



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Media *Card Guess Image* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan-Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha

Nelis Salamah¹, Rustono WS², Elan³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
salamahnelis@yahoo.com

Abstract

Based on preliminary study conducted at SDN 2 Cikunten Kecamatan Singaparna Tasikmalaya Regency, generally the students are less understanding of learning materials. This is due to the inability of teachers in using learning media, thus causing low student learning outcomes. With this researcher give solution to solve the problem that is by developing media "Card Guess Image". By using the media "Card Guess Image" this student learning outcomes can increase. The Media "Card Guess Image" is in principle a learning medium that uses images and is integrated into quartet games with little change in terms of game rules. This media is inspired by the quartet game that has become one of the favorite games by elementary school children. The purpose of this research is to know whether the influence of media "Card Guess Image" to student learning outcomes and to know the difference of student learning outcomes between control classes in the learning process without using media "Card Guess Image" and experiment class using media "Card Guess Image". In this study, researchers used a quantitative approach with experimental research methods. Experimental design used is Quasy Experimental Design. The sample used is a sample of the control class and the experimental class. The findings obtained by analyzing and processing the data using SPSS 16.0 states that there is a significant increase seen from the average experiment class is greater than the control class. The average increase of experiment class value is from 52,75 to 81,25, while control class from 54,75 to 66,50, and from effectiveness of learning process when seen from average Normal Gain experiment class higher than control class. The average value of Normal Gain for the experimental class is 0.64 with the category is quite effective, while the average value of Normal Gain for the control class is 0.28 with the category is not effective. So it can be concluded that from this study there are differences in student learning outcomes between control classes and experimental class.

Keywords: Media, Card Guess Image, Learning Outcomes

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 2 Cikunten Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya, pada umumnya siswa kurang memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan karena ketidakmampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Dengan ini peneliti memberikan solusi guna menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan mengembangkan media "*Card Guess Image*". Dengan menggunakan media "*Card Guess Image*" ini hasil belajar siswa dapat meningkat. Media "*Card Guess Image*" ini pada prinsipnya adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan gambar serta dipadukan dalam permainan kuartet dengan mendapat sedikit perubahan dari segi aturan permainannya. Media ini terinspirasi dari permainan kuartet yang sudah menjadi salah satu permainan yang digemari oleh anak SD. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh dari media "*Card Guess Image*" terhadap hasil belajar siswa dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan media "*Card Guess Image*" dan kelas eksperimen yang menggunakan media "*Card Guess Image*". Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Design eksperimen yang digunakan yaitu *Quasy Eksperimental Design*. Sampel yang digunakan adalah sampel dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil temuan yang didapatkan dengan cara menganalisis dan mengolah data menggunakan SPSS 16.0 menyatakan bahwa terdapat kenaikan yang signifikan dilihat dari rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Kenaikan rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu dari 52,75 menjadi 81,25, sedangkan kelas kontrol dari 54,75 menjadi 66,50, serta dari keefektifan proses pembelajaran apabila dilihat dari rata-rata Normal Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Nilai rata-rata Normal Gain untuk kelas eksperimen yaitu 0,64 dengan kategori cukup efektif, sedangkan nilai rata-rata Normal Gain untuk kelas kontrol yaitu 0,28 dengan kategori tidak efektif. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa dari penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata Kunci: Media, *Card Guess Image*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Mengingat pentingnya IPS dalam kehidupan, pembelajaran IPS di sekolah harus membentuk wawasan siswa dalam berpikir kritis, dan kreatif, sehingga setelah mereka kembali ke masyarakat dapat menghadapi dan mengatasi permasalahan yang muncul.

Mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan tujuan pembelajaran IPS di SD, selain mengajarkan kepada peserta didik tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial, dapat pula mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan baik nasional maupun global sehingga anak bisa mengikuti perkembangan jaman dan memiliki nilai-nilai yang luhur sehingga diharapkan menjadi bekal dalam kehidupannya.

Dalam mewujudkan ketercapaian pendidikan IPS diperlukan berbagai upaya pengembangan pembelajaran IPS. Upaya pengembangan tersebut antara lain dengan perencanaan pembelajaran yang optimal, pemanfaatan metode, dan penggunaan media pembelajaran.

Pada kenyataannya pembelajaran IPS dewasa ini masih cenderung tradisional. Tidak sedikit para guru pada saat proses pembelajaran hanya diisi dengan ceramah

memberikan materi kepada siswanya, tanpa adanya suatu inovasi untuk menggunakan media pembelajaran sebagai alat penyampaian pesan kepada siswa. Selain itu pembelajaran IPS masih didominasi sebagai pandangan mengenai seperangkat pengetahuan atau fakta-fakta yang harus dihafal dan diingat. Sehingga mata pelajaran IPS dianggap kurang menarik dan cenderung membosankan oleh siswa. Hal ini tentu saja dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 2 Cikunten kelas V, dalam mata pelajaran IPS, tingkat pemahaman siswa khususnya terkait materi peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha masih rendah, sehingga hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai KKM. Ternyata ketika dilakukan observasi, ketidakmampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab utamanya. Sehingga siswa kurang begitu memahami dan menyukai apa yang dijelaskan oleh guru.

Melihat kenyataan demikian perlu adanya upaya dan solusi yang mampu mengatasi masalah ini. Agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Dengan ini peneliti memberikan solusi guna menyelesaikan masalah yaitu dengan mengembangkan media "*Card Guess*

Image". Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul 'Pengaruh Media Card Guess Image terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Peninggalan-Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha" yang dilaksanakan dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Cikunten dan Sekolah Dasar Negeri 2 Cikunten Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan oleh peneliti, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD tanpa menggunakan media "*Card Guess Image*"? 2) Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD dengan menggunakan media "*Card Guess Image*"? 3) Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan "*Card Guess Image*" pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD ? 4) Bagaimana pengaruh media "*Card Guess Image*" terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD ?

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD tanpa menggunakan media "*Card Guess Image*". 2) Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD dengan menggunakan media "*Card Guess Image*". 3) Untuk mendeskripsikan perbandingan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah menggunakan "*Card Guess Image*" pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD. 4) Untuk mendeskripsikan pengaruh media "*Card Guess Image*" terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah dari Masa Hindu-Budha di kelas V SD.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam dunia pendidikan mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui media "*Card Guess Image*" dalam pembelajaran IPS mengenai materi mengenal peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha juga sebagai rujukan bagi peneliti lain yang

mengkaji tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui media "*Card Guess Image*" dalam pembelajaran IPS mengenai materi mengenal peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha. Sedangkan secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk mengembangkan proses-proses pembelajaran,, meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran IPS pada materi mengenal peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dengan menggunakan media "*Card Guess Image*", memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran IPS.

Pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa yang dirancang oleh guru melalui suatu usaha terencana melalui prosedur atau metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif, dan yang terpenting adanya komunikasi timbal balik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa baik itu secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media (Asep Henry dkk, 2007, hlm. 5). Apabila dikaitkan dengan IPS maka pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa secara aktif dalam mengkaji fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dengan adanya komunikasi timbal balik

antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa.

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan (Kurikulum, 2004). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mempersiapkan peserta didik untuk peka terhadap isu sosial yang terjadi di masyarakat serta ikut serta dalam mencari solusi dari masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Menurut Briggs (Rohani Ahmad, 1997, hlm. 2) "media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang merangsang yang sesuai untuk belajar". Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Derek Rowntree (dalam Rohani Ahmad, 1997, hlm. 7) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi: 1) Membangkitkan motivasi belajar. 2) Mengulang apa yang telah dipelajari. 3) Menyediakan stimulus belajar. 4) Mengaktifkan respon peserta didik.

5) Memberikan balikan dengan segera. 6) Menggalakan latihan yang serasi. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan (dalam Famela I, 2016, hlm. 35). Pelaksanaan pembelajaran sebaik apapun metodenya, apabila siswa masih tidak memahami pembelajaran maka usaha belajar itu tidak akan berjalan sesuai harapan yang akan dicapai. Pembelajaran dengan metode yang baik serta penggunaan media yang sesuai akan memberikan hasil pembelajaran yang diinginkan, karena pembelajaran yang dilakukan menarik, konkrit, mudah dipahami, dan hasil belajar lebih bermakna.

Media pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian ini adalah media visual yang tidak diproyeksikan. Media ini pada prinsipnya adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan gambar serta dipadukan dalam permainan kuartet dengan mendapat sedikit perubahan dari segi aturan permainannya. Media ini terinspirasi dari permainan kuartet yang sudah menjadi salah satu permainan yang digemari oleh anak SD. Sampai saat ini permainan kuartet ini masih digemari oleh anak-anak, khususnya anak-anak SD. Pemberian nama "*Card Guess Image*" itu sendiri pada media pembelajaran ini diambil dari Bahasa Inggris yang artinya

"Kartu Tebak Gambar". Karena media ini di desain dalam bentuk kartu yang berisi gambar beserta deskripsi gambar dan kemudian dalam aturan mainnya harus ditebak oleh para pemainnya. Permainan ini terbilang menarik, karena aturan mainnya sederhana dan dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak. Hal itulah yang mendasari pembuatan media kuartet dalam pembelajaran IPS di SD. Pada dasarnya media "*Card Guess Image*" ini dapat diadopsi oleh setiap mata pelajaran di SD. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui terciptanya kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan tetapi tetap berkualitas.

Teori yang menyinggung pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah teori konstruktivistik. Teori ini menekankan bahwa hal yang utama dalam proses belajar adalah aktivitas siswa dalam mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Segala sesuatu yang disediakan oleh guru seperti sumber belajar, media, alat, lingkungan, ataupun fasilitas lainnya hanya ditujukan untuk membantu siswa dalam mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya tersebut. Siswa diberi kebebasan untuk berpikir, melakukan kegiatan dan sebagainya dalam memperoleh pengetahuannya. Sehingga peranan guru hanya membantu, membimbing, serta

mengarahkan agar siswa dapat mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dengan mudah. Berdasarkan teori belajar tersebut, salah satu penunjang dalam hasil belajar adalah stimulus. Salah satu stimulus yang dapat diberikan adalah penggunaan media. Penggunaan media pembelajaran, khususnya media "*Card Guess Image*" sangat penting sebagai upaya untuk memotivasi dan membantu siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setiap media pembelajaran yang digunakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapaun kelebihan dari penggunaan media "*Card Guess Image*" antara lain:

- a. Sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- b. Memadukan antara media gambar dengan permainan.
- c. Sifatnya konkrit dan realitas dibandingkan dengan media verbal.
- d. Gambar dapat membatasi ruang dan waktu.
- e. Membangkitkan motivasi belajar.
- f. Meningkatkan perhatian serta minat siswa terhadap materi ajar.
- g. Memperjelas objek dalam berbagai bidang agar tidak terjadi kesalahpahaman.
- h. Memudahkan siswa dalam memahami materi ajar.

- i. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui terciptanya kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan
- j. Biaya pembuatan media tidak mahal.
- k. Gampang didapat serta mudah dalam hal penggunaannya.

Adapaun kekurangan dari penggunaan media "*Card Guess Image*" antara lain:

- a. Hanya mengeksploitasi indra penglihatan.
- b. Ukuran terbatas untuk kelompok besar.
- c. Terlalu kompleks sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.
- d. Menciptakan suasana sedikit ribut saat proses penggunaan.
- e. Media mudah rusak karena terbuat dari kertas dan karton.

Cara menggunakan media pembelajaran "*Card Guess Image*" adalah sebagai berikut:

- a) Tahap permainan
 - Siswa yang melakukan permainan terdiri dari 2 kubu (single atau ganda).
 - Masing-masing kubu awalnya memegang 2 lembar kartu (bagian depan menghadap ke kubu yang memegang kartu dan bagian belakang menghadap ke kubu lawan).
 - Sisa kartu ditumpuk di tengah-tengah kedua kubu.
 - Tiap kubu bergiliran untuk menebak kartu (nama peninggalan sejarah pada masa Hindu-Budha) yang dipegang oleh kubu lawan dengan membacakan

terlebih dahulu deskripsi peninggalan sejarah pada masa Hindu-Budha yang tercantum pada bagian belakang kartu.

- Jika berhasil menebak maka kartu tersebut menjadi milik tetap kubu yang menebak dan disimpan di bawah.
- Jika kartu lawan tidak berhasil ditebak, maka mengambil 1 kartu dari tumpukan kartu yang berada di tengah.
- Jika ada kartu yang tidak tertebak oleh kubu lawan, maka kartu tersebut menjadi milik tetap kubu yang memegang.
- Pemenang permainan adalah kubu yang memiliki kartu tetap paling banyak.

b) Tahap menjelaskan

- Tiap kubu diminta untuk menjelaskan peninggalan sejarah pada masa Hindu-Budha pada kartu tetap miliknya.
- Kubu yang lainnya menyimak dengan seksama penjelasan dari kubu yang menjelaskan.

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dilewatinya. Hal ini dipertegas oleh Susanto (2013, hlm 5) yang menyatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan

belajar”. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan-perubahan perilaku siswa yang dilihat dari beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor sebagai proses yang telah dilewati dan dialami siswa dalam proses pembelajaran. Benyamin Bloom (dalam Nana Sudjana, 2012, hlm. 25) mengemukakan bahwa secara garis besar hasil belajar dibagi ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa lebih ditekankan pada aspek kognitifnya saja yang dispesifikasikan ke tahap mengingat (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3).

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasy Eksperimental*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Cikunten dan SD Negeri 2 Cikunten Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel berjumlah 40 siswa dengan rincian 20 siswa kelas V di SD Negeri 1 Cikunten sebagai kelas kontrol dan 20 siswa kelas V di SD Negeri 2 Cikunten sebagai kelas eksperimen. Adapun desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Instrumen penelitian terdiri dari tes, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre-test dan post-test dilaksanakan terhadap dua kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa. selanjutnya data yang diperoleh dikategorikan menurut interval kategori. Peneliti mengolah data untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode penelitian berupa data kuantitatif. Data tersebut berasal dari hasil tes, yaitu hasil pre-test dan post-test. Setelah peneliti mendapat skor jawaban yang benar untuk setiap siswa, kemudian peneliti mengubah skor jawaban yang benar ke dalam bentuk nilai. Selanjutnya data hasil pre-test dan post-test tersebut dianalisis dengan menggunakan rumus statistik. Kemudian peneliti mencari interval kategori. Kategori pencapaian hasil belajar didasarkan pada interval kategori berdasarkan Rahmat dan Solehudin dengan ketentuan

Tabel 1
Interval Kategori Hasil belajar

No	Kategori Hasil Belajar	Interval Nilai
1.	Sangat Tinggi	$X \geq 75$
2.	Tinggi	$58 \leq X < 75$
3.	Sedang	$42 \leq X < 58$
4.	Rendah	$25 \leq X < 42$
5.	Sangat Rendah	$X < 25$

Berdasarkan ketentuan penyekoran soal yang telah ditetapkan, didapatkan

X_{ideal} sebesar 100, \bar{X}_{ideal} sebesar 50, dan S_{ideal} sebesar 16,7.

Setelah diperoleh data hasil pre-test dan post-test didapatkan nilai dan dikategorikan menurut interval kategori. Data hasil pre-test dan post-test disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2
Hasil pre-test dan post-test

No	Interval	Ket.	Frekuensi Eksperimen				Frekuensi Kontrol			
			Pre		Post		Pre		Post	
1	$X \geq 75$	ST	1	5%	13	65%	0	0%	4	20%
2	$58 \leq X < 75$	T	5	25%	7	35%	8	40%	12	60%
3	$42 \leq X < 58$	S	8	40%	0	0%	10	50%	4	20%
4	$25 \leq X < 42$	R	6	30%	0	0%	2	10%	0	0%
5	$X < 25$	SR	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%

Ket:

ST : Sangat Tinggi

T : Tinggi

S : Sedang

R : Rendah

SR : Sangat Rendah

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test yang disajikan pada tabel 2, dapat diketahui presentase hasil belajar siswa pada pre-test di kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPS dimana kategori sangat tinggi 5%, tinggi sebesar 25 %, sedang sebesar 40%, rendah sebesar 30%, dan sangat rendah 0%. Sedangkan untuk kelompok kontrol hasil belajar siswa pada pre-test tersebar dalam kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40%, sedang 50%, rendah 10%, dan sangat rendah 0%.

Sedangkan untuk presentasi hasil belajar siswa pada post-test di kelompok eksperimen dalam pembelajaran IPS dimana kategori sangat tinggi 65%, tinggi sebesar 35 %, sedang sebesar 0%, rendah sebesar 0%, dan sangat rendah 0%. Sedangkan untuk

kelompok kontrol hasil belajar siswa pada pre-test tersebar dalam kategori sangat tinggi 20%, tinggi 60%, sedang 20%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

Berdasarkan nilai rata-rata antar kedua kelompok, kelompok eksperimen berada dalam kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 81,25, dan kelompok kontrol berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 66,50. Setelah melalui uji perbedaan rata-rata dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Card Guess Image* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *Card Guess Image* (media sederhana).

Untuk membuktikan secara empiris bahwa media *Card Guess Image* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *Card Guess Image* (media sederhana), dilakukan uji normal gain. Adapun hasil uji normal gain disajikan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3
Hasil Perhitungan Normal Gain

Kelompok	N	Kategori Gain				X_{min}	X_{max}
		TE	KE	CE	E		
Eksperimen	20	0 (0%)	8 (40%)	8 (40%)	4 (20%)	0,45	1,00
Kontrol	20	17 (85%)	1 (5%)	2 (10%)	0 (0%)	0,14	0,67

Ket :

- TE : Tidak Efektif
- KE : Kurang Efektif
- CE : Cukup Efektif
- E : Efektif

Jika ditinjau dari kategori normal gain hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada

materi peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha pada tabel 3, maka setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *Card Guess Image* diketahui di kelas eksperimen memiliki normal gain yang termasuk kategori tidak efektif sebesar 0%, kurang efektif sebesar 40%, cukup efektif sebesar 40%, dan efektif sebesar 20%. Sedangkan di kelas kontrol memiliki normal gain yang termasuk kategori tidak efektif sebesar 85%, kurang efektif sebesar 5%, dan cukup efektif sebesar 10%. Diketahui dari nilai rata-rata normal gain di kelas eksperimen mencapai 0,64 dengan kategori cukup efektif, sedangkan untuk nilai rata-rata di kelas kontrol mencapai 0,28 dengan kategori tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa rerata normal gain hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui secara empiris perbedaan normal gain antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol, dilakukan uji perbedaan rata-rata. Uji perbedaan rata-rata menggunakan Uji-t dengan *Independent Sample Test* karena uji prasyarat yang dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Setelah melalui uji perbedaan rata-rata normal gain dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Card*

Guess Image lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media Card Guess Image (media sederhana).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil Belajar siswa pada pembelajaran IPS mengenai peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha di kelas V tanpa menggunakan media *Card Guess Image*, dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol yaitu 54,75 dengan kategori sedang. Sedangkan setelah diberikan perlakuan (*treatment*) nilai *post-test* kelas kontrol yaitu 66,50 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, hasil *pre-test* dan hasil *post-test* di kelas kontrol pada pembelajaran IPS mengenai peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha, mengalami peningkatan yang signifikan, tetapi kualitas pembelajaran dilihat dari nilai rata-rata normal gain yaitu 0,28 dengan kategori yang tidak efektif.
2. Hasil Belajar siswa pada pembelajaran IPS mengenai peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha di kelas V dengan menggunakan media *Card Guess Image*, dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen yaitu 52,75 dengan kategori sedang. Sedangkan setelah

diberikan perlakuan (*treatment*) nilai *post-test* kelas eksperimen yaitu 81,25 dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, hasil *pre-test* dan hasil *post-test* di kelas eksperimen pada pembelajaran IPS mengenai peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha, mengalami peningkatan yang signifikan, dengan kualitas pembelajaran dilihat dari nilai rata-rata normal gain yaitu 0,64 dengan kategori cukup efektif.

3. Perbandingan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pelajaran IPS mengenai peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha, dalam pelaksanaan *pre-test* hasil belajar siswa di kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 54,75 lebih baik dibandingkan dengan kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 52,75. Akan tetapi dalam pelaksanaan *post-test* hasil belajar siswa di kelas eksperimen mendapat nilai rata-rata 81,25 lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 66,50. Dan dalam pelaksanaan *post-test* terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswanya. Kemudian apabila dilihat dari nilai rata-rata normal gain di kelas kontrol dengan tanpa menggunakan media *Card Guess Image* dalam proses pembelajarannya yaitu

0,28 dengan kategori tidak efektif, jika dibandingkan dengan nilai rata-rata normal gain di kelas eksperimen dengan menggunakan media *Card Guess Image* dalam proses pembelajarannya yaitu 0,64 dengan kategori cukup efektif. Maka dari itu hasil belajar siswa menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata normal gain di kelas kontrol dengan hasil rata-rata normal gain di kelas eksperimen. Maka dapat ditarik kesimpulan dari hasil penelitian ini, bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Hindu-Budha dengan menggunakan media *Card Guess Image* dan dengan menggunakan media sederhana (tanpa menggunakan media *Card Guess Image*).

4. Terdapat pengaruh yang signifikan dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media *Card Guess Image* lebih tinggi daripada hasil belajar di kelas kontrol yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media *Card Guess Image*. Jika dikategorikan nilai *post-test* pada kelas kontrol yaitu 66,50 mendapat

kategori tinggi, dan nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 81,25 mendapat kategori sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Famela, I. (2016). *Pengaruh Media Puzzle Gambar terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Pedadidaktika: Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 3, (1), hlm. 33-44.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: UPI PRESS.
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup.