

IMPLEMENTASI PERMAINAN KARTU GAMBUDI PADA PEMBELAJARAN SUKU DAN KEBUDAYAAN INDONESIA

Ratna Cahaya Mekarsari, Momoh Halimah¹, Elan²

Jurusan Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia

Ratna.cahaya@student.upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah pada pembelajaran khususnya pembelajaran IPS di sekolah dasar. Materi pembelajaran IPS yang sifatnya berupa materi yang harus dihapal menjadi hal yang membosankan bagi siswa. Ditambah pemilihan metode pembelajaran yang biasa dipilih oleh guru adalah metode ceramah. Dimana dalam metode ini pembelajaran hanya dititik beratkan pada satu indera manusia, yaitu indera pendengaran siswa saja. Maka dari itu untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memilih dan mengimplementasikan media permainan kartu GAMBUDI pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia sebagai solusi permasalahan yang diterapkan di SD Negeri Mancogeh Kota Tasikmalaya. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini secara umum adalah pengimplementasian media permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Sedangkan tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan pengimplementasian media permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Peneliti menggunakan desain penelitian *Pre Eksperimental* dengan bentuk desain penelitian yang diterapkan adalah *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va SD Negeri Mancogeh Kota Tasikmalaya dengan jumlah sebanyak 22 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Peneliti menggunakan test dan angket sebagai teknik dalam mengumpulkan data. Sedangkan untuk mengolah data, peneliti menggunakan program aplikasi *Microsoft excel 2010* dan SPSS 16.0. Hasil dari penelitian dan pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan media permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

Kata kunci : permainan kartu GAMBUDI, hasil belajar, pembelajaran IPS

PENDAHULUAN

Sekolah berasal dari bahasa Yunani, yaitu *skhole*, *scolae* atau *schola*, yang berarti waktu luang atau waktu senggang. Menurut Sholeh Hamid dalam bukunya *Metode Edutainment* (2011 hlm. 13) pada waktu senggang tersebut, dahulu para orang tua di Yunani menitipkan putra- putrinya kepada orang yang dianggap pintar agar memperoleh pengetahuan dan pendidikan tentang filsafat, alam, dan lain sebagainya. Dari pernyataan di atas dapat di ketahui, bahwa sekolah merupakan tempat yang berfungsi sebagai sumber ilmu. Di sekolah siswa dapat menimba berbagai macam ilmu yang bermanfaat yang tentunya berguna bagi kehidupan dan kebutuhan siswa. Pembelajaran hakikatnya adalah proses perubahan tingkah laku dari yang tidak baik menjadi baik dan yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Hermawan (2010 hlm 9) pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu.

Tetapi bagaimana dengan pembelajaran IPS, banyak materi- materi yang sifatnya harus dihapal. Tidak sedikit siswa mengalami kebosanan saat mempelajari mata pelajaran IPS. Pembelajaran IPS di kelas sekarang pada umumnya hanya menggunakan metode ceramah, yang membuat siswa lebih malas lagi dalam mengikuti pembelajaran. Dalam memperbaharui pembelajaran di kelas, guru dapat menggunakan berbagai macam cara. Guru dapat mengubah strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model- model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran ataupun perpaduan dari keempat hal tersebut. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Dengan kata lain pusat dari pembelajaran adalah siswa (*student centered*), maka diperlukan fasilitas media yang mendukung untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa. Tidak dapat kita pungkiri kenyataan dewasa ini, fenomena yang terjadi pada siswa- siswa saat ini yang menganggap bahwa berangkat sekolah dan mengikuti pembelajaran di kelas merupakan hal yang membosankan. Apalagi jika pelajaran yang diikuti adalah mata pelajaran yang sulit ditambah dengan gurunya yang kurang profesional. Siswa akan malas untuk mengikuti pembelajaran di

kelas dan jika hal tersebut terjadi maka tujuan pembelajaran di sekolah otomatis tidak akan tercapai.

Untuk mengatasi kondisi tersebut, sudah menjadi tugas bagi seorang guru untuk memperbaharui dan menginovasi pelaksanaan pendidikan di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Diterapkannya pendekatan pembelajaran *student center* membuat guru harus ekstra bekerja keras menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi- inovasi dalam pembelajaran hendaknya menjadi sebuah titik terang dalam mendorong minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu *alternative* perbaikan serta inovasi media pembelajaran, peneliti menggunakan permainan kartu GAMBUDI dalam pembelajaran materi keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia.

Permainan kartu yang sangat familiar dikalangan anak SD, diaplikasikan kedalam sebuah pembelajaran. Penggunaan konsep bermain sambil belajar diharapkan dapat memberikan sebuah *feed back* positif dan berarti. Kartu- kartu yang biasanya dibuat untuk mainan saja, kini digunakan sebagai media pembelajaran. Caranya adalah dengan menggantikan gambar- gambar yang ada dalam kartu, menjadi gambar- gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran IPS khususnya materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

Kartu GAMBUDI merupakan kartu kuartet, artinya kartu yang dalam satu serinya terdiri dari empat kartu yang didalamnya terdapat gambar baju adat, tarian, rumah adat dan senjata adat dari setiap provinsinya. Dalam memainkannya, siswa bermain secara berkelompok sekitar empat sampai enam orang dan berkompetisi secara individual untuk mengumpulkan keempat kartu dari setiap provinsi. Setelah keempat kartu dari sebuah provinsi lengkap maka, siswa memenangkan satu poin lalu menuliskannya kedalam lembar evaluasi kartu yang telah disediakan. Siswa tidak diperkenankan menuliskan unsur budaya dari provinsi yang tidak dikumpulkan oleh siswa itu sendiri. Maka dari itu siswa harus berkompetisi dan mengatur strategi agar lembar evaluasi kartu dapat terisi penuh. Dari kegiatan itu, kita dapat melihat seberapa besar pengaruh permainan tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya Indonesia. Selain itu juga, diharapkan semangat siswa dalam menuntut ilmu di sekolah naik.

Sehingga yang menjadi tujuan dari diadakannya pendidikan dan pembelajaran di sekolah dapat terwujud.

Merujuk pada komposisi pemerolehan informasi menurut indera yang menyatakan bahwa pemerolehan informasi yang paling banyak diperoleh oleh seseorang adalah melalui indera penglihatannya (visual), padahal pada umumnya pada pembelajaran tradisional atau pembelajaran yang menggunakan teknik ceramah sebagai metode utama dalam kegiatan belajar mengajar sebagian besar bahan ajar disampaikan secara verbal dengan mengandalkan indera pendengaran tanpa memanfaatkan indera- indera manusia lainnya. Kondisi seperti itu tentu saja kurang menguntungkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah di tetapkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dengan ini peneliti memilih judul penelitian “Implementasi Permainan Kartu GAMBUDI pada Pembelajaran Keanekaragaman Suku dan Budaya Indonesia” yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Mancogeh Kec. Cipedes Kota Tasikmalaya.

METODE

Metode yang peneliti gunakan dalam meneliti masalah ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dengan mempertimbangkan tujuan penelitian yaitu untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap yang diberikan pada penelitian. Seperti yang disebutkan oleh Sugiyono (2012 hlm. 107) “metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental designs* karena masih banyaknya variabel luar yang ikut serta berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Selain itu juga tidak tersedianya variabel control dan sampel tidak dipilih secara random.

Untuk bentuk dari *Pre-experimental designs* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat pretest sebelum diberikannya perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

O₁ X O₂

Gambar 3.1: Desain Penelitian

KETERANGAN:

O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

X = *treatment* yang diberikan

Dalam desain penelitian ini, hanya ada satu kelompok eksperimen. Dimana dalam kelompok ini semua anggotanya mendapatkan perlakuan yang sama. O₁ adalah hasil yang didapatkan dari test yang diberikan dalam mata pelajaran IPS sebelum diberikannya perlakuan X (*treatment*) dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI. Sedangkan O₂ adalah hasil dari test yang diberikan dalam mata pelajaran IPS setelah diberikannya perlakuan atau *treatment* (X). Sehingga evektifitas permainan kartu GAMBUDI terhadap mata pelajaran IPS yaitu (O₁ - O₂).

Penelitian ini bertujuan untuk melihat adanya pengaruh hasil belajar siswa dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri Mancogeh Kota Tasikmalaya. Partisipan pada penelitian ini adalah guru beserta siswa kelas V SD Negeri Mancogeh yang berjumlah sebanyak 22 siswa. Instrument yang digunakan peneliti dalam penelitian ini berupa tes berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Peneliti menerapkan pendekatan metode penelitian dalam melakukan analisis statistik. Adapun pengujian ang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji n-gain, uji hipotesis menggunakan *Compare means – paired Sample t-test*. Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa melalui implementasi permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

Ha : Adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa melalui implementasi permainan kartu GAMBUDI pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

TEMUAN PENELITIAN

1. Analisis Data Hasil Penelitian Dengan Statistik Deskriptif

a. Analisis Statistik Hasil *Pre-test*.

Data yang diperoleh dari hasil kegiatan *pretest* siswa digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia sebelum diberikan *treatment* berupa media permainan kartu GAMBUDI. Berdasar pada hasil perhitungan *pretest* yang dilaksanakan oleh 22 siswa kelas Va SD Negeri Mancogeh dengan jumlah soal sebanyak 10 soal, diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 45. Standar deviasi sebesar 19,457. Nilai terkecil pada kegiatan *pretest* adalah 10 sebanyak dua siswa dan nilai terbesar adalah 70 yang diperoleh oleh empat siswa.

Persentase dari nilai *pretest* yang didapatkan siswa sebanyak 9% siswa mendapatkan nilai 10 dan 20 atau masing-masing 2 orang siswa. Sebanyak 18% siswa yang mendapatkan nilai 50, 60 dan 70 masing-masing sebanyak 4 orang siswa dan sisanya sebanyak 14% atau masing-masing 3 siswa yang mendapatkan nilai 40 dan 30. Dari hasil persentase tersebut dapat dikategorikan sebanyak 4 siswa termasuk kedalam kategori sangat rendah, 6 siswa yang masuk kedalam kategori rendah, 4 siswa termasuk kategori sedang, dan 8 siswa yang masuk kedalam kategori tinggi.

b. Analisis Statistik Hasil *Post-test*

Setelah melaksanakan kegiatan *pretest* maka yang selanjutnya adalah mengu mengumpulkan data akhir dengan melakukan kegiatan *posttest*. Hal ini bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh dari *treatment* yang sudah diberikan. Serdasarkan data yang telah terkumpul, diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 80,45 dengan standar deviasinya sebesar 11,329. Nilai terbesar pada kegiatan *posttest* adalah 100 dan yang terkecil 60.

Persentase pemerolehan nilai *posttest* adalah sebanyak 32% siswa atau sebanyak 7 siswa yang mendapatkan nilai 80. Sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 90 atau sebanyak 27%. Sebanyak 23% siswa atau 5 orang siswa mendapat nilai 70. Sisanya sebanyak 9% atau 2 orang mendapat nilai paling rendah dan paling tinggi yaitu masing-masing memiliki nilai 60 dan 100.

Dari data tersebut bila dimasukkan kedalam kategori penguasaan konsep sebanyak tujuh siswa masuk kedalam kategori tinggi dan sisanya sebanyak 15 siswa masuk kedalam kategori sangat tinggi.

Serdasarkan hasil analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dari mengimplementasikan media permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia, dibuktikan dengan hasil *posttest* yang jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil *pretest*.

c. Analisis Rerata N- gain

Untuk keperluan analisis dalam peningkatan kualitas pemahaman konsep siswa, maka dilakukan perhitungan rerata normal gain (N_{gain}) terhadap penilaian *pretest* dan penilaian *posttest*. Dari ke 22 siswa terdapat enam siswa yang termasuk kedalam kategori normal gain efektif. Sisanya sebanyak 16 siswa termasuk kedalam kategori normal gain cukup efektif. Dengan rata-rata normal gain sebesar 0,63 untuk nilai gain secara keseluruhan serta data nilai yang didapatkan dari *pretest* dan *posttest* dinyatakan memiliki rerata gain yang normal dan masuk kedalam kategori interpretasi normal gain cukup efektif.

2. Analisis Data Dengan Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan teknik *One- sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Terdapat kolom X dan Y , X adalah Nilai *pretest* dan Y adalah Nilai *posttest*. Nilai signifikan yang diperoleh pada X atau *Pretest* adalah 0,200. Pada kolom Y atau *Posttest* adalah 0,119. Artinya nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* $> 0,05$ artinya data nilai *pretest* dan *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan H_0 diterima maka langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas dengan parametrik.

b. Uji Homogenitas

Homogen dipenuhi jika hasil uji tidak signifikan untuk taraf signifikansi (α) tertentu dimana signifikansi (α) = 0.05. pada penelitian ini uji normalitas akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 16.0. pada kolom Sig. terdapat bilangan yang menunjukkan taraf signifikansi yang diperoleh. Jika

signifikansi $> \alpha$, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Jika signifikansi $< \alpha$, maka variasi setiap sampel tidak sama (non homogen). Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi itu sama atau tidak. Berikut ini hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS 16.0 dengan ketentuan:

- Ho : varians data *pretest* dan *posttest* adalah sama (homogen)
 Ha : varians data *pretest* dan *posttest* adalah berbeda (tidak homogen)

Dari hasil perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS 16.0 dengan menggunakan statistic *Levene* diperoleh nilai signifikansi 0,385. Artinya nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 artinya H_0 diterima maka dapat disimpulkan bahwa varians dari data *pretest* dan *posttest* adalah sama (homogen).

c. Uji hipotesis statistic

Setelah menyelesaikan uji normalitas dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis komparasi. Uji ini dilakukan untuk mengkomparasi hasil belajar siswa sebelum mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI dengan sesudahnya. Pengujian ini menggunakan *Paired samples T- Test dengan menggunakan SPSS 16.0*

H_0 : tidak terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI di SD Negeri Mancogeh

H_a : terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI di SD Negeri Mancogeh

Hipotesis statistic dari hipotesis kerja tersebut adalah :

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 : hasil belajar siswa sebelum mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia.

μ_2 : hasil belajar siswa ssesudah mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI pada pembelajaran keanekaragaman suku dan budaya Indonesia
Ketentuan yang digunakan adalah jika $\mu_1 = \mu_2$ maka H_0 diterima dan jika $\mu_1 \neq \mu_2$ maka H_0 dan H_a diterima.

Setelah diolah datanya menggunakan SPSS 16.0 dapat diketahui bahwa signifikansinya adalah 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$ maka dari itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan antara nilai pretest dan posttest dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI di SD Negeri Mancogeh. Hasilnya dapat diketahui bahwa dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia lebih baik dibandingkan dengan tidak mengimplementasikannya.

PEMBAHASAN

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Mengimplementasikan Permainan Kartu GAMBUDI

Pada pembahasan ini, tentunya akan menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini. Hasil belajar siswa sebelum mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Sebelum melaksanakan serangkaian treatment siswa ditest siswa diberi soal *pretest* terlebih dahulu. Soal ini berjumlah 10 soal dimana soal- soal ini sudah diuji validitas, reliabilitas dan uji lainnya agar layak menjadi soal yang diberikan dalam *pretest* dan *posttest*.

Hasil pretest siswa menunjukkan nilai yang variatif. Mulai dari yang terendah 10 sampai yang tertinggi nilainya 70. Rata- rata nilai pretest siswa adalah 45 dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang.

Dari 22 siswa kelas Va SD Negeri Mancogeh dalam mengerjakan pretest 9% siswa mendapatkan nilai 10 dan 20. Sebanyak 18% siswa yang mendapatkan nilai 50, 60 dan 70 sisanya sebanyak 14% siswa mendapatkan nilai 40 dan 30. Dengan rata- rata nilai 45 dimana $42 \leq X < 58$ maka niali pretest SD Negeri Mancogeh berada pada kategori sedang menurut interval kategori nilai ideal.

2. Deskripsi Proses Pembelajaran dengan Mengimplementasikan Permainan Kartu GAMBUDI

Pembelajaran dilaksanakan sebanyak 3 kali, yaitu pada hari Selasa tanggal 10 Mei 2016, hari Rabu 11 Mei 2016 dan hari Kamis 12 Mei 2016. Untuk pelaksanaan *pretest* dilaksanakan pada hari Senin 9 Mei 2016 dan *posttest* pada hari Jum'at 13 Mei 2016. Terdapat enam indikator yang harus dicapai dan 12 unsur kebudayaan dari setiap provinsi yang harus dikuasai siswa.

Pada pembelajaran pertama, terdapat dua indikator yang akan dicapai. Pertama indikator mengenai persebaran suku dan budaya Indonesia. Kedua mengidentifikasi ragam kebudayaan provinsi Jawa Barat dan Nangroe Aceh Darusalam. Materi yang diberikan berupa keberagaman suku yang tersebar di Indonesia mulai dari sabang sampai merauke. Materi yang kedua adalah unsur kebudayaan dari Jawa Barat dan Nangroe Aceh Darusalam berupa tarian adat, senjata khas, pakaian adat dan Rumah adat.

Pada pembelajaran kedua terdapat dua indikator yang harus dicapai. Pertama, mengidentifikasi ragam kebudayaan dari 5 provinsi di Indonesia yaitu: Bali, Sumatera Utara, Maluku, Jawa Timur dan Sulawesi Tenggara. Kedua, mengklasifikasikan keempat aspek kebudayaan dari setiap provinsi di Indonesia.

Pada pembelajaran ketiga terdapat dua indikator yang harus dicapai. Pertama, mengidentifikasi ragam kebudayaan dari 5 provinsi di Indonesia yaitu: Lampung, Kalimantan Selatan, Sumatera Barat, DKI Jakarta dan Sulawesi Selatan. Kedua, menunjukkan sikap saling menghormati terhadap kebudayaan bangsa Indonesia

3. Hasil Belajar Siswa Setelah Mengimplementasikan Permainan Kartu GAMBUDI

Setelah melaksanakan pembelajaran dengan mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI kedalam pembelajaran IPS pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Siswa diberi soal *posttest* yang ddimana isis soal sama dengan soal yang diberikan sebelumnya dalam *pretest*. Pembahasan kedua menjawab rumusan masalah poin kedua yang membahas

mengenai hasil belajar siswa setelah mengimplementasikan permainan kartu GAMBUDI.

Total 32% siswa atau sebanyak 7 siswa yang mendapatkan nilai 80. Sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 90 atau sebanyak 27%. Sebanyak 23% siswa atau 5 orang siswa mendapat nilai 70. Sisanya sebanyak 9% atau 2 orang mendapat nilai paling rendah dan paling tinggi yaitu masing- masing memiliki nilai 60 dan 100. Rata- rata nilai siswa dalam melaksanakan posttest adalah 80,45. Dengan persentase pertumbuhan sebesar 78,78% dimana siswa rata- rata mengalami kemajuan dari pretest ke posttest sebanyak 35,45 poin.

4. Hasil analisis angket

Siswa diberikan delapan soal pernyataan dimana siswa hanya perlu menceklis (√) pada kolom “ya” jika merasa setuju dengan apa yang di bubuhkan dalam butir- butir angket. Dan jika merasa tidak setuju, maka siswa menceklis (√) kolom “tidak”. Angket diberikan kepada 22 orang siswa kelas V SD Negeri Mancogeh. Angket diberikan setelah melaksanakan kegiatan *posttest*.

Dari seluruh pernyataan yang diberikan kepada 22 siswa kelas V. seluruhnya menjawab “ya” pada setiap pernyataan. Artinya seluruh responden setuju dengan pernyataan dalam angket. Persentasi tersebut diambil dari seberapa banyak responden yang setuju ataupun tidak setuju dikalikan dengan jumlah responden lalu dipersentasikan.

Perhitungan kelayakan angket menggunakan skala Guttman.

Diketahui jumlah pernyataan sebanyak 8 butir. Jumlah responden 22 siswa dan karena tidak ada yang menjawab “tidak” maka jumlah kesalahan 0.

$$\begin{aligned} K_r &= 1 - (e/n) \\ &= 1 - (0/(8 \times 22)) \\ &= 1 - (0/176) \\ &= 1 - 0 \\ &= 1 \end{aligned}$$

$1 > 0,90$ artinya nilai koefisien reproduibilitas diterima.

$$\begin{aligned}
K_s &= 1 - (e/x) \\
&= 1 - (0/((8 \times 22) - 176)) \\
&= 1 - (0/(176 - 176)) \\
&= 1 - (0/0) \\
&= 1 - 0 \\
&= 1
\end{aligned}$$

$1 > 0,60$ artinya nilai koefisien skalabilitas diterima

Dari perhitungan diatas, kedua koefisien baik itu koefisien reproduibilitas dan koefisien skalabilitas memiliki nilai yang lebih dari syarat penerimaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa angket yang diberikan peneliti sesuai dan layak untuk digunakan untuk penelitian ini dengan perhitungan menggunakan skala *Guttman*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Mancogeh Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya dengan rincian pada bulan April pelaksanaan Uji Validasi, pada tanggal 9 Mei 2016 pelaksanaan *Pretest*, pada tanggal 10 sampai 12 Mei 2016 pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan media permainan kartu GAMBUDI dan pada tanggal 13 Mei 2016 pelaksanaan *posttest*. Dilanjutkan dengan pengolahan, dan analisis data yang diperoleh serta pengujian hipotesis, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil rata-rata pretest siswa kelas V SDN Mancogeh adalah 45. Dimana Dari 22 siswa kelas V SDN Mancogeh yang mengerjakan pretest 9% siswa mendapatkan nilai 10 dan 20. Sebanyak 18% siswa yang mendapatkan nilai 50, 60 dan 70 sisanya sebanyak 14% siswa mendapatkan nilai 40 dan 30.
2. Kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan media permainan kartu GAMBUDI selama tiga hari yaitu pada tanggal 10 sampai 12 Mei 2016. Pembelajaran dirancang untuk mencapai enam indikator pada materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia. Seluruh indikator yang akan

dicapai dibagi kedalam tiga kegiatan pembelajaran. pada setiap pembelajaran siswa harus mencapai dua indicator pembelajaran.

3. Hasil rata- rata posttest siswa kelas V adalah 80,45. Dimana dari 22 siswa yang mengikuti posttest dapat diketahui bahwa 32% siswa atau sebanyak 7 siswa yang mendapatkan nilai 80. Sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai 90 atau sebanyak 27%. Sebanyak 23% siswa atau 5 orang siswa mendapat nilai 70. Sisanya sebanyak 9% atau 2 orang mendapat nilai paling rendah dan paling tinggi yaitu masing- masing memiliki nilai 60 dan 100.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dengan posttest siswa. Kenaikan sebanyak 78,78% atau setara dengan 30,45 point selisih dari rata-rata pretest dan posttest siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh dalam pengimplementasian kartu GAMBUDI dalam materi keanekaragaman suku dan budaya Indonesia terhadap hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers
- Estalina, F. (2014). *Yuk Kenalan Sama Skala Guttman*. [Online]. Diakses dari <http://febiolaestalina.blogspot.co.id/2014/07/yuk-kenalan-sama-skala-Guttman.html>
- Hamid, M S. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta. Diva Press
- Hernawan, A.H., Dkk (2010) *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI PRESS
- Hernawan, A.H., Dkk. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS
- Margono, S. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Praswoto, A. (2011). *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sa'ud, U.S., Suherman, A. (2010). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: UPI PRESS

- Sudjana, N., Dkk. (1997). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmadinata, N S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Supriatna, N., Dkk. (2010). *Pendidikan IPS SD*. Edisi Kedua. Bandung: UPI PRESS
- Widoyoko, E.P., *Evaluasi Program Pembelajaran*. 2012. Yogyakarta: Pustaka Pelajar