajaran				
3	Kesesuaian sumber belajar/media belajar dengan karakteristik peserta didik				
D	**Skenario/kegiatan pembelajaran**				
1	Kesesuaian media pembelajaran peta dengan tujuan pembelajaran				
2	Kesesuaian media pembelajaran peta dengan materi pembelajaran				
3	Kesesuaian peta dengan karakteristik peserta didik				
4	Kelengkapan langkah-langkah dalam setiap tahapan pembelajaran dan kesesuaian alokasi waktu				
E	**Evaluasi pembelajaran**				
1	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi pembelajaran / indicator				
2	Kesesuian pertanyaan peserta didik dengan materi ajar				
3	Kesesuaian pertayaan guru untuk mengetahui umpan balik peserta didik				

4	Kesesuaian perlakuan guru untuk tindak lanjut terhadap peserta didik				
F	**Penilaian hasil belajar**				
1	Kejelasan prosedur penilaian				
2	Kelengkapan instrument				

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor total}}{20x4} \text{ x } 100$$

Mengetahui
Guru Kelas IVD

Liyarti, S.Pd.
NIP.19710825 200701 2 012

Lampiran 20

FOTO KEGIATAN PENELITIAN

Pembelajaran menggunakan peta kelas 4D

Kelompok menggunakan puzzle IVC

Postest kelas IVD

Siswa menjawab pertanyaan

Mengerjakan Puzzle

Menerangkan Puzzle IV C

Pembelajaran Menggunakan Media Puzzle IVC

Pretest kls IVC

Postest kls IVC

YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail : info_fkip@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

Nomor : 463/S5/AK/2019 1 April 2019
Hal : Permohonan Ijin *Try Out*

Kepada : Yth. Kepala Sekolah
SD Negeri 4
Sragen

Berkaitan dengan tugas mata kuliah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Slamet Riyadi, maka perkenankanlah kami mengajukan permohonan ijin untuk mengadakan try out di instansi yang Bapak/Ibu pimpin, yang akan kami laksanakan pada tanggal 4 April 2019.

Adapun data mahasiswa sebagai berikut:

NO	NIM	NAMA
1.	15540104	ADE VINA FUSIANAWATI

Atas perhatian dan terkabulnya permohonan diucapkan terima kasih.

Dekan,

Dra. Sri Hartini, M.Pd.
NIPY. 0185.0058

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 SRAGEN
TERAKREDITASI A

Jl. Diponegoro No. 06 Taman Murni Sragen, ☎ (0271) 894142 E-mail:sdn4@ymail.com Website:www.sdn4srg.sch.id

SURAT KETERANGAN

NO : 421.2/116/754/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sragen Kecamatan Sragen abupaten Sragen dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Ade Vina Fusianawati
NPM	: 15540104
Perguruan Tinggi	: Universitas Slamet Riyadi Surakarta
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

elah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan ledia The Thing Puzzle dan Peta Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas IV SD egeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019 di SD Negeri 4 Sragen.

emikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sragen, 18 April 2019

Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD Negeri
KECAMATAN SRAGEN

Marjono, S.Pd

NIP 19620524 198304 1 006

YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail : info_fkip@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta Kode Pos 57136 Telp. (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

Nomor : 474/S5/AK/2019 01 April 2019
H a l : Ijin Penelitian

Yth. : Kepala Sekolah
SD Negeri 4
Sragen

Dalam rangka menyelesaikan studi program S-1, dengan ini perkenankan kami mohon bantuan ijin untuk mengadakan penelitian/survey bagi mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama	: **ADE VINA FUSIANAWATI**
NIM	: 15540104
Program Studi	: PGSD
Tahun Akademik	: 2018/2019
Dengan judul	: Pengaruh penggunaan media the thing puzzle dan peta terhadap hasil belajar IPS pada peserta didik kelas IV SDNegeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019

Adapun rencana waktu penelitian akan dilaksanakan pada : Bulan April – Mei 2019

Kemudian atas perkenanya kami sampaikan ucapan terima kasih.

Dekan,

Dra. Sri Hartini, M.Pd.
NIPY. 0185.0058

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 SRAGEN
TERAKREDITASI A

Jl. Diponegoro No. 06 Taman Murni Sragen, ☎ (0271) 894142 E-mail: sdn4@ymail.com Website:www.sdn4srg.sch.id

SURAT KETERANGAN
NO : 421.2/099/754/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sragen Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Ade Vina Fusianawati
NPM	: 15540104
PerguruanTinggi	: UniversitasSlametRiyadi Surakarta
Program Studi	: Pendidikan Guru SekolahDasar

Telah melaksanakan uji coba instrument penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *The Ting Puzzle* dan Peta Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 4 Sragen Tahun Pelajaran 2018/2019" pada tanggal 28 Maret 2019 di SD Negeri 4 Sragen.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sragen, 28 Maret 2019
Kepala Sekolah

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD Negeri 4
KECAMATAN SRAGEN

Marjono, S.Pd
NIP 19620524 198304 1 006

YAYASAN PERGURUAN TINGGI SLAMET RIYADI SURAKARTA
UNIVERSITAS SLAMET RIYADI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
E-mail : info@unisri.ac.id Homepage : www.unisri.ac.id
Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro, Surakarta KP. 57136 Telp (0271) 851147 Fax. (0271) 851147

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

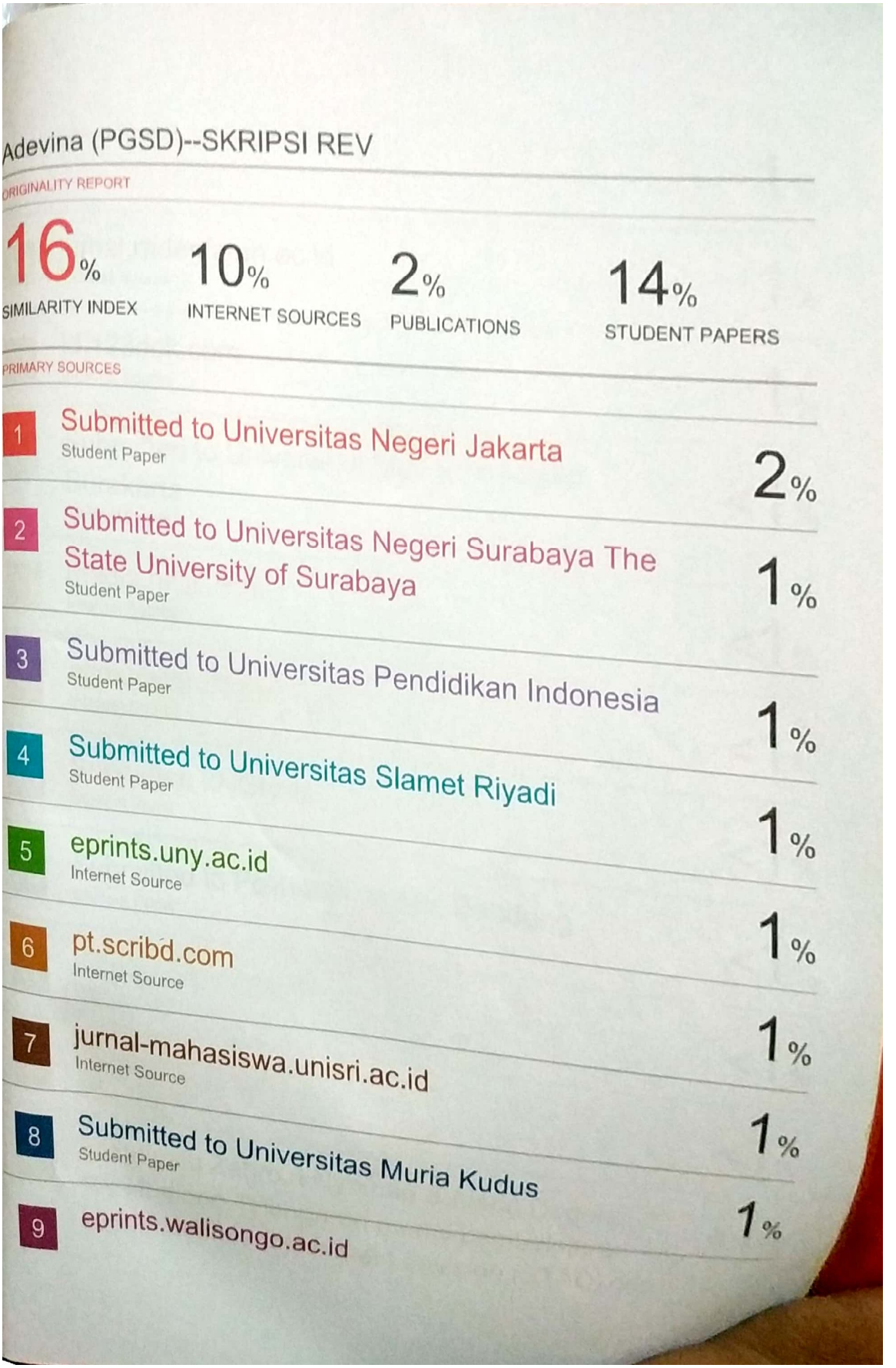
Nama : Ade Vina Fusianawati
NPM : 15540104
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Slamet Riyadi

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Skripsi yang saya buat adalah benar-benar hasil pekerjaan saya dan bukan hasil pekerjaan orang lain yang saya atas namakan hasil saya sendiri.
2. Bukan karya hasil jiplakan/plagiat dari karya orang lain.
3. Apabila nantinya terbukti bahwa skripsi yang saya buat ini bukan hasil karya asli saya, maka saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Universitas Slamet Riyadi, maupun oleh pembuat asli dari skripsi yang saya jiplak.

Surakarta,
Yang membuat pernyataan,

Ade Vina Fusianawati
NPM 15540104



Adevina (PGSD)--SKRIPSI REV

ORIGINALITY REPORT

16%	10%	2%	14%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Slamet Riyadi Student Paper	1%
5	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
6	pt.scribd.com Internet Source	1%
7	jurnal-mahasiswa.unisri.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1%
9	eprints.walisongo.ac.id	1%