

**KEEFEKTIFAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS
IV DI SD INPRES BONTORAMBA KECAMATAN
SOMBA OPU KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

KARTINI

105 409 38514

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR S1**

2018

SURAT PERNYATAAN

Nama : **KARTINI**
NIM : 10540 938514
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau dibuatkan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus2018

Yang Membuat Perjanjian

KARTINI

10540 9385 14

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **KARTINI**
NIM : 10540 938514
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : **Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini yang selalu melakukan konsultasi dengan pembimbingan yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti butir 1, 2 dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang ada.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Agustus 2018
Yang Membuat Perjanjian

KARTINI
10540 938514

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang- orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

“Karunia ALLAH yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan.”

Kupersembahkan karya sederhana ini sebagai tanda terima kasihku kepada kedua orang tuaku, adikku, keluarga, semua guru, dosen dan sahabat yang telah menyirami benih inspirasi dan motivasi kepada penulis sehingga benih itu dapat tumbuh dan nyata di depan mata.

ABSTRAK

Kartini 2018. *Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Murid kelas IV di SDI Bontoramba Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.* Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassa. Pembimbing: I. Muhammad Nawir, II. Muliani Azis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV di SDI Bontoramba Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Media Ular Tangga sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa. Sampel pada penelitian ini adalah murid kelas IVA SD Inpres Bontoramba yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data untuk menguji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus *t-test* yang didahului dengan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS yang diperoleh Murid pada kelompok yang menerapkan Media Ular Tangga lebih tinggi dari pada hasil belajar IPS Murid pada kelompok yang menerapkan pembelajaran yang biasa dilakukan guru bagi Murid kelas IVB SD Inpres Bontoramba. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *t-test* dengan nilai yang diperoleh t hitung lebih tinggi dari pada nilai t tabel.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Media Ular Tangga, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu sang khalik. skripsi ini adalah setitik deretan berkah-Mu.

Kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan, bagai pelangi yang terlihat indah dari kejauhan, tetapi menghilang jika didekati. Demikian juga tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis dalam keterbatasan. Segala daya dan upayah telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang teristimewa kedua orang tua tercinta yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, dan medidik dengan kasih sayang yang selalu tercurah. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada :

Dr. H. Abd Rahman Rahim SE MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA., Ph.D selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. Hj. Andi Tenri Ampa M. Hum., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan, Dr. Muhammad Nawir, M.Pd., Pembimbing I dan Dra. Hj. Muliani Aziz, M.Si. Pembimbing II Yang telah meluangkan waktunya untuk

memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dalam penyusunan proposal, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis.

Akhirnya, Hanya kepada Allah SWT kita bermohon semoga berkat dan rahmat serta limpahan pahala yang berlipat ganda selalu dicurahkan kepada kita. Dan semoga niat baik dan suci serta usaha yang sungguh – sungguh yang mendapat ridha disisi – Nya. Amin Ya Rabbal Alamin.

Makassar ,

Juli2018

Penulis

(Kartini)

Nim:

10540938514

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Media pembelajaran	9
2. Belajar dan hasil belajar	21
3. Pembelajaran IPS di SD	28
B. Kerangka Pikir	37

C. Hipotesis Penelitian.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Populasi dan Sampel	41
C. Prosedur Penelitian	42
D. Subjek Penelitian, Lokasi, Dan Waktu Penelitian	43
E. Definisi Operasional Variabel.....	43
F. Instrumen Penelitian	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK dan KD IPS Kelas IV Semester 1	35
Tabel 2.2 SK dan KD IPS Kelas IV Semester 2	35
Tabel 3.1 Jumlah Siswa.....	40
Tabel 3.2 Kategorisasi Tingkat Keefektifan Media Ular Tangga	45
Tabel 4.1. Skor Nilai <i>Pre Test</i>	48
Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>pretest</i>	49
Tabel 4.3.Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Subyek Penelitian.....	50
Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	51
Tabel 4.5. Skor Nilai <i>Post-Test</i>	52
Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post test</i>	53
Tabel 4.7.Tingkat hasil belajar <i>Post-test</i>	54
Tabel 4.8Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	55
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	56
Tabel 4.10. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Ular Tangga	19
------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk mengembangkan potensinya baik yang ada di dalam maupun di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang ini memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih baik. Melalui pendidikan pula, seseorang tidak hanya belajar secara teori yang ada di bangku sekolah tetapi juga dapat belajar melalui pengalaman yang bermakna. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 dijelaskan bahwa proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus mampu memberikan ruang terbuka dalam pengembangan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis murid. Pengembangan bakat dan minat yang sesuai dengan fisik serta psikologis murid berawal dari pendidikan dasar. Hal ini dikarenakan pendidikan dasar sebagai modal awal murid mengenal teori dan konsep pembelajaran. Pendidikan dasar sebagai pendidikan formal membentuk kepribadian dan memberikan bekal pengetahuan dasar yang dapat dikembangkan melalui 3 ranah yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pemberiaan bekal kemampuan dasar kepada murid diberikan oleh guru melalui berbagai macam pembelajaran yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara murid dengan guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran sendiri melalui berbagai macam metode, media, sumber belajar serta materi pada berbagai mata pelajaran.

Salah satu instrumen penting yang ada dalam pembelajaran yakni adanya penggunaan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk membawa pesan dalam pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. pusat kegiatan pembelajaran bukanlah guru melainkan murid. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik akan berdampak pula pada hasil belajar murid. Dapat diartikan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan materi dan tujuan pembelajaran akan memberikan suatu hal yang baru serta positif bagi pertumbuhan kognitif, psikomotorik, dan afektif murid di dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan media di dalam kelas, akan mendorong murid untuk menyenangi mata pelajaran IPS yang dianggapnya membosankan. Selain itu, melalui media pembelajaran diharapkan hasil belajar murid akan lebih tinggi dan membantu murid untuk lebih mudah mengingat materi yang sedang dipelajarinya. Hasil belajar merupakan peristiwa yang terjadi pada diri murid disertai dengan perubahan tingkah laku pada diri murid yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan yang dimaksud adanya peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil refleksi peneliti dalam kegiatan magang di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa pada bulan September-November 2017, dijumpai permasalahan. Permasalahan di lapangan sering terjadi pada kelas tinggi (IV,V, dan VI), murid kurang fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Banyak dijumpai murid yang keluar masuk kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. sarana dan prasarana di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa tergolong cukup lengkap dan terawat. Dalam pembelajaran IPS metode yang digunakan guru adalah metode ceramah, seperti kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar murid dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 70 di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Permasalahan yang dihadapi di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Dalam pembelajaran, murid lebih sering menulis dibandingkan dengan mencoba. Banyak murid yang keluar masuk ketika pembelajaran berlangsung, selain itu partisipasi di kelas yaitu tanya jawab kurang terlihat. Metode yang digunakan guru ketika di dalam pembelajaran cukup bervariasi, model pembelajaran yang diterapkan oleh guru bervariasi pula, namun dalam penggunaan media guru kurang maksimal. Penggunaan media dalam pembelajaran belum nampak. Guru kelas IV menjelaskan bahwa media sangat jarang sekali digunakan ketika pembelajaran khususnya pembelajaran IPS, hal ini disebabkan guru kesulitan menentukan media yang sesuai dengan pokok bahasan di dalam materi IPS. Menurut Guru di kelas IV tersebut, media seperti gambar yang digunakan untuk mengajarkan pokok bahasan tertentu pada mata pelajaran IPS. Kesulitan menentukan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS menuntut guru di kelas tinggi memilih jarang menggunakan media dalam pembelajaran, sehingga dalam mata pelajaran IPS banyak murid yang memiliki rata-rata di bawah KKM. Dari data hasil ulangan semester I terlihat bahwa rata-rata nilai pada mata pelajaran IPS yaitu 59,2 atau 59% di bawah nilai KKM, yakni 70. Dari data nilai tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS kurang diminati oleh murid, sehingga murid akan merasa bosan apabila tidak diselingi dengan berbagai media yang menarik.

Permasalahan yang di hadapi oleh guru, perlu segera di atasi dengan memilih dan menggunakan media yang efektif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan dan memberikan perubahan pada hasil belajar murid terutama pada aspek kognitif (pengetahuan). Pemilihan media pembelajaran yang efektif adalah media yang melibatkan banyak indera dan penggunaannya.

Media ular tangga sangatlah penting di pembelajaran IPS materi koperasi. karena di dalam permainan ular tangga disini saya ingin membagikan beberapa kelompok, setiap

kelompok akan bekerja sama para anggota dan setiap angka akan ada pertanyaan, di mana angka-angka tersebut memiliki poin nilai tersendiri bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan, di setiap permainan ular tangga. Sedangkan hubungannya dengan koperasi sangatlah erat kaitannya karena dimana pembelajaran yang kelompok orang yang bersatu dalam cita-cita dan gotong royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama, erat kaitannya dengan pembelajaran IPS materi koperasi karena memiliki cita-cita dan tujuan yang sama.

Penelitian eksperimen ini akan menerapkan permainan ular tangga, permainan ini tidak asing di lakukan oleh murid. Media pembelajaran ular tangga ini selain mengajak murid untuk lebih aktif dalam pembelajaran juga melatih aspek seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari penelitian yang dilakukan oleh Khansah, dkk. (2013) Dengan judul Penerapan Model TGT Dengan Permainan Ular Tangga pada Materi Pecahan Kelas IV SD. Hasil penelitian dari uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} = 1.7971$ dan $t_{tabel} = 1.6702$, dengan $\alpha = 0.05$, artinya model pembelajaran tipe TGT dengan media permainan ular tangga menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran ekspositori pada materi pecahan.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Meipina. Dengan judul *The Application of Snakes and Ladders Game in Teaching Vocabulary*. Data dianalisis dari hasil murid interview. Dari observasi, wawancara dan daftar pertanyaan. Pengamatan menyelidiki penggunaan ular tangga dalam mengajar kosa kata dan menentukan teknik terbaik untuk permainan. Analisis wawancara masalah dalam proses belajar, identifikasi dari kuisioner penggunaan permainan ular tangga dapat digunakan dalam mengajar kosa kata.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan judul Keefektifan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Koperasi Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat rumusan masalah sebagai berikut:

- 1 Apakah hasil belajar IPS materi koperasi menggunakan media ular tangga dapat mencapai ketuntasan klasikal pada murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?
- 2 Apakah pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran IPS lebih efektif dibandingkan media konvensional terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa?

C. Tujuan Penelitian

Dalam suatu penelitian terdapat tujuan yang hendak dicapai sesuai dengan rumusan masalah. Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui ketuntasan klasikal hasil belajar IPS materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga pada murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa;
2. Membandingkan keefektifan pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran IPS dengan media konvensional terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Selain tujuan yang hendak dicapai, dalam penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi khalayak umum. Manfaat yang diharapkan peneliti antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberi kontribusi pemikiran bagi pembaca sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi murid

- 1) Meningkatkan motivasi belajar murid tentang pembelajaran IPS materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga yang mudah dan menyenangkan;
- 2) Meningkatkan hasil belajar IPS murid pada materi koperasi dengan menggunakan media ular tangga sehingga anak mudah mengingat materi melalui media pembelajaran berbasis permainan.

b. Bagi guru

- 1) Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru untuk memilih media pembelajaran yang efektif dan inovatif sesuai dengan materi dan mata pelajaran IPS materi koperasi;
- 2) Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan solusi guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi koperasi;

3) Hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan yang luas kepada guru tentang media pembelajaran murah dan mudah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi koperasi.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan membantu pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan hasil belajar murid.

d. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran, wawasan dan pengetahuan tentang keefektifan penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar IPS materi koperasi, serta dapat dijadikan rujukan oleh peneliti tersebut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid antara lain adalah media pembelajaran. Agar pembelajaran dapat disenangi oleh murid guru dituntut dapat menginovasi cara pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di kelas akan tersampaikan dengan baik apabila guru menggunakan media sebagai penyampai pesan. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium sendiri dapat di artikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima Heinich *et.al*; Ibrahim; Ibrahim *et.al* (Daryanto, 2013:04). Media merupakan salah satu komponen komunikasi yakni pembawa pesan dari kominikator menuju komunikan Criticos (Daryanto, 2013:04). Artinya dalam pembelajaran media sebagai alat penyampai pesan pada materi pelajaran dan guru sebagai pengantar pesan serta murid sebagai penerima pesan. Gagne (Kustandi dan Bambang, 2013:07) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Begitu pula Raharjo (Kustandi dan Bambang, 2013:07) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Apabila media itu dapat membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2015:04). Kustandi dan Bambang (2013:08) mengemukakan bahwa “media pembelajaran

adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang tersampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.”

Berdasar uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru sebagai penyampai pesan dan murid sebagai penerima pesan. Media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar murid atau wahana fisik yang mengandung tujuan instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang murid untuk belajar serta dalam proses pembelajaran berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam penggunaannya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Adanya penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan berbagai manfaatnya. Kemp & Dayton (Arsyad, 2015:25) menjelaskan walau media telah lama digunakan tanpa disadari banyak keuntungan yang dirasakan. Beberapa penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai integral pembelajaran di kelas. Menurut pendapat ini, manfaat yang di dapatkan dari penggunaan media sebagai berikut: penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan, sikap positif murid terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan, dan peran guru dapat berubah ke arah yang positif.

Sudjana & Rivai (2013:02) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran antara lain: “pembelajaran akan lebih menarik perhatian, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan murid akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.” Kemudian, Daryanto (2013:05) secara umum menjelaskan tentang manfaat

media yakni: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis; mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera; menimbulkan gairah belajar; memungkinkan anak belajar mandiri.

Dari uraian di atas di dapat inti bahwa manfaat media pembelajaran selain digunakan sebagai penyampai pesan dalam pembelajaran, manfaat media pembelajaran dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran, selain itu dapat menumbuhkan minat serta motivasi belajar murid. Manfaat yang dirasakan dalam penggunaan media harus diimbangi dengan pemilihan media yang tepat pula.

c. Pemilihan Media untuk Pembelajaran

Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan ini salah satunya dengan memperhatikan pemilihan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di kelas. Ketika memilih media, guru harus memperhatikan beberapa kriteria pemilihannya. Kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2015:74) sebagai berikut: “sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; praktis, luwes, dan bertahan; guruterampil menggunakannya; pengelompokan sasaran; mutu teknis.” Sedangkan menurut Anitah (2008:6.35) ada tiga hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran. Ketiga hal tersebut yakni “tujuan pemilihan media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, dan alternatif media pembelajaran yang dapat dipilih.”

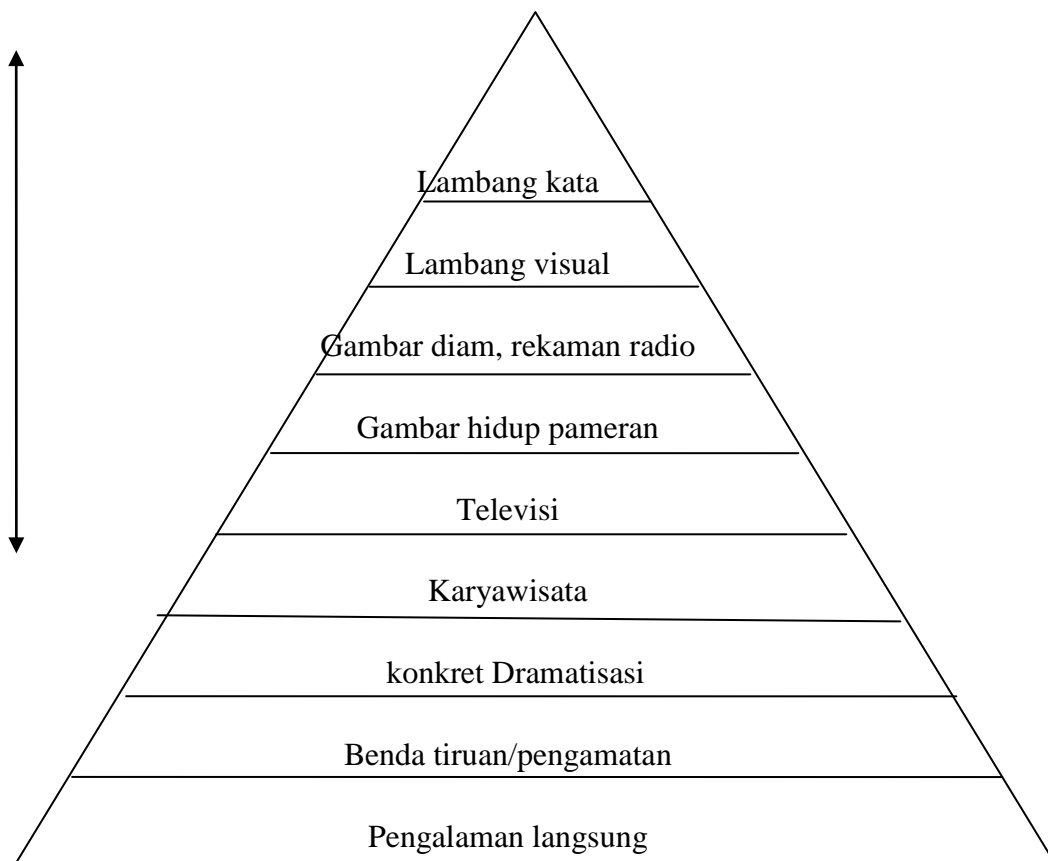
Pemilihan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan guru menerapkan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu dengan adanya kriteria pemilihan media pembelajaran guru dapat membuat medianya sendiri yang disesuaikan dengan materi serta kondisi dalam kegiatan pembelajaran. Selain pemilihan media ada pula jenis dan bentuk media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman bagi guru.

d. Jenis dan Bentuk Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis dan bentuk yang beragam. Dalam penggunaannya, guru harus mampu memilih jenis dan bentuk media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Anitah (2008:6.16) berpendapat bahwa media pembelajaran umumnya dikelompokkan menjadi tiga jenis yaitu: “media visual, media audio, dan media audiovisual.” Sedangkan menurut Cecep dan Bambang (2013:29) sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat yaitu: “media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.” Dari pendapat tersebut, peneliti ingin memfokuskan pada media visual. Media visual dipilih karena media ini dapat digunakan tanpa alat-alat khusus.

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media ini sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Arsyad (2015:102) menjelaskan media visual memegang peran penting dalam proses pembelajaran, media visual dapat memperlancar proses pemahaman dan ingatan siswa. Bentuk media visual dapat berupa: (a) gambar, lukisan, foto yang menunjukkan kenampakan suatu objek; (b) diagram yang menggambarkan hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta; (d) grafik seperti bagan, tabel, dan grafik.

Abstrak



Bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Dale (Arsyad:2015:13)

Dari bagan 2.2 Kerucut Pengalaman Dale diatas dapat dijelaskan bahwa tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lembang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas. Pengalaman konkret akan memberikan ruang baru kepada murid. Dengan adanya ruang baru ini, murid akan mampu memahami dan mengeskplore dirinya dalam pembelajaran yang berlangsung. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media fotografik berupa ular tangga untuk pembelajaran IPS karenapembelajaran IPS merupakan pembelajaran dengan bobot materi yang dituangkan dengan lambang kata sehingga dengan menggunakan media ular tangga akan memberikan pengalaman langsung kepada murid dalam memahami isi dari materi mata

pelajaran IPS. Dengan demikian hasil belajar mata pelajaran IPS akan lebih tinggi dibanding media konvensional.

e. Media Visual dan Permainan Ular Tangga

Visualisasi suatu objek atau kejadian tersusun secara kontinum mulai dari yang realistik sampai kepada yang paling abstrak. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidak berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya (Sudjana dan Rivai, 2013:09). Menurut Anitah (2008:6.17) menjelaskan bahwa media visual adalah “media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran.”

Hamdani (2011:248) menjelaskan media visual adalah “media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.” Media visual terdiri dari media visual yang dapat diproyeksikan dan media visual yang tidak dapat diproyeksikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media visual yang tidak dapat diproyeksikan berupa fotografik. Gambar Fotografik sebagai media visual dalam pembelajaran dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Penggunaannya dalam pembelajaran, media ini hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra siswa. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur visual dalam materi pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1) Kesederhanaan, tata letak media pembelajaran tampak pada gambar yang cukup besar dan jelas rincian pokoknya, lambang gambar diberi garis yang cukup tebal, tidak perlu banyak

hiasan karena akan membingungkan murid, gunakan kata dan huruf yang sederhana, kalimat yang mudah dipahami murid

- 2) Keterpaduan, adanya hubungan erat di antara berbagai unsur visual sehingga secara keseluruhan berfungsi padu
- 3) Penekanan, ditekankan pada satu unsur yang menjadi titik perhatian dan minat murid
- 4) Keseimbangan, adanya keseimbangan antara huruf, keterangan, dan tanda dengan garis, tekstur, dan penekanan untuk menarik perhatian murid
- 5) Garis, sebagai penuntun bagi para siswa dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan, makna dan isi materi yang tersirat dalam media visual yang dipertunjukkan
- 6) Bentuk, gunakan bentuk yang tidak lazim agar menarik perhatian murid
- 7) Ruang, gunakan ruang yang cukup dan terbuka agar tidak menimbulkan kesan berdesakan
- 8) Tekstur dan warna, gunakan keduanya dengan warna-warna yang mencolok namun tidak meninggalkan kesan harmonis pada warna. Pemilihan warna untuk keperluan materi pembelajaran perlu diperhitungkan secara cermat (Rivai, 2013:19).

Media visual ini akan diaplikasikan pada permainan ular tangga dengan memperhatikan berbagai macam hal yang telah dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai. Melalui bermain, anak sesungguhnya belajar mengeksplorasi dan merekayasa berbagai hal yang dapat dilakukannya untuk mentransformasi hal-hal tersebut secara imajinatif. Pada saat yang sama, bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menggiring perhatian serta konsentrasi anak kepada penguasaan sejumlah ketrampilan (*skill*) tertentu dengan tanpa mereka sadari. Menurut pendapat dalam modul BCCT (Gunarti 2008:1) mengemukakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang langsung, spontan dimana seorang anak

berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan panca indra, dan seluruh anggota tubuhnya.

Salah satu permainan yang digemari oleh anak-anak dari masa ke masa yakni ular tangga. Selain dapat melatih anak untuk mahir dalam berhitung, ular tangga juga dapat melatih tingkat kejujuran anak dalam bermain. Sehingga apabila permainan ular tangga ini diadopsi untuk pembelajaran di kelas, di rasa sangat efektif, karena setiap kotaknya dapat diganti dengan materi-materi yang sedang diajarkan oleh guru.

Ular tangga memiliki definisi yakni permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotakkotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapatmenciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. (Dikutip dari wikipedia.org pada tanggal 20 Maret 2016, pukul 15.00 WIB)

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

Manfaat dari permainan ular tangga sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anak-anak senang bermain sekaligus mengembangkan

kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran. Permainan ini cocok untuk anak-anak usia TK dan SD. Dengan bermain permainan ular tangga para anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan ketrampilan berhitung untuk anak usia TK dan SD. Jadi melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak meyakini bahwa belajar itu hal yang menyenangkan tidak membosankan dan kemampuan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

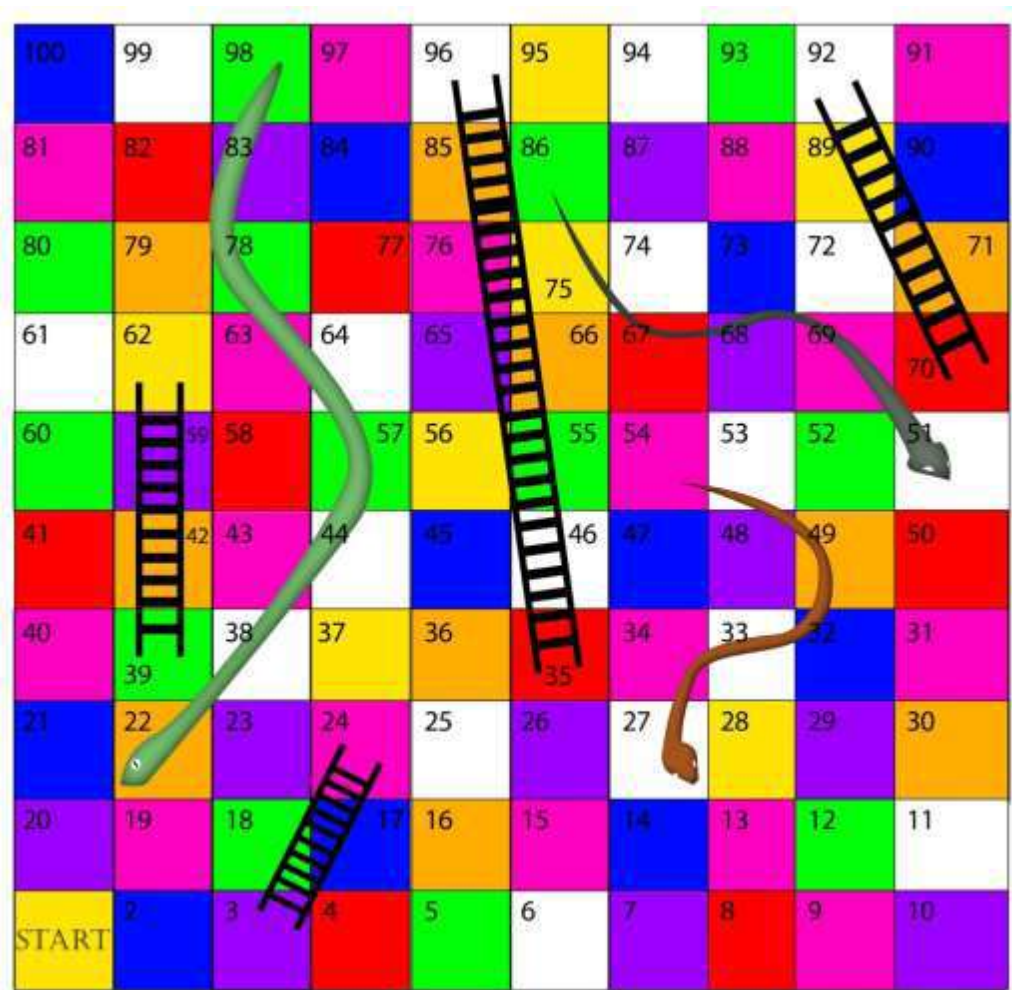
Media ular tangga ini dinilai sangat efektif untuk mengulang (*review*) bab-bab tertentu dalam pembelajaran IPS yang dianggap paling sulit untuk dipahamioleh siswa dan kurang efektif apabila disampaikan secara verbal. Dengan media ular tangga ini, guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting, karena dapat melatih keterampilan dan pengetahuan.

Media visual yang dipilih oleh peneliti akan dirancang dalam bentuk ular tangga. Permainan ular tangga dipilih karena permainan ini mudah dilakukan oleh siswa dan tidak asing bagi siswa. Berikut adalah rancangan media ular tangga dalam pembelajarna IPS materi koperasi:

a. Nama media : ular tangga

b. Bahan yang digunakan : kertas karton ukuran A2

c. Gambar media ular tangga



Gambar 2.1 Media Ular Tangga

d. Petunjuk penggunaan dalam kegiatan media ular tangga.

1. Guru menunjukkan media ular tangga yang akan digunakan dalam kegiatan kelompok
2. Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
3. Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
4. Setiap murid memegang pionnya masing-masing
5. Angka satu berada di start, artinya murid mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu

6. Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan
7. Setiap murid dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
8. Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan murid diwajibkan mematuhi arahan permainan
9. Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
10. Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama
11. Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

2. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan mencoba, mengulang, atau memahami suatu materi baik dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah. Belajar dapat dilakukan setiap waktu dan dimanapun seseorang berada. Rifai dan Chatarina (2012:66) berpendapat bahwa “belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang.” Belajar memiliki peran yang penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap dan kepribadian seseorang. Selain itu, menurut Gagne (Susanto, 2013:01), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Sehingga konsep belajar yang dikemukakan oleh

Gagne merupakan suatu proses yang berkembang dari dalam diri seseorang untuk memperoleh pengalaman dari pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku yang ia pelajari. Selain itu, adanya proses perubahan dari dalam diri seseorang ini tidak terlepas dari arahan dan bimbingan seorang pendidik atau guru.

Hamalik (2013:27) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Artinya belajar merupakan suatu proses, kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, belajar bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dan mendalam dari itu merupakan mengalami atau suatu pengalaman.

Perubahan yang disebabkan dari kegiatan reaksi terhadap lingkungan mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan semua itu diperoleh melalui latihan atau pengalaman. Belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya (E.R. Hilgard, 1962 dalam Susanto, 2013:03).

Dari pendapat-pendapat tersebut ditarik inti bahwa belajar merupakan suatu latihan dan pembiasaan yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu pemahaman dan pengalaman. Latihan serta pembiasaan yang dilakukan oleh murid dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan. Dalam latihan serta pembiasaan yang ditanamkan oleh guru di sekolah harus mampu diterima dengan baik oleh murid. Apabila latihan serta pembiasaan yang ditanamkan oleh guru di sekolah belum mampu diterima atau tidak dapat diterima dengan baik oleh murid akan berpengaruh terhadap pembiasaan-pembiasaan belajar selanjutnya. Sehingga guru dituntut untuk dapat memberikan inovasi dalam pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan media dapat menarik perhatian murid untuk dapat mencoba,

mengolah dan memahami materi yang sedang berlangsung. Dengan penggunaan media yang melibatkan murid di dalamnya guru dapat dengan mudah menerapkan konsep-konsep pembelajaran, selain itu siswa juga dapat mengasah keterampilan dalam penggunaan media serta mengalami sebuah pengalaman yang bermakna dalam hidupnya dan itu adalah belajar.

b. Pengertian Hasil Belajar

Guru merupakan komponen yang sangat penting dalam ketercapaian hasil belajar murid. Hasil belajar murid merupakan perubahan yang terdapat dalam diri murid menyangkut aspek kognitif, psikomotorik dan afektif sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar diatas, dipertegas kembali oleh Nawawi (Susanto, 2015:05) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes terhadap mata pelajaran tertentu.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian dari proses yang telah dilakukan dalam kegiatan belajar. Menurut Rifai dan Chatarina (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh murid setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku murid berkaitan dengan proses belajar yang dialami oleh murid. Dikemukakan oleh Anitah (2008:2.19) bahwa “Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat tetap, fungsional, positif dan disadari.” Bentuk perubahan tingkah laku harus menyeluruh secara komprehensif. Aspek keseluruhan perubahan sikap murid dapat menunjukkan hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga cakupan ranah pada hasil belajar menurut Sudjana (2014:22) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Ranah kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Tipe

belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkatrendah yang paling rendah, namun tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat bagi pemahaman dan hal ini berlaku untuk semua bidang studi. Aspek kognitif dalam penelitian ini diambil dari nilai tes bentuk pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diberikan di awal pembelajaran pada materi koperasi sedangkan nilai *posttest* diberikan di akhir pembelajaran materi koperasi. Kedua nilai tersebut kemudian dibandingkan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, selanjutnya dianalisis apakah hasil belajar siswa lebih tinggi setelah diberi perlakuan atau lebih rendah.

- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatian siswa terhadap pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial. Ranah afektif harus menjadi bagian integral dari ranah kognitif dan harus tampak dalam proses belajar serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Peneliti menggunakan penyusunan butir soal bentuk skala penilaian. Skala ini dipilih karena, prinsip dari penilaian skala ini mencari indikator-indikator yang mencerminkan keterampilan yang akan diukur. Dalam skala penilaian, setelah diperoleh indikator keterampilan, selanjutnya ditentukan skala penilaian untuk setiap indikator (Jihad dan Abdul Haris, 2012:175). Indikator dalam ranah afektif atau sikap disesuaikan dengan penelitian penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS, sehingga di dapat indikator ranah afektif atau sikap yakni;1) minat dengan aspek yang diamatinyakni kesiapan dalam mengikuti pembelajaran;2) aktif dengan aspek yang diamati yakni keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan serta keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru;3) kerja sama dengan aspek yang diamati kerja sama dalam kelompok;4) kejujuran dengan aspek yang diamati jujur dalam bermain. Indikator dalam kelas kontrol sama dengan kelas

eksperimen yang membedakan pada indikator kejujuran dengan aspek yang diamati jujur dalam bermain. Kriteria tiap butir indikator yang direntang mulai dari skala 0-3.

- 3) Ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotoris merupakan tahap lanjutan dari hasil belajar ranah afektif yang baru tampak dalam kecenderungan untuk berperilaku. Penilaian aspek psikomotorik atau keterampilan dalam penelitian ini berupa tes unjuk kerja. Tes unjuk kerja dilakukan dengan alat yang sesungguhnya dan tujuannya untuk mengetahui apakah peserta didik telah menguasai atau terampil menggunakan alat tersebut (Jihad dan Abdul Haris, 2012:173). Alat yang digunakan siswa dalam penelitian ini berupa media ular tangga. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan unjuk kerja yang digunakan oleh siswa pula. Indikator dalam kelas eksperimen berupa media ular tangga yakni menggunakan atau memainkan media ular tangga secara berkelompok dengan aspek yang diamati meliputi; 1) mampu berkomunikasi dalam kelompok; 2) melakukan permainan sesuai petunjuk guru; 3) mahir dalam menggunakan media ular tangga; dan melakukan diskusi dalam kelompok. Sedangkan dalam kelas kontrol, indikator yang digunakan yakni mencari pasangan soal dan jawaban dengan aspek yang diamati meliputi; 1) mampu berkomunikasi dalam kelompok; 2) melakukan kerja kelompok sesuai arahan guru; dan melakukan diskusi kelompok. Kriteria tiap butir yang direntang mulai dari skala 1-3.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan tingkat suatu keberhasilan yang dimiliki murid yang diukur melalui tes dengan perolehan skor pada mata pelajaran tertentu. Selain itu, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku secara menyeluruh tidak hanya dari satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh.

Hasil belajar seorang individu meliputi hasil belajar ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik yang ketiganya saling berkaitan.

Sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk penilaian kognitif diperoleh melalui hasil belajar secara teori berupa tes bentuk pilihan ganda *pretest* dan *posttest*. Sedangkan penilaian afektif dan psikomotorik diperoleh dari kegiatan unjuk kerja siswa dalam kelompok dengan media ular tangga pada kelas eksperimen dan kegiatan kelompok dengan media konvensional pada kelas kontrol. Sehingga peneliti ingin mengetahui keefektifan penggunaan media ular tangga dibandingkan media konvensional.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ketercapaian hasil belajar murid didapat dengan tidak mudah, ada factor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar murid.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Wasliman (Susanto, 2015:12), hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri murid yang berpengaruh terhadap kemampuan belajarnya. Faktor ini meliputi: kecerdasan, minat, perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan murid. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar diri siswa yang berpengaruh pula terhadap hasil belajar murid. Faktor ini meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selanjutnya, Wasliman (Susanto, 2015:13) mengemukakan bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut berperan menentukan hasil belajar murid, semakin tinggi belajar murid dan kualitas pembelajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar murid.

Faktor–faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar merupakan pemerolehan skor melalui sejumlah tes terhadap mata pelajaran tertentu. Terdapat dua factor yang mempengaruhi hasil belajar atau pemerolehan skor siswa. Kedua faktor tersebut yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sekolah merupakan faktor penting dalam menentukan hasil belajar murid. Melalui sekolah terjadi interaksi antara guru dengan murid dan terjadi proses transfer ilmu yang akhirnya di dapat hasil dari suatu proses. Dalam penentu hasil belajar murid, guru harus mampu memberikan inovasi ketika pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media dalam pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada murid.

3. Pembelajaran IPS di SD

a. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak tahun 1970-an sebagai hasil dari kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam Kurikulum 1975. Mata pelajaran IPS merupakan integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi, dan ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2015:06). Selain itu, menurut Saidiharjo (Hidayati, 2008:1.7) bahwa IPS merupakan hasil dari kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan politik. IPS mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada murid, khususnya di tingkat dasar dan menengah (Susanto, 2015:137).

Pada dasarnya hakikat IPS merupakan telaah tentang manusia serta dunianya (Hidayati, 2008:1.19). sedangkan menurut Zuraik (Susanto, 2015:137) hakikat IPS adalah

harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi murid dalam memebentuk karakter sebagai warga negara sedini mungkin. Sumaatmadja sendiri berpendapat bahwa IPS tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang bidang kajiannya integrasi dari ilmu sosial dan humaniora.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SD

Pendidikan IPS sebagai studi yang diberikan di pendidikan dasar khususnya, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan social kemasyarakatan. Sumaatmadja (2008:1.10) menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPS yakni “membina murid untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagidirinya serta masyarakat dan negara.” Lebih jauh lagi pendidikan IPS dikembangkan dalam tiga ranah yakni aspek kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (sikap), yang ketiganya merupakan acuan dalam mengembangkan pemilihan materi, strategi, model dan media pembelajaran (Susanto, 2015:144).

Sardiyo, dkk (2008:1.28) menjelaskan secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD sebagai berikut:

- 1) Membekali murid dengan pengetahuan sosial yang berguna bagi kehidupan bermasyarakat;
- 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial dalam kehidupan bermasyarakat;

- 3) Membekali murid dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat;
- 4) Membekali murid dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup;
- 5) Membekali murid dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS.

Kemudian kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan agar murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan;
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir kritis dan logis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai sosial dan kemanusiaan;
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global. Sehingga tujuan pembelajaran IPS di SD ialah mengembangkan potensi yang ada dalam diri murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dan permasalahan yang terjadi, serta terampil mengatasi permasalahan yang terjadi sehari-hari baik masalah yang di hadapinya maupun masalah yang di hadapi masyarakat. Selain tujuan dari pembelajaran IPS di SD, pemilihan metode dan media dalam pembelajaran penting dilakukan agar tujuan pembelajaran IPS sendiri dapat tercapai maksimal.

c. Metode Pembelajaran IPS di SD

Djamarah (Susanto, 2015:153) menuturkan metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun menurut Wina (2013:147) metode adalah “cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun agar tercapai

tujuan secara optimal.” Metode pembelajaran yang dipilih oleh guru khususnya guru sekolah dasar yang memegang mata pelajaran IPS, bahwa mata pelajaran IPS hendaknya membantu murid untuk memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah, menganalisis, menyampaikan pendapat, dan membuat suatu keputusan yang rasional. Selain itu, Sumaatmadja (2008:12.23), menjelaskan bahwa keefektifan dalam mengajar tergantung pada cara guru memberikan inovasi dalam pembelajaran. Salah satunya dalam pemilihan metode dan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

Jadi, metode pembelajaran IPS digunakan untuk mengembangkan keterampilan murid dalam memecahkan masalah, menganalisis, menyampaikan pendapat, dan membuat suatu keputusan yang rasional. Penggunaan metode pembelajaran IPS akan dirasa efektif apabila di dalamnya terdapat penggunaan media pembelajaran. Media dalam pembelajaran IPS akan memberikan warna baru mengingat pembelajaran IPS memiliki bobot materi yang luas dan hanya diberikan dengan cara pemahaman saja. Dengan penggunaan media ular tangga pembelajaran IPS akan menjadi lebih menyenangkan dan melibatkan murid secara langsung dalam penggunaannya.

d. Media Pembelajaran IPS

Materi IPS mengandung kehidupan sosial manusia dengan segala aspek dan permasalahannya tidak selalu dapat dipelajari secara langsung dari sumber utamanya di masyarakat. Hal ini dikarenakan, pembelajaran IPS sebagian besar dilakukan di dalam kelas, sehingga untuk mengetahui sesuatu yang tidak dapat diamati dan dipelajari sesuai aslinya di lapangan membutuhkan alat atau perantara sebagai media. Sumaatmadja (2008:1.40) mengemukakan bahwa media dalam pembelajaran IPS memiliki peran penting. Murid yang tinggal di perkotaan terutama di pulau Jawa dapat menyaksikan segala kemajuan yang dialami oleh kehidupan sosial sampai saat ini. Namun, bagi murid yang tinggal di di bagian

pelosok Nusantara tidak selalu dapat menyaksikan secara langsung peristiwa dan kemajuan dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, diperlukan media sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran IPS di sekolah.

media ular tangga yakni menggunakan atau memainkan media ular tangga secara berkelompok dengan aspek yang diamati yaitu mampu berkomunikasi dalam kelompok, melakukan permainan sesuai petunjuk guru, mahir dalam menggunakan media ular tangga; dan melakukan diskusi dalam kelompok. Media memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran IPS yang menekankan keterampilan proses (Hidayati, 2008:7.15).

Peneliti memilih media visual yang diaplikasikan dalam permainan ular tangga. Dalam permainan ular tangga siswa diajak untuk bermain dan belajar. Media ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan soal-soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS. Cara bermainnya tidak lepas dari permainan ular tangga pada umumnya, yang berbeda setiap murid berhenti pada kotak yang berisi kertas soal dan perintah permainan. Soal dibuat berdasarkan indikator dalam pembelajaran IPS yang sedang berlangsung. Kemudian murid bersama kelompok mendiskusikan soal yang di dapatnya dan menjawab pada LKS. Media ini dipilih karena mudah dalam pembuatan, serta dapat menarik perhatian murid akan materi yang sedang diajarkan oleh guru pada pembelajaran IPS.

e. Materi Pembelajaran IPS SD

Media dalam pembelajaran IPS memudahkan murid dalam memahami materi-materi yang terdapat di dalam pembelajaran IPS itu sendiri. Pada dasarnya materi IPS menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya, materi IPS digali segala

aspek kehidupan di masyarakat (Hidayati, 2008:1.26). Terdapat lima macam sumber materi pembelajaran IPS menurut Tjokrodikaryo (Hidayati, 2008:1.26) sebagai berikut:

- 1) Apa saja yang terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, masyarakat sekitar, sampai lingkungan luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya
- 2) Berbagai macam kegiatan manusia
- 3) Lingkungan geografi dan budaya yang terdapat dari lingkungan anak yang terdekat hingga terjauh
- 4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah dari terdekat hingga terjauh, serta kejadian-kejadian besar
- 5) Anak sebagai sumber materi yang meliputi berbagai segi dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Sardiyo dkk, (2008:1.29) menjelaskan bahwa materi pembelajaran IPS SD memiliki struktur kurikulum yang disusun berdasarkan standar kompetensilulusan dan standar kompetensi mata pelajaran. Selain itu, mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, tempat, dan lingkungan
- 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- 3) Sistem sosial dan budaya
- 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- 5) IPS SD sebagai Pendidikan Global, yakni: Mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia; Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa; Menanamkan kesadaran semakin terbukanya komunikasi dan

transportasi antar bangsa di dunia; Mengurangi kemiskinan, kebodohan, dan merusak lingkungan.

Ruang lingkup pembelajaran IPS dapat ditunjukkan melalui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang disusun berdasarkan kurikulum 2006. Berikut adalah standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran IPS kelas IV SD:

Tabel 2.1

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Semester 1

Standar kompetensi	Kompetensi dasar
1. Memahami sejarah kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa, di lingkungan kabupaten, kota dan provinsi	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota, provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman social dan budaya 1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/ kota dan provinsi) 1.5 Menghargai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/ kota dan provinsi) Meneladani kepehlawanan dan patriotisme tokoh-tokoh di lingkungannya

Tabel 2.2

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi	1.1 Mengetahui aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya 1.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat 1.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi, transportasi, serta pengalaman menggunakannya. 1.4 Mengetahui permasalahan di daerahnya

Berdasarkan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) kelas IV SD di atas, peneliti melakukan penelitian di semester 2 pada materi koperasi dengan SK 2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi dan KD 1.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Materi tersebut selain dapat dilihat tingkat keberhasilannya dari ranah kognitif atau pengetahuan, dapat pula dilihat dari ranah afektif yakni sikap gotong-royong murid dan ranah psikomotorik yakni keterampilan berkomunikasi antar murid.

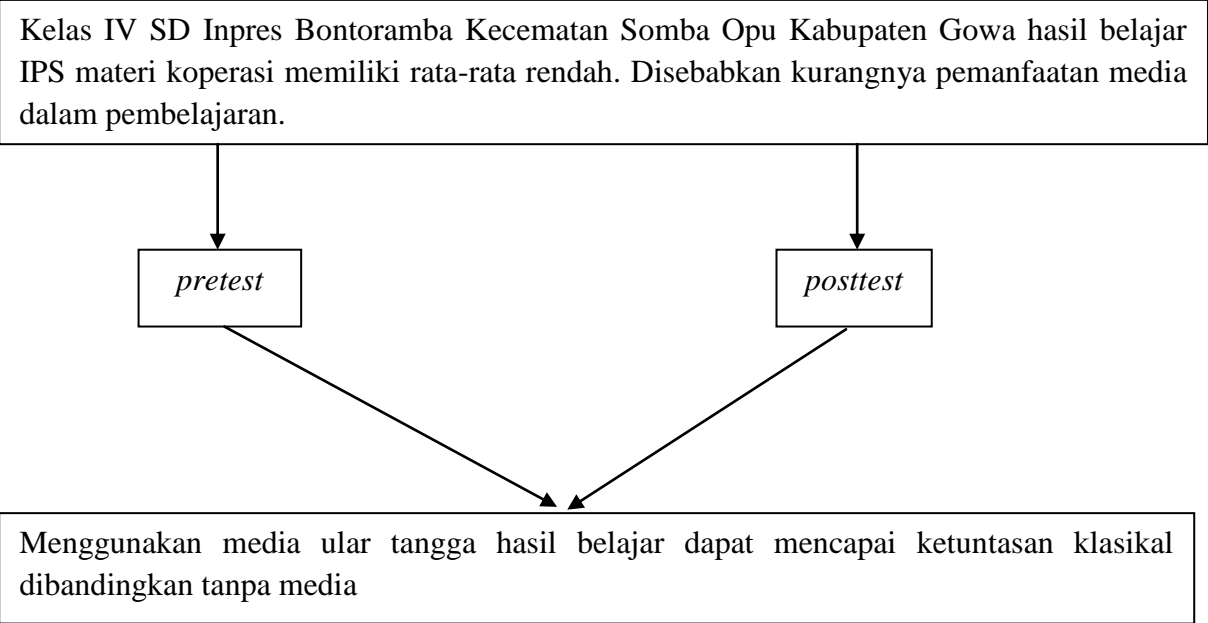
B. Kerangka Berpikir

Melalui mata pelajaran IPS anak dapat melatih berpikir kritis dan logis, memecahkan masalah yang di hadapinya dalam kehidupan masyarakat, serta berperilaku positif terhadap sekitarnya. Hasil refleksi peneliti pada pelaksanaan kegiatan PPL dan ditindak lanjuti ketika observasi di SD Inpres bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, pada

pembelajaran IPS di kelas IV menunjukkan materi koperasi yang di indikasikan belum tercapainya ketuntasan klasikal dibawah 50%. Hal ini disebabkan karena muatan materi dalam mata pelajaran IPS yang cukup luas serta kurang optimalnya penggunaan media pada mata pelajaran IPS.

Dalam kegiatan pembelajaran materi-materi tertentu sangat memerlukan media. Terdapat beberapa jenis media yakni media visual, media audio, dan media audiovisual. Salah satu materi pembelajaran IPS di kelas IV adalah tentang koperasi. Materi tersebut dapat membantu murid dalam mengembangkan aspek pengetahuan atau kognitif, aspek nilai dan sikap atau afektif, dan aspek keterampilan atau psikomotor. Aspek kognitif berupa teori yang dapat dipelajari murid untuk memperluas wawasan tentang kegiatan perekonomian, aspek afektif dapat ditunjukkan dari sikap gotong-royong murid sesuai dengan asas koperasi, dan aspek psikomotorik yakni keterampilan komunikasi, sosial, dan kerja sama antar siswa dalam kegiatan pembelajarn.

Pembelajaran IPS pada materi koperasi cocok menggunakan media fotografik berupa media ular tangga. Media ular tangga dinilai dapat melatih kerja sama antar kelompok, kejujuran serta melatih murid dalam memecahkan permasalahan. Selain itu media ular tangga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan materi yang diperoleh murid dapat dengan mudah dipahaminya. Diharapkan pemanfaatan secara efektif penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran IPS materi koperasi dapat meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik pada murid. Berikut adalah alur kerangka berpikir penelitian eksperimen yang akan dilakukan.



Bagan 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, di ajukan hipotesis penelitian ini adalah “ Ada perbedaan keefektifan media ular tangga terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas IV SD Inpres bontoramba Kecamatan somba opu Kabupaten Gowa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sukmadinata (2013:57) penelitian eksperimen merupakan penelitian laboratorium, meskipun bisa dilakukan di luar laboratorium, pelaksanaannya menerapkan prinsip-prinsip penelitian laboratorium terutama dalam pengontrolan terhadap hal-hal yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen.

Penelitian eksperimen yang dilakukan bermaksud untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS materi koperasi yaitu antara media pembelajaran ular tangga dengan media konvensional.

Metode yang digunakan adalah metode *Quasi Experimental Design*. Metode ini menggunakan seluruh subjek dalam kelas yang utuh untuk diberi perlakuan. Objek penelitian adalah keefektifan media ular tangga (X) terhadap hasil belajar IPS siswa (Y).

Sugiyono (2017: 72) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara nyata yaitu diberikan perlakuan (*treatment*), sedangkan dalam penelitian naturalistic tidak ada perlakuan (*treatment*). Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berguna untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.

B. Populasi dan Sampel

1 Populasi

Sugiyono (2015: 117) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini yakni semua murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Tabel 3.1 jumlah murid

No	Kelas	Murid		
		Laki-laki	Perempuan	Jumlah Murid
1.	Kelas I	16	11	27
2.	Kelas II	11	12	23
3.	Kelas III	17	10	27
4.	Kelas IV	16	23	39
5.	Kelas V	12	16	28
6.	Kelas VI	17	12	29
Jumlah		89	84	173

2 Sampel

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono: 81). Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2017: 85) Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tertentu (Sugiyono: 81). Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2017: 85) “*Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu berdasarkan kebutuhan peneliti. Dimana teknik ini digunakan untuk memenuhi data penelitian, jumlah sampel tidak lebih dari 100 dan penarikan sampel berdasarkan kebutuhan peneliti yaitu murid kelas IVA SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa tahun ajaran 2018/2019.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian digunakan sebagai alur dari sebuah penelitian yang dilakukan. Berikut adalah langkah-langkah dalam penelitian eksperimen:

1. Peneliti menentukan sampel dari populasi yang ada
2. Setelah diambil sampel, peneliti mengumpulkan data nilai UAS dari masing-masing sampel
3. Selanjutnya peneliti menentukan kelas eksperimen yaitu SD Inpres Bontoramba dan kelas kontrol SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
4. Sebelum dilakukan penelitian lebih dalam, peneliti melakukan uji coba instrumen butir soal terhadap kelas uji coba untuk mengetahui soal yang dibuat valid dan reliabel.

5. Apabila instrumen soal telah valid dan reliabel, soal dipilih dan digunakan sebagai *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
6. Melakukan penelitian, dimana kelas eksperimen yaitu SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media ular tangga dan kelas kontrol yaitu SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa dilakukan pengontrolan dengan media konvensional
7. Di akhir pembelajaran dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil pembelajaran dari kedua kelompok tersebut
8. Hasil *posttest* kedua kelompok dianalisis
9. Setelah dianalisis kemudian dibandingkan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran ular tangga dengan kelas yang pembelajaran menggunakan media konvensional.

D. Subjek Penelitian, Lokasi, dan Waktu Penelitian

Subjek dalam penelitian eksperimen ini adalah murid kelas IV A yang berjumlah 20 orang, dengan murid laki-laki 7 orang dan perempuan 13 orang. Lokasi yang digunakan dalam penelitian yaitu SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada Bulan Agustus 2018 selama 4 kali pertemuan.

E. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya merupakan suatu atribut, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi dan kemudian diatrik kesimpulannya Terdapat dua macam variabel dalam penelitian ini, yaitu variable terikat dan variable bebas.

1. Keefektifan media ular tangga merupakan pembelajaran yang melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga yang

berisi informasi dalam sebuah permainan yang membuat murid lebih aktif dalam menerima pembelajaran.

2. Hasil belajar IPS adalah hasil tes yang diperoleh murid pada mata pelajaran IPS setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil tes dapat membuat murid lebih tau tentang sejauh mana pemahaman yang diberikan selama proses pembelajaran.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2015:148). Instrumen penelitian sangat dibutuhkan dalam penelitian sebagai alat untuk memperoleh data dari sebuah penelitian yang dibuat. Dalam penelitian ini, instrumen yang dibuat oleh peneliti berupa tes soal pilihan ganda berjumlah 10 soal dengan empat alternatif jawaban.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian dimaksudkan untuk menganalisis data hasil tes penelitian berkaitan dengan keefektifan media ular tangga yang telah dilakukan, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis t-tets.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kurangnya hasil dan antusias, semangat belajar pada murid kelas IVA SD Inpres Bontoramba sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan yaitu keefektifan media ular tangga, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan rumus persentase, yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N : Jumlah subyek (sampel)

Guna memperoleh gambaran umum tentang rendahnya hasil belajar murid di SD Inpres Bontoramba sebelum dan sesudah mengikuti keefektifan media ular tangga, maka untuk keperluan tersebut, dilakukan perhitungan rata-rata skor dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

keterangan :

Me : Mean (rata-rata)

Xi : Nilai X ke i sampai ke n

N : Banyaknya siswa

Adapun kategori dalam menentukan hasil belajar murid yaitu:

Tabel. 3.2: Kategorisasi Tingkat Keefektifan Media Ular Tangga

Interval	Kategori
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 64	Sedang
65 – 79	Tinggi
80 – 100	Sangat Tinggi

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial digunakan untuk membuktikan atau menguji hipotesis pada penelitian ini. Adapun analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah uji t-tes. Uji t-tes ini digunakan untuk perbedaan hasil belajar murid kelas IVA dalam pelajaran IPS antara sebelum dan sesudah penerapan. Berikut rumus t-test, yang dikemukakan oleh Arikunto (2013: 351) yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = thitung

X 1 = rerata *posttest*

X 2 = rerata kelas *pretest*

S1 = mean *posttest*

S2 = mean *pretest*

n1 = jumlah siswa kelas IV

n2 = jumlah siswa kelas IV

Kriteria pengujian jika :

- a. Uji $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ dengan $db = n$, berarti keefektifan media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas IVA SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Uji $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 dengan $db = n$, berarti Keefektifan Media Ular Tangga tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Menentukan harga t_{Tabel}

Namun sebelum data dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Pengujian Normalitas

Pengujian normalitas bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar IPS murid baik sebelum dan sesudah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan kriteria pengujian yaitu berdasarkan pada uji *One Sampel Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. jika $P > 0,05$ maka distribusinya normal sedangkan jika signifikansi atau nilai $P < 0,05$ maka berdistribusi tidak normal.

2) Pengujian Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data hasil belajar IPS baik sebelum dan setelah perlakuan berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama. Dengan kriteria pengujian yaitu data dikatakan berasal dari populasi yang bervariansi sama jika signifikansi atau nilai $P > 0,05$ sedangkan jika signifikansi atau nilai $P < 0,05$ maka data dikatakan tidak berasal dari populasi yang bervariansi sama.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* IPS Kelas IV SD Inpres Bontoramba sebelum Menggunakan Media Ular Tangga

Hasil analisis statistik deskriptif pada penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa baik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) yang diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui kemampuan belajar murid kelas IV pada mata pelajaran IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Data perolehan skor hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, dapat dilihat pada Lampiran 6

Dari hasil perhitungan untuk mencari *mean* maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, sebelum menggunakan Media Ular Tangga. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan siswa dapat dilihat pada lampiran 7.

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di lampiran 7 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0%, rendah 15%, sedang 25%, tinggi 45% dan sangat tinggi berada pada presentase 15%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid sebelum diterapkan Media Ular Tangga tergolong tinggi.

Berdasarkan Tabel dapat dilihat pada lampiran 8 untuk nilai ketuntasan hasil belajar murid sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa sebanyak 11 orang murid atau sebesar 85%, dari jumlah keseluruhan 20 orang murid yang mampu mencapai nilai tuntas, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 orang dari jumlah keseluruhan 20 siswa dengan persentase 15%.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Post-test*) IPS siswa Kelas IVSD Inpres Bontoramba, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa setelah Menggunakan Media Ular Tangga

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *post-test*. Perubahan tersebut dapat dilihat pada lampiran 9:

Data perolehan skor hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, setelah menggunakan Media Ular Tangga:

Dari hasil perhitungan nilai *post-test* maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa, setelah menggunakan Media Ular Tangga yaitu dari skor ideal 1600.

Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada lampiran 10

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di Lampiran 10 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 85%, tinggi 15%, sedang 0%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar murid dalam mata pelajaran IPS setelah menggunakan Media Ular Tangga tergolong sangat tinggi.

Berdasarkan tingkat hasil belajar setelah perlakuan (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa sebanyak 20 murid telah mampu mencapai nilai ketuntasan nilai belajar dari jumlah keseluruhan 20 murid dengan persentase 100%, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 0 murid dari jumlah keseluruhan 20 murid dengan persentase 0%. Apabila dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar murid maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. setelah menerapkan perlakuan maka dinyatakan sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Pendidikan IPS murid Kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa selama Menggunakan Media Ular Tangga

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Media Ular Tangga selama 4 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase.

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan IV menunjukkan bahwa:

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik 87,5%
- c. Persentase murid yang aktif mengikuti kegiatan diskusi 87,5%
- d. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat diskusi berlangsung 6,25%
- e. Persentase murid yang aktif dalam kegiatan kelompok 87,5%
- f. Persentase murid yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan 90%
- g. Persentase murid yang mengajukan diri untuk membacakan hasil diskusi 65%
- h. Persentase murid yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan diskusi 90%

- i. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 92,5%
- j. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan Media Ular Tangga yaitu 78,47%

Sesuai dengan kriteria aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 78,47% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media Ular Tangga telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh *Media Ular Tangga* pada mata Pelajaran IPS Murid Kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh Penerapan Keefektifan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 1,724$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 104,81$ dan $t_{Tabel} = 1,724$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $104,81 > 1,724$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada Keefektifan Media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian (A), maka pada bagian (B) ini akan diuraikan pembahasan hasil penelitian media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas penelitian (eksperimen) yaitu kelas IVA. Dan berikut paparan pembahasan hasil penelitian yang meliputi pembahasan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif ini meliputi tentang tentang (a) hasil belajar murid sebelum (*pretest*) diterapkan, (b) Hasil belajar murid setelah (*posttest*) diberikan perlakuan. Kedua aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil *Pretest* Murid Sebelum Penerapan

Berdasarkan hasil pengolahan data sebelumnya menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. sebelum diterapkannya dapat dikatakan masih tergolong sedang, hal ini sesuai dengan hasil (*Pretest*) yang terdapat bahwa pada kategori Sangat tinggi hanya terdapat 3 orang murid yang mampu mencapai nilai Tuntas dengan kata lain 15%, sedangkan untuk kategori tinggi hanya terdapat 9 orang murid dengan persentase 45%, kemudian untuk kategori Sedang terdapat 5 orang murid dengan persentase 25%, dan pada kategori Rendah terdapat 3 orang murid dengan persentase 15% sedangkan untuk kategori Sangat kurang terdapat 0 orang murid dengan persentase 0%. Jika kategori-kategori tersebut dimasukkan ke dalam ketuntasan hasil belajar, maka akan diperoleh bahwa dari 20 jumlah keseluruhan murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Hanya ada 11 orang murid yang mampu mencapai nilai tuntas sedangkan yang lainnya yaitu 9 orang murid berada pada kategori nilai belum tuntas atau berada di bawah nilai KKM yaitu 70

b. Hasil *Posttest* Murid Setelah Penerapan atau Setelah Mendapatkan Perlakuan

Hasil analisis data hasil belajar murid setelah memberikan perlakuan menunjukkan bahwa terdapat 20 murid atau 100% murid mencapai ketuntasan sedangkan murid yang tidak mencapai ketuntasan minimal atau individu sebanyak 0 murid atau 0%. Hal ini berarti bahwa pemberian perlakuan dapat membantu murid untuk mencapai ketuntasan klasikal.

setelah diberikan perlakuan, maka diketahui bahwa hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan hasil *posttest*. Terdapat bahwa pada kategori hasil belajar Sangat tinggi terdapat 11 orang murid dengan persentase 85%, sementara pada kategori Tinggi berjumlah 9 murid dengan persentase 15%, untuk kategori Sedang terdapat 0 orang murid dengan persentase 0%. Dan untuk kategori Rendah terdapat 0 murid dengan persentase 0%. Sedangkan kategori Sangat Rendah masih terdapat 0 murid dengan persentase 0%.

2. Pembahasan hasil Analisis

Pembahasan ini meliputi tentang hasil uji-t. aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

a. Hasil Uji T-Tes

Berdasarkan hasil analisis data inferensial dengan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh tentang pembelajaran media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. Diperoleh nilai *t-test* sebesar 104,81 yang disebut sebagai t_{hitung} selanjutnya nilai t_{hitung} tersebut dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan derajat kebebasan (db) pada keseluruhan distribusi yang diteliti dengan rumus $db=N$. Oleh karena jumlah keseluruhan murid yang menjadi sampel pada penelitian ini sebanyak 20 murid, maka db-nya 20. Sehingga nilai yang diperoleh pada t_{tabel} yaitu 1,724 pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian kesimpulannya adalah bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan menerima H_a , yang artinya ada keefektifan media ular tangga terhadap

hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Tahun Ajaran 2018/2019.

Hasil diatas dapat menunjukkan bahwa jika dengan diterapkannya pembelajaran *Media Ular Tangga* secara terus-menerus oleh guru maka tidak menutup kemungkinan hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa akan semakin meningkat. Selain itu penataan ruang kelas sangat penting karena iklim pembelajaran dapat dipengaruhi oleh keadaan fisik ruangan pengaturan terhadap murid. Penataan ruang kelas diciptakan secara kondusif agar murid merasa betah belajar di kelas. Di samping itu, ruang kelas yang tertata baik dapat menciptakan hasil belajar semakin meningkat. Dengan demikian, hipotesis dari penelitian ini yang menyatakan terdapat Keefektifan media Ular Tangga terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dibahas pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran Ular Tangga Keefektif digunakan dalam pembelajaran IPS murid kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa Semester II Tahun Ajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil nilai rata-rata (mean) menunjukkan bahwa hasil belajar murid sebelum diberikan perlakuan sebesar 66 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar murid setelah diberikan perlakuan sebesar 80.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka implikasi dari kesimpulan tersebut dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan sesering mungkin menggunakan pembelajaran yang keefektifan dalam proses pembelajaran media ular tangga agar lebih meningkatkan hasil belajar murid terkhusus pada mata pelajaran ips.
2. Diharapkan kepada murid agar dapat menerima segala jenis tugas yang diberikan oleh guru karena ini dilakukan guru semata-mata untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar bukan untuk menyiksa atau menyusahkan murid.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk meneliti variabel-variabel lain seperti metode pembelajaran lain, model pembelajaran, media pembelajaran, fasilitas belajar, ruang belajar, gaya belajar dan lain-lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar IPS.

Lampiran 1

JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN KELAS IVSD INPRES BONTORAMBA KECAMATAN SUMBA OPU KABUPATEN GOWA TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Kegiatan	Hari/Tanggal	Jam (WITA)
Pertemuan I <i>(pre-test)</i>	Senin 14 Mei 2018	08.30 – 12.30
Pertemuan II	Senin 21 Mei 2018	08.30 - 12.30
Pertemuan III	Kamis 24 Mei 2018	07.30 – 09.00
Pertemuan IV	Sabtu 24 Mei 2018	07.30 - 09.00
Pertemuan V	Senin 28 Mei 2018	10.40 – 12.30
Pertemuan VI <i>(Post-Test)</i>	Selasa 29 Mei 2018	10.40 - 12.30

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Inpres Bontoramba

Kelas/Semester : IV/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 8 x 35 menit (4 kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

B. Kompetensi Dasar

- 2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

C. Indikator Pembelajaran

- Menjelaskan pengertian dasar koperasi
- Menjelaskan tujuan koperasi
- Menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi
- Menentukan prinsip koperasi
- Menyebutkan sumber modal koperasi
- Menganalisis manfaat koperasi
- Menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945
- Menunjukkan barang yang diperjual-belikan di koperasi
- Menganalisis ciri-ciri koperasi
- Menganalisis syarat-syarat pendirian koperasi
- Mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya
- Membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya
- Mengklasifikasi bidang usaha koperasi

- Menganalisis arti lambang koperasi
- Membuat gambar lambang koperasi

D. Tujuan Pembelajaran

- Dengan berbantuan media ular tangga melalui penjelasan guru, murid dapat menjelaskan pengertian dasar koperasi, menyebutkan sumber modal koperasi, ciri-ciri koperasi, mengklasifikasi bidang usaha koperasi dengan benar
- Dengan kegiatan kelompok berbantuan media ular tangga, murid dapat menjelaskan tujuan koperasi, menganalisis manfaat koperasi, syarat- syarat pendirian koperasi, arti lambang koperasi dengan benar
- Melalui kegiatan kelompok berbantuan media ular tangga, murid dapat menyebutkan badan hukum yang mengatur koperasi, dapat menunjukkan barang yang diperjualbelikan di koperasi, dapat membandingkan kegiatan koperasi dengan badan usaha lainnya dengan tepat dengan tepat
- Melalui demonstrasi media ular tangga, murid dapat menentukan prinsip koperasi, menganalisis kedudukan koperasi pasal 33 UUD 1945, mengelompokkan jenis koperasi yang ada di daerahnya, membuat gambar lambang koperasi dengan tepat
Karakter yang dikembangkan: kompetitif, jujur, toleransi, bertanggung jawab

E. Materi Pembelajaran

Koperasi

F. Strategi Pembelajaran

Pendekatan : belajar kooperatif

Model Pembelajaran : TGT (*Teams-Games-Tournament*)

Metode : tanya jawab, diskusi, ceramah, demonstrasi

G. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi

A.	Pendahuluan	<p>a). Kegiatan Awal</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajak murid berdoa 2. Guru mengabsen murid 3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik 4. Guru mengadakan apersepsi sebelum memulai pelajaran 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 	5 Menit
B.	Inti	<p>a. murid menjawab pertanyaan dari guru "apa yang kalian ketahui tentang koperasi, saja manfaat yang didapatkan dari kegiatan koperasi, ada yang mengelola bu dan banyak bu bermacam-macam?"(eksplorasi)</p> <p>b. Guru menjelaskan kepada murid tentang pengertian koperasi, Manfaat, Ciri-Ciri dan Bidang Usaha Koperasi (konfirmasi)</p> <p>c. murid menjawab pertanyaan guru kembali "nah sekarang, apa tujuan koperasi, anak-anak koperasi didirikan tentunya memiliki modal atau dana, siapa yang tahu dari mana modal koperasi, apa saja syarat didirikan koperasi dan Siapa yang tahu lambang dari koperasi?" (eksplorasi)</p> <p>d. Guru menjelaskan badan hokum yang mengatur tentang koperasi, menyebutkan sumber modal koperasi, menganalisis syarat pendirian koperasi dan menganalisis arti lambang koperasi (elaborasi)</p> <p>e. Siswa memperhatikan penjelasan guru (eksplorasi, konfirmasi)</p> <p>f. Guru bertanya kepada siswa "nah apakah kalian sekarang sudah mengerti apa itu koperasi?" sudah Ibu!" (eksplorasi)</p> <p>g. Kemudian guru menggunakan media ular tangga</p>	60 menit

		<p>sebagai alat untuk menjelaskan prinsip koperasi, Barang yang di perjual-belikan di koperasi,Perbandingan koperasi dengan badan usaha dan lambang koperasi (elaborasi)</p> <p>h. Guru bersama murid menentukan apa saja prinsip, barang yang di perjual- belikan, perbandingan kopersai dengan badan usaha dan lambang dari koperasi (elaborasi, eksplorasi)</p> <p>i. Guru menjelaskan penggunaan media ular tangga yang ada di setiap kelompok. Kemudian guru memberikan nomor pada setiap kelompok</p> <p>j. Setelah penjelasan guru selesai, guru mengelompokkan 4 kelompok terdiri 4-5 orang</p> <p>k. Siswa diberi LKS dan memainkan media ular tangga 3 dimensi selama 15 menit dengan menjawab 5 soal yang ada dalam media (eksplorasi)</p> <p>l. Setelah waktu habis, siswa diminta untuk menukarkan jawaban dengan kelompok lainnya dan mengoreksi hasil yang dijawabnya kemudian membacakan hasilnya didepan kelas (eksplorasi)</p> <p>m. Guru mencatat poin benar yang diperoleh kelompok. Kelompok dengan poin benar tertinggi yang menang. Kemudian guru menanyakan tentang pembelajaran yang telah berlangsung (konfirmasi)</p> <p>n. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</p>	
C.	Penutup	<p>a. Materi ditutup dengan guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari</p>	5 Menit

		(konfirmasi b. Guru membagikan soal evaluasi c. Guru memberikan tindak lanjut terhadap hasil evaluasi d. Guru memberikan pekerjaan rumah (PR) kepada siswa merangkum materi yang telah dipelajari	
--	--	--	--

H. Media dan Sumber Belajar

Media : Ular tangga

Sumber Belajar : Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Soenarjo, R.J dan Ade Munajat. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial: Untuk SD dan MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Sadiman, I.S dan Shendy Amalia. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
P. Hisnu, Tanya dan Winardi. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Bahan Ajar Pentingnya Koperasi Bagi Kesejahteraan Masyarakat

I. Penilaian

1. Prosedur

a) Proses pembelajaran : ada, terlampir (soal LKS)

b) Tes akhir : ada, terlampir (soal evaluasi)

2. Jenis tes : tes tertulis dan unjuk kerja (non test)

3. Bentuk : isian singkat dan LKS (Lembar Kerja Siswa)

4. Instrumen tes : soal dan lembar evaluasi

5. Jenis penilaian : kognitif,afektif dan psikomotorik

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : maksimal) X 10

➤ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial*

Gowa 14 Mei 2018

Guru Kelas IV

Mahasiswa

ALDEN, S.Pd

NIP. 19640226 198611 1 002

KARTINI

NIM.10540938514

Kepala Sekolah

NURLIAH SAMAD, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19720601 199401 2 001

MATERI AJAR

1. Materi Koperasi

a). Pengertian Koperasi

Apa pengertian koperasi? Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Koperasi berdasarkan keanggotaannya dibedakan menjadi dua, yaitu koperasi primer dan koperasi sekunder. Koperasi primer adalah koperasi yang didirikan oleh orang-orang dan beranggotakan orang-orang juga. Adapun koperasi sekunder adalah koperasi yang didirikan oleh koperasi yang beranggotakan koperasi juga. Koperasi berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 serta berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Selain itu, Kita dapat memahami makna koperasi yang berasal dari bahasa Inggris *cooperation*. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti bersama dan *operare* atau *operation* yang berarti bekerja atau berkarya. Jadi *cooperation* berarti bekerja sama atau berusaha bersama. Unsur dasar pengertian koperasi sudah terlihat dari kata dasarnya itu. Jadi, koperasi berarti kelompok atau kumpulan orang atau badan yang bersatu dalam cita-cita atas dasar kekeluargaan dan gotong-royong untuk mewujudkan kemakmuran bersama.

Koperasi berbeda dengan badan atau lembaga ekonomian yang lain. Koperasi mempunyai sifat-sifat yang khas. Apa saja sifat-sifat koperasi itu? Mari kita bahas lebih lanjut sifat-sifat koperasi!

1. Koperasi merupakan organisasi perekonomian. Disebut organisasi karena ada anggota koperasi yang membentuknya. Meskipun demikian, organisasi ini tidak sembarangan, karena memiliki sifat khusus, yakni sebagai organisasi perekonomian. Organisasi ini menjalankan kegiatan ekonomi. Tujuan kegiatan itu adalah mencapai kesejahteraan dan kemakmuran para anggota.
2. Anggota koperasi memiliki cita-cita dasar yang sama. Cita-cita dasar anggota koperasi adalah mencapai kesejahteraan atau kemakmuran. Ingat, kesejahteraan atau kemakmuran ini ingin dicapai secara bersama.

3. Cita-cita ini ingin diwujudkan secara bersama-sama. Perekonomian yang dijalankan melalui koperasi sifatnya kekeluargaan. Perekonomian dijalankan sebagai usaha bersama, bukan usaha perorangan.
4. Koperasi memiliki watak sosial. Anggota koperasi tidak ingin sejahtera sendiri. Anggota koperasi saling membantu meningkatkan kemakmuran setiap anggotanya. Di sini kita lihat sifat atau watak sosial koperasi, yaitu membantu anggota yang lemah.

Koperasi Indonesia didirikan pada tanggal 12 Juli 1960 oleh Drs. Moh. Hatta. Pada waktu itu beliau menjabat sebagai Wakil Presiden. Beliau memang ahli ekonomi. Menurut beliau ekonomi kerakyatanlah yang bisa mensejahterakan rakyat Indonesia. Atas jasanya di bidang koperasi, Drs. Moh. Hatta diangkat menjadi Bapak Koperasi Indonesia. Tanggal 12 Juli ditetapkan sebagai Hari Koperasi.

b). Tujuan Koperasi

Tujuan koperasi adalah untuk meningkatkan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya. Selain itu, juga ikut membangun tatanan perekonomian nasional mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

c) Badan Hukum yang Mengatur Koperasi

Koperasi termasuk jenis badan usaha perhimpunan. Keberadaan koperasi di negara kita sesuai dengan tuntutan UUD 1945, pasal 33 ayat (1), yaitu: "Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan". Asas koperasi adalah kekeluargaan yang memberi manfaat kepada masyarakat khususnya anggota untuk meningkatkan kesejahteraan. Koperasi merupakan badan (organisasi) ekonomi sebagai usaha bersama yang berdasarkan asas kekeluargaan.

Selain itu, koperasi memiliki landasan yang kokoh dan kuat, yaitu:

1. Landasan idiil : Pancasila
2. Landasan struktural: UUD 1945
3. Landasan mental : Setia kawan dan kesadaran berpribadi
4. Landasan gerak : Pasal 33 UUD 1945 dan penjelasannya

d) Prinsip-prinsip Koperasi

Koperasi memiliki prinsip-prinsip sebagai dasar dalam pengelolaan dan kegiatan ekonomi sebagai berikut:

1. Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka
2. Pengelolaan dilaksanakan secara demokratis
3. Pembagian sisa hasil usaha (SHU) secara adil sesuai dengan jasa masing-masing anggota
4. Bersifat mandiri, diperlukan pendidikan koperasi, diperlukan kerja sama antar koperasi
5. Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal

e). Manfaat Koperasi

Menjadi anggota koperasi banyak sekali manfaatnya, seperti berikut ini.

- a. Anggota koperasi dapat memperoleh barang kebutuhannya dengan mudah serta dengan harga yang lebih murah. Bahkan, dalam keadaan tertentu, anggota koperasi tidak harus membayar kontan, tetapi dapat mencicil atau mengangsur pembayarannya, sesuai dengan kemampuan.
- b. Anggota koperasi dapat meminjam uang, jika keadaan mendesak. Bunga pinjaman pada koperasi sangat kecil. Dengan demikian, masyarakat atau anggota koperasi tidak terjerumus kepada rentenir (lintah darat). Uang pinjaman dari koperasi dapat pula digunakan untuk modal usaha atau meningkatkan kegiatan usaha.
- c. Anggota koperasi dapat memperoleh jasa, berupa keuntungan dalam bentuk uang. Jasa itu diperoleh berdasarkan simpanan (uang) pada koperasi.
- d. Di dalam koperasi dapat dijalin hubungan yang akrab. Antarsesama anggota tumbuh perasaan senasib, sifat tolong-menolong semakin nyata, yang kuat membantu yang lemah. Anggota koperasi yang memiliki uang dapat memberi modal anggota lainnya yang tidak memiliki uang. Anggota yang memberikan modal akan memperoleh jasa berupa keuntungan. Anggota yang mendapat bantuan dapat mengembangkan usahanya. Dengan demikian, maka kedua-duanya akan dapat meningkatkan kesejahteraannya.

f). Sumber Modal Koperasi

Koperasi mempunyai sumber modal sebagai berikut:

- a. Simpanan pokok, simpanan wajib, dan simpanan sukarela para anggota
- b. Bantuan kredit dari bank pemerintah
- c. Bantuan kredit dari lembaga-lembaga ekonomi lain
- d. Bagian dari Sisa Hasil Usaha (SHU).

Selain itu modal koperasi yang diperoleh dari iuran anggota adalah sebagai berikut:

Modal Koperasi

1) Simpanan Pokok

Simpanan pokok tidak dapat diambil selama yang bersangkutan masih menjadi anggota koperasi.

2) Simpanan Wajib

Simpanan wajib biasanya dibayarkan setiap bulan. Simpanan wajib dapat diambil sewaktu-waktu sesuai dengan peraturan koperasi yang berlaku.

3) Simpanan Sukarela

Simpanan sukarela jumlahnya tidak dibatasi. Biasanya diberikan oleh anggota yang mau dan mampu.

Koperasi sebaiknya bekerja sama dengan berbagai pihak, terutama pihak-pihak yang dapat memenuhi atau memberikan kebutuhan koperasi. Misalnya, koperasi sekolah bekerja sama dengan perusahaan buku tulis dan alat-alat sekolah lainnya. Bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan, koperasi akan lebih mudah mendapatkan kebutuhannya.

g). Kedudukan Pasal 33 UUD 1945

Bunyi pasal 33 UUD 1945 sesudah dilakukan amandemen adalah sebagai berikut.

- a. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasar atas asas kekeluargaan.
- b. Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.

- c. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.
- d. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional.
- e. Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pasal ini diatur dalam undang-undang. Bunyi pasal 33 ayat 1 sesuai dengan definisi koperasi yaitu koperasi merupakan gerakan ekonomi rakyat berdasarkan asas kekeluargaan. Dengan demikian kedudukan koperasi sangat penting dan sesuai dengan pribadi rakyat Indonesia yang hidup dalam suasana kekerabatan dan kekeluargaan.

h). Barang yang Diperjual-belikan di Koperasi

1. Koperasi Jasa : jasa asuransi, angkutan, pendidikan dan pelatihan
2. Koperasi Produksi : berupa hasil kerajinan, pakaian jadi dan bahan makanan.
3. Koperasi konsumsi bahan makanan, pakaian, alat tulis atau berupa peralatan rumah tangga.
4. Koperasi Unit Desa (KUD) : pupuk, bibit tanaman, obat pemberantas hama, dan alat – alat pertanian.
5. Koperasi Sekolah : alat tulis menulis, buku – buku pelajaran, serta makanan.
6. Koperasi Pertanian : penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat – obatan, dll.
7. Koperasi Simpan Pinjam : KSP Citra Abadi, Koperindo, KSU Niaga, Mitra Artha Sejahtera, Bina Usaha Makmur, Koperasi Mekar Gudang Garam, dll.
8. Koperasi Konsumen : Kopkar/Kopeg, Koperasi Pegawai Indosat (Kopindosat), KPRI adalah Koperasi keluarga Guru Jakarta (KKGJ), KSU Tunas Jaya di Bendungan Hilir, Jakarta, KUD Setia Budi di Brebes dan KUD Mino Saroyo (nelayan) di cilacap, Jawa Tengah.

i). Ciri-ciri Koperasi

Koperasi merupakan badan (organisasi) ekonomi sebagai usaha bersama yang berdasarkan asas kekeluargaan. Oleh karena itu, koperasi mempunyai ciri-ciri, antara lain sebagai berikut:

- a. merupakan badan (organisasi) ekonomi;
- b. berasaskan kekeluargaan;
- c. berwatak sosial;
- d. meningkatkan kesejahteraan anggota;
- e. lebih mengutamakan kepentingan umum atau anggota

Adapun ciri-ciri koperasi lainnya yaitu:

1. Koperasi merupakan kumpulan orang-orang, dan bukan kumpulan modal. Ini berbeda dengan badan usaha lain. Bentuk usaha lainnya yang lebih dipentingkan adalah modal. Dalam koperasi yang lebih utama adalah orangnya. Maka, setiap anggota dianggap penting dalam koperasi.
2. Kedudukan anggota dalam koperasi sederajat atau setara (sama tinggi). Tidak ada anggota koperasi yang lebih tinggi. Sebaliknya, tidak ada juga anggota koperasi yang lebih rendah. Dengan kesetaraan keanggotaan seperti ini setiap anggota koperasi mendapatkan perlakuan yang sama. Mereka bekerja bersama-sama dan melakukan tugas masing-masing dengan hak yang sama.
3. Semua kegiatan koperasi Indonesia harus didasarkan atas kesadaran para anggota, bukan karena terpaksa. Kesadaran ini akan muncul dari dalam hati setiap anggota karena mereka merasakan sendiri keuntungan yang diperoleh dari koperasi.
4. Tujuan koperasi Indonesia benar-benar merupakan kepentingan bersama para anggotanya. Tujuannya meningkatkan kemakmuran para anggotanya.

j). Syarat-Syarat Pendirian Koperasi

Koperasi dapat didirikan di mana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Syarat-syarat pendirian koperasi adalah:

- 1) beranggota sekurang-kurangnya 20 orang;
- 2) anggota koperasi masuk secara sukarela;

- 3) mempunyai pengurus yang dipilih dan diangkat berdasarkan rapat anggota atas dasar musyawarah dan mufakat;
- 4) mempunyai Anggaran Dasar (AD) dan Anggaran RumahTangga (ART) yang antara lain berisi tujuan dan usaha koperasiitu;
- 5) mendapat pengesahan dari Departemen Koperasi, PengusahaKecil dan Menengah.

k). Jenis Koperasi

1. Macam-macam koperasi berdasarkan jenis usaha

Dilihat dari jenis usahanya, koperasi dapat dibedakan menjadi tiga, yakni koperasi konsumsi, koperasi kredit, dan koperasi produksi.

a. Koperasi konsumsi

Koperasi konsumsi adalah koperasi yang menyediakan kebutuhan pokok para anggota. Contoh kebutuhan pokok yang disediakan adalah beras, gula, kopi, tepung, dan sebagainya. Barang-barang yang disediakan harganya lebih murah dibandingkan toko lainnya.

b. Koperasi kredit

Koperasi kredit disebut juga koperasi simpan pinjam. Anggota koperasi mengumpulkan modal bersama. Modal yang terkumpul dipinjamkan kepada anggota. Koperasi simpan pinjam membantu para anggota untuk memperoleh kredit atau pinjaman uang. Caranya anggota mengajukan permohonan pinjaman ke koperasi. Apa keuntungan meminjam modal ke koperasi? Keuntungannya antara lain sebagai berikut.

1. Bunga uang pinjaman sangat ringan.
2. Pengembalian pinjaman dilakukan dengan mengangsur.
3. Bunga pinjaman akan dinikmati bersama dalam bentuk pembagian hasil usaha.

c. Koperasi produksi

Koperasi produksi membantu usaha anggota koperasi. Bisa juga koperasilah yang melakukan suatu jenis usaha bersama-sama. Ada bermacam-macam koperasi

produksi. Misalnya koperasi produksi para petani, koperasi produksi peternak sapi, koperasi produksi pengrajin, dan sebagainya.

Koperasi produksi membantu anggota menghadapi kesulitan-kesulitan dalam berusaha. Misalnya koperasi membantu menyediakan bahan baku untuk kerajinan, menyediakan bibit dan pupuk untuk petani, dan lain-lain. Selain itu, anggota koperasi mencari jalan keluar dari permasalahan secara bersama-sama. Koperasi produksi juga menampung hasil usaha anggotanya. Dengan demikian, anggota tidak mengalami kesulitan menjual hasil usahanya. Anggota koperasi produksi dalam bidang pertanian dapat menjual hasil bumi padi, jagung, kacang, kedelai, dan lain-lain ke koperasi. Demikian juga para peternak dan pengrajin.

2. Macam-macam koperasi berdasarkan keanggotaan

Dilihat dari keanggotaannya dikenal beberapa bentuk koperasi, antara lain koperasi petani, koperasi pensiunan, koperasi pegawai negeri, koperasi sekolah, dan Koperasi Unit Desa.

a. Koperasi pertanian

Koperasi ini beranggotakan para petani, buruh tani, dan orang-orang yang terlibat dalam usaha pertanian. Koperasi pertanian melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pertanian, misalnya penyuluhan pertanian, pengadaan bibit unggul, penyediaan pupuk, obat-obatan, dan lain-lain.

b. Koperasi pensiunan

Koperasi pensiunan beranggotakan para pensiunan pegawai negeri. Koperasi ini bertujuan meningkatkan kesejahteraan para pensiunan dan menyediakan kebutuhan para pensiunan.

c. Koperasi pegawai negeri

Koperasi ini beranggotakan para pegawai negeri. Koperasi ini didirikan untuk meningkatkan kesejahteraan para pegawai negeri.

d. Koperasi sekolah

Koperasi ini beranggotakan para warga suatu sekolah. Koperasi sekolah menyediakan kebutuhan warga sekolah, misalnya buku tulis, pena, penggaris, pensil, dan lain-lain. Koperasi sekolah diusahakan dan diurus oleh siswa. Di samping menyediakan kebutuhan sekolah, koperasi sekolah juga merupakan tempat untuk latihan berorganisasi, latihan bekerja sama, latihan bertanggung jawab, dan latihan mengenal lingkungan.

e. Koperasi unit desa

Koperasi unit desa beranggotakan masyarakat pedesaan. KUD melakukan kegiatan usaha di bidang ekonomi. Beberapa usaha KUD, misalnya:

- a. Menyalurkan sarana produksi pertanian seperti pupuk, obat-obatan, alat-alat pertanian, dan lain-lain.
- b. Memberikan penyuluhan teknis bersama dengan petugas penyuluh lapangan kepada para petani. Di tingkat kabupaten dan provinsi terdapat Pusat Koperasi Unit Desa (PUSKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada KUDKUD.

Di tingkat pusat terdapat Induk Koperasi Unit Desa (INKUD) yang bertugas memberikan bimbingan kepada PUSKUD di seluruh Indonesia.

Dewasa ini sudah banyak Koperasi Unit Desa yang berstatus KUD mandiri. Apakah yang dimaksud dengan KUD mandiri? KUD mandiri adalah KUD yang telah mampu mengembangkan organisasinya tanpa harus dibina terus menerus oleh pemerintah.

Selain macam koperasi diatas, adapun macam koperasi lainnya yaitu:

- a. Koperasi primer, anggotanya paling sedikit 20 orang, dan berada di satu desa atau lebih.
- b. Pusat koperasi, anggotanya paling sedikit 5 buah koperasi primer, dan berada di satu kabupaten/kota.
- c. Gabungan koperasi, anggotanya paling sedikit 3 buah pusat koperasi, meliputi satu provinsi atau lebih.

d. Induk koperasi, anggotanya paling sedikit 3 buah gabungan koperasi.

l). Perbandingan Koperasi Dengan Badan Usaha Lainnya

Kalian telah mempelajari tentang koperasi. Pada dasarnya koperasi bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan para anggotanya. Keanggotaan koperasi bersifat sukarela dan berdasar asas kekeluargaan. Hal tersebut tercermin dalam UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1. Modal koperasi bersumber dari simpanan para anggota. Koperasi tidak mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Keuangan bersifat terbuka. Artinya, semua anggota mengetahui keuangan koperasi.

Di samping koperasi ada pula badan lain. Misalnya, perseroan terbatas (PT), CV, dan Firma. Badan usaha PT, CV, maupun Firma bertujuan mencari keuntungan yang sebesar-besarnya. Keuangan bersifat tertutup. Artinya, tidak semua anggota dapat mengetahui keadaan keuangan badan usaha tersebut.

m). Bidang Usaha Koperasi

Bidang usaha koperasi meliputi:

- a. Koperasi produksi, yang memproduksi barang dan jasa.
- b. Koperasi konsumsi, yang menjual kebutuhan sehari-hari para anggota dan masyarakat di sekelilingnya.
- c. Koperasi kredit, yang bergerak di bidang simpan pinjam dengan bunga ringan.
- d. Koperasi serba usaha, yang usahanya beraneka ragam sesuai keperluan anggotanya.

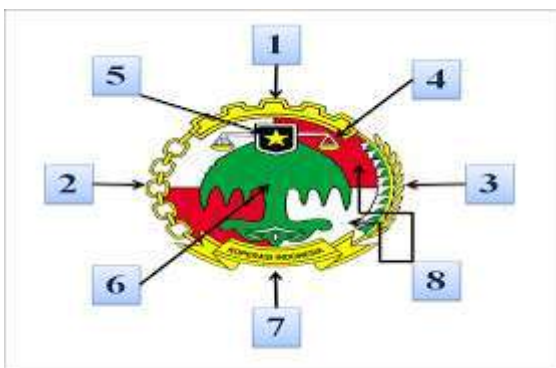
n). Arti Lambang Koperasi

Perhatikan gambar lambang koperasi di bawah ini! Pahami dan analisislah pengertian tiap-tiap bagian dari lambang tersebut!



- Pohon beringin, melambangkan sifat kemasyarakatan dan persatuan yang kokoh.
- Bintang dan perisai, melambangkan Pancasila sebagai landasan idiil
- Timbangan, melambangkan sifat adil
- Gerigi roda, melambangkan kerja atau usaha yang terus-menerus
- Padi dan kapas, melambangkan kemakmuran yang hendak dicapai
- Rantai, melambangkan persahabatan dan persatuan yang kuat
- Warna merah dan putih, melambangkan sifat nasional koperasi
- Tulisan “Koperasi Indonesia,” melambangkan kepribadian koperasi rakyat Indonesia

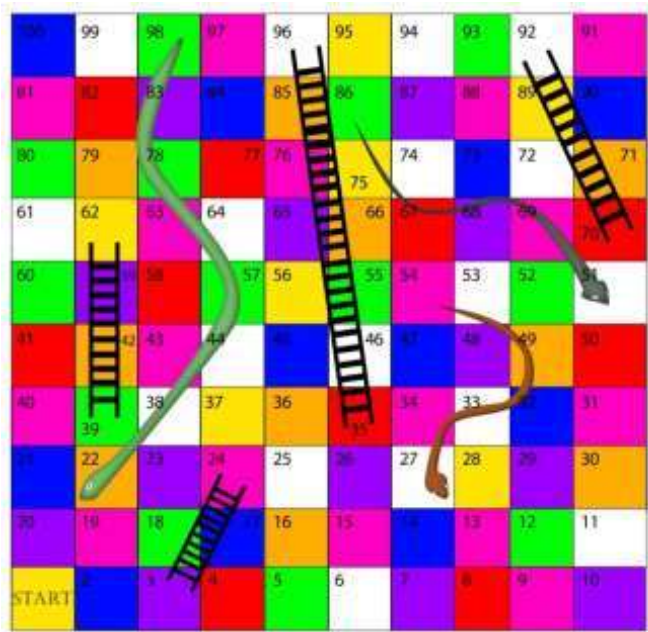
o). Gambar Lambang Koperasi



- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1) Gigi Roda | 5) Bintang dan Perisai |
| 2) Rantai | 6) Pohon Beringin |
| 3) Padi dan Kapas | 7) Tulisan Koperasi |
| 4) Timbangan | 8) Merah Putih |

2. Media pembelajaran

Ular Tangga



Petunjuk penggunaan dalam kegiatan pembelajaran penelitian eksperimen

1. Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa
2. Setiap kelompok akan mendapatkan media ular tangga, pion, dan dadu
3. Setiap siswa memegang pionnya masing-masing
4. Angka satu berada di start, artinya siswa mulai berjalan dengan pionnya ketika dadu berhenti pada angka yang ditunjukkan pada dadu
5. Setiap kotak media akan diisi dengan kertas soal dan kertas arahan permainan. Setiap siswa dengan pion berhenti pada kotak berisi kertas diwajibkan membaca isinya dalam satu kelompoknya
6. Apabila isi kertas adalah soal, maka dalam satu kelompok mendiskusikan jawaban dari soal yang di dapatkan. Apabila kertas berisi arahan permainan siswa diwajibkan mematuhi arahan permainan
7. Setiap kelompok menjawab 5 soal dengan waktu bermain 15 menit
8. Kemudian hasil diskusi kelompok ditukarkan dengan kelompok lainnya untuk dikoreksi bersama. Permainan dengan media ular tangga diakhiri dengan mengumpulkan soal LKS

LEMBAR KERJA SISWA

(LKS)

Nama Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

PETUNJUK :

1. Tulislah dahulu nama kelompok, nama siswa, dan presensi di tempat yang telah disediakan
2. Jawablah 5 soal dari media permainan ular tangga dengan jujur dan teliti
3. Waktu bermain 15 menit
4. Dilarang curang dalam bermain
5. Tanyakan pada guru apabila mengalami kesulitan!

JAWABAN :

Soal untuk media permainan ular tangga

1. Koperasi adalah
2. Badan usaha atau organisasi ekonomi yang cocok di negara kita adalah bentuk
3. Koperasi adalah organisasi yang berasaskan
4. Tujuan utama koperasi adalah
5. Bapak koperasi Indonesia adalah
6. Hari koperasi diperingati setiap tanggal
7. Koperasi didirikan pertama kali pada tanggal
8. Drs. Moh Hatta adalah pendiri
9. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti

10. Koperasi berasal dari kata *operation* yang berarti
11. Koperasi berasal dari bahasa
12. Drs.Moh Hatta diangkat menjadi
13. Cita-cita dasar anggota koperasi adalah
14. Perekonomian yang dijalankan melalui koperasi sifatnya
15. Koperasi sesuai dengan Pancasila sila ke
16. Menyejahterakan anggota merupakan
17. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang atau badan hukum. Terdapat dalam
18. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan. Terdapat dalam pasal
19. Landasan idiil koperasi adalah
20. Landasan struktural koperasi adalah
21. Landasan mental koperasi adalah
22. Landasan gerak koperasi adalah
23. Pancasila merupakan landasan ... koperasi
24. UUD 1945 merupakan landasan ... koperasi
25. Sebutkan dan tentukan 3 prinsip koperasi!

KISI-KISI

Indikator	Penilaian				
	Teknik Penilaian	Jenis Penilaian	Bentuk Instrument	Nomor Soal	Ranah
2.2.1 Menjelaskan Pengertian dasar koperasi	Tes	Tertulis	Isian singkat	1,3,4,5	C2
2.2.2 Menjelaskan tujuan koperasi				2	C2
2.2.3 Menyebutkan badan hokum yang mengatur koperasi				6,7,8	C1
2.2.4 Menentukan prinsip Koperasi				9,10	C3

SOAL EVALUASI

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Koperasi adalah
2. Koperasi merupakan organisasi yang didirikan dengan tujuan
3. Koperasi berasal dari kata *co* yang berarti ... dan *operation* yang berarti
4. Koperasi didirikan oleh Wakil Presiden Indonesia yang pertama yaitu ... pada tanggal
5. Dengan didirikannya koperasi oleh bapak wakil Presiden Indoneia yang pertama, maka hari koperasi diperingati setiap tanggal
6. Landasan idiil koperasi yaitu
7. Pasal 33 ayat 1 merupakan landasan ... koperasi
8. Koperasi sesuai dengan Pancasila pada sila ke
9. Dalam kegiatan ekonomi dan pengelolaan sehari-harinya koperasi memiliki prinsip yang kuat. Salah satu prinsip koperasi adalah keanggotaan, bagaimana keanggotaan dalam prinsip koperasi?
10. Setiap akhir tahun para anggota koperasi akan mendapatkan SHU seuai dengan jasa mereka masing-masing dalam menjalankan koperasi. Hal tersebut merupakan

KUNCI JAWABAN

➤ Kunci jawaban dan penskoran

Soal media permainan ular tangga

1. Badan usaha atau organisasi ekonomi yang berasaskan keluarga
2. Koperasi
3. Keluarga
4. Menyejahterakan anggotanya
5. Drs. Moh Hatta
6. 12 Juli
7. 12 Juli 1960
8. Koperasi
9. Bersama
10. Bekerja/bersusaha/ berkarya
11. Inggris
12. Bapak koperasi Indonesia
13. Mencapai kesejahteraan bersama
14. Keluarga
15. 4 (empat)
16. Tujuan koperasi
17. UU Koperasi No.25 Th.1992
18. 33 ayat 1
19. Pancasila

20. UUD 1945
21. setia kawan dan kesadaran berpribadi
22. Pasal 33 UUD 1945
23. Idiil
24. Struktural
25. keanggotaan bersifat sukarela, jasa terbatas terhadap modal, bersifat mandiri, diperlukan pendidikan koperasi dan kerja sama antarkoperasi, pembagian SHU secara adil dengan jasa masing-masing anggota.

KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1. Badan usaha atau organisasi kegiatan ekonomi yang berasaskan kekeluargaan
2. Menyejahterakan anggota, memenuhi kebutuhan anggota
3. Bersama, bekerja/berusaha/berkarya
4. Drs. Moh.Hatta, 12 Juli 1960
5. 12 Juli
6. Pancasila
7. Gerak
8. 4 (empat)
9. kenaggotaan bersifat sukarela dan terbuka
10. Prinsip koperasi

Penskoran

LKS

Jawaban benar : 1 dengan total jawaban 5

Skor maksimal : 5

Nilai : Skor maksimal x 2 = 10

Evaluasi

Skor maksimal setiap nomor adalah 1

Nilai akhir soal evaluasi = $\frac{\textit{skoryangdiperoleh}}{10 (\textit{skormaksimal})} \times 100$

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Menggunakan atau memainkan media ular tangga secara berkelompok	4	Mampu berkomunikasi dalam Kelompok
			Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
			Mahir dalam menggunakan media ular tangga
			Melakukan diskusi dalam Kelompok

LEMBAR PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

Nama Kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek psikomotorik.

No	Nama Siswa	Mampu Berkomunikasi Dalam Kelompok	Melakukan Permainan Sesuai Petunjuk Guru	Mahir Dalam Menggunakan Media Ular Tangga	Melakukan Diskusi dalam Kelompok	Jml Skor

Keterangan aspek yang diamati:

1. Mampu berkomunikasi dalam kelompok
2. Melakukan permainan sesuai petunjuk guru
3. Mahir dalam menggunakan media ular tangga
4. Melakukan diskusi dalam kelompok

Gowa 14 Mei 2018

Mahasiswa

KARTINI

NIM: 10540938514

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

No	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	Mampu berkomunikasi dalam kelompok	
	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	2
	Siswa tidak mampu berkomunikasi dengan baik dalam satu kelompoknya	1
2.	Melakukan permainan sesuai petunjuk guru	
	Siswa dapat melakukan permainan sesuai petunjuk guru tanpa bertanya kembali kepada guru	3
	Siswa melakukan permainan sesuai petunjuk guru namun bertanya kepada guru	2
	Siswa kurang memahami permainan sesuai petunjuk guru dan bertanya kepada kelompok lain	1
3.	Mahir dalam menggunakan media ular tangga	
	Siswa terampil dalam menggunakan media ular tangga yang dimodifikasi	3
	Siswa kurang terampil menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru	2
	Siswa tidak terampil dalam menggunakan media ular tangga dan bertanya kepada guru serta kelompok lain	1
	Melakukan diskusi dalam kelompok	

4.	Siswa dapat berdiskusi memecahkan masalah dalam kelompoknya	3
	Siswa belum mampu berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan bertanya kepada kelompok lain	2
	Siswa tidak dapat berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya dan menyendiri	1

Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai pada aspek psikomotorik sebagai berikut:

$$\text{Nilai psikomotorik} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria nilai psikomotorik:

Nilai = 90 – 100 Sangat Baik

Nilai = 70 – 89 Baik

Nilai = 50 – 69 Cukup

Nilai = 30 – 49 Kurang

Nilai = 10 – 29 Sangat Kurang

**dikutip dari Jihad dan Abdul (2012:131)

KISI-KISI PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

No	Indikator	Jumlah Butir	Aspek yang Diamati
1.	Minat	1	Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2.	Aktif	2	Keaktifan dalam bertanya dan mengungkapkan gagasan
			Keaktifan dalam menjawab pertanyaan dari guru
3.	Kerja sama	1	Kerja sama dalam kelompok
4.	Kejujuran	1	Jujur dalam bermain

LEMBAR PENILAIAN ASPEK AFEKTIF (SIKAP)

Pertemuan :

Hari/Tanggal :

Nama kelompok :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah pedoman penilaian dengan cermat
2. Amati sikap yang ditampilkan oleh siswa
3. Berilah skor untuk setiap sikap yang ditampilkan siswa dengan berpedoman pada rubrik penilai aspek afektif.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Jumlah Skor
		3	2	1	0	
1.	Kesiapan dalam mengikuti pelajaran					
2.	Kerja sama					
3.	Aktif bertanya					
4.	Berpikir kritis					
5.	Menjawab pertanyaan yang diajukan guru					
6.	Jujur dalam bermain					

Keterangan yang diamati:

1. Kesiapan dalam mengikuti pembelajaran
2. Kerja sama
3. Aktif bertanya

4. Berpikir kritis
5. Menjawab pertanyaan yang diajukan guru
6. Jujur dalam bermain

Gowa 14 Mei 2018

KARTINI

NIM : 10540938514

Lampiran 3

No	Aktivitas Siswa	Jumlah Siswa yang Aktif pada Pertemuan	Rata-rata	%	Kategori
----	-----------------	--	-----------	---	----------

		ke-								
		1	2	3	4	5	6			
1.	Siswa yang hadir pada saat pembelajaran		20	20	20	20		20	100	Aktif
2.	Siswa yang mampu mengikuti arahan guru dengan baik		16	18	18	18		17,5	87,5	Aktif
3.	Siswa yang aktif mengikuti kegiatan Pembelajaran		16	18	18	18		17,5	87,5	Aktif
4.	Siswa yang tidak memperhatikan pada saat Pembelajaran berlangsung.	<i>P</i>	2	1	1	1	<i>P</i>	1,25	6,25	Aktif
5.	Siswa yang aktif dalam kegiatan kelompok	<i>R</i>	16	18	18	18	<i>O</i>	17,5	87,5	Aktif
6.	Siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru	<i>E</i>	16	18	19	19	<i>T</i>	18	90	Aktif
7.	Siswa yang mengajukan diri untuk membacakan Soal	<i>S</i>	10	12	15	15	<i>T</i>	13	65	Aktif
8.	Siswa yang mampu mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan Pembelajaran Melalui strategi <i>card sort</i>	<i>T</i>	17	18	18	19		18	90	Aktif

9.	Siswa yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		18	18	19	19	18,5	92,5	Aktif
Rata-rata								78,47	Aktif

Lampiran 4

SOAL PRETEST

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IV/II
Materi : Koperasi
Waktu : 60 menit

PETUNJUK :

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan
 2. Tulislah identitas diri secara lengkap pada lembar yang tersedia
 3. Bacalah soal dengan seksama
 4. Kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu
 5. Pilih jawaban yang tepat
-

1. Ada 3 modal koperasi yaitu
 - a. Simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan sukarela
 - b. Simpanan tetap, simpanan pokok dan simpanan suka-suka
 - c. Simpanan wajib, simpanan kredit dan simpanan tunai
 - d. Simpanan sukarela, simpanan wajib dan simpanan tunai
2. Simpanan ini biasanya dibayarkan setiap bulan, dapat diambil sewaktu-waktu. Merupakan modal dari koperasi
 - a. Simpanan pokok
 - b. Simpanan sukarela
 - c. Simpanan tunai
 - d. Simpanan wajib
3. Simpanan sukarela memiliki ciri
 - a. Jumlah lebih dari 100.000
 - b. Jumlah kurang dari 100.000
 - c. Jumlah tidak dibatasi
 - d. Jumlah antara 100.000 –500.000
4. Modal koperasi berasal dari iuran anggotanya dengan tujuan tidak mencari keuntungan. Sedangkan badan usaha seperti PT, CV dan Firma didirikan dengan tujuan
 - a. Mencari keuntungan sebesar-besarnya

a. 3

b. 5

c. 7

d. 1

10. Koperasi memiliki tujuan menyejahterakan anggotanya, koperasi memiliki anggota yang bersifat sukarela. Selain itu, koperasi juga memiliki modal dari simpanan pokok, simpanan wajib dan simpanan sukarela. Bagaimana sistem kerja dari ketiga koperasi tersebut?

a. Simpanan pokok dibayarkan setiap bulan, simpanan wajib jumlahnya tidak dibatasi, simpanan sukarela tidak dapat diambil selama menjadi anggota koperasi

b. Simpanan pokok tidak dapat diambil selama menjadi anggota koperasi, simpanan wajib dibayarkan setiap bulan, simpanan sukarela jumlahnya tidak dibatasi

c. Simpanan pokok jumlahnya tidak dibatasi, simpanan wajib tidak dapat diambil selama menjadi anggota, simpanan sukarela dibayarkan setiap bulan

d. Simpanan pokok tidak dapat diambil, simpanan wajib jumlahnya tidak dibatasi, simpanan sukarela dibayarkan setiap bula

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST*

No	Jawaban
1.	A
2.	D
3.	C
4.	A
5.	D
6.	A
7.	C
8.	D
9.	A
10	B

Skor Penilaian:

Jawaban benar skor = 1

Skor maksimal = 10

Penilaian = $\frac{\text{skoryangdiperole}}{\text{skormaksimal (10)}} \times 100$

Lampiran 5

SOAL *POSTTEST*

Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : IV/II
Materi : Koperasi
Waktu : 60 menit

PETUNJUK :

1. Bacalah doa sebelum mengerjakan
 2. Tulislah identitas diri secara lengkap pada lembar yang tersedia
 3. Bacalah soal dengan seksama
 4. Kerjakan soal yang paling mudah terlebih dahulu
 5. Pilih jawaban yang tepat
-

1. Koperasi merupakan suatu bentuk organisasi yang memiliki tujuan
 - a. Mencari keuntungan sebanyak-banyaknya
 - b. Mencari anggota-anggota baru
 - c. Menyejahterakan anggota
 - d. Menyusahkan anggota
2. Koperasi berasal dari kata *Co* dan *Operation* yang artinya

a. Berdua dan bekerja	c. Bekerja dan berkerja
b. Berusaha dan berusaha	d. Bersama-sama dan bekerja
3. Koperasi berasal dari kata *Cooperation* yang berarti

a. Berdua bekerja	c. Bekerja keras
b. Bekerja sama	d. Berusaha keras
4. Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum. Hal tersebut terdapat dalam

- a. UU Koperasi No. 25 Tahun 1992
 - b. UU Koperasi No. 26 Tahun 1992
 - c. UU Koperasi No. 27 Tahun 1992
 - d. UU Koperasi No. 28 Tahun 1992
5. Bu Anita adalah anggota sukarela koperasi sukamaju, setiap bulan Bu Anita memperoleh keuntungan dari menjadi anggota koperasi. Selain itu, disetiap akhir tahun Bu Anita mendapatkan sisa hasil usaha dari koperasi sukamaju. Anggota sukarela, mendapat sisa hasil usaha termasuk dalam
- a. Prinsip koperasi
 - b. Syarat koperasi
 - c. Pengertian koperasi
 - d. Ciri-ciri koperasi

6. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

- 1. Bersifat mandiri
- 2. Pengelolaan dilaksanakan secara demokratis
- 3. Anggota bersfiat terikat
- 4. Pembagian sisa hasil usaha secara adil
- 5. Modal besar berasal dari pemerintah
- 6. Tidak diperlukan pendidikan koperasi

Dari pernyataan di atas yang termasuk ke dalam prinsip koperasi ditunjukkan dengan nomor....

- a. 1,2,3
 - b. 2,3,4
 - c. 1,5,6
 - d. 1,2,4
7. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya di kuasai oleh negara dan untuk kemakmuran rakyat. Merupakan kedudukan koperasi dalam....
- a. Pasal 31 UUD 1945
 - b. Pasal 32 UUD 1945
 - c. Pasal 33 UUD 1945
 - d. Pasal 34 UUD 1945
8. Perhatikan pernyataan di bawah ini!
- 1. Anggota koperasi dapat memperoleh kebutuhan dengan harga lebih murah

2. Anggota koperasi memperoleh barang murah dan bekas
3. Anggota dapat meminjam uang
4. Bunga pinjaman besar
5. Uang pinjaman dapat digunakan modal usaha
6. Pinjaman harus dibayar kontan

Dari pernyataan diatas, cermati dan analisislah mana yang termasuk manfaat koperasi!

- | | |
|----------|----------|
| a. 2,3,5 | c. 1,3,5 |
| b. 1,4,6 | d. 3,4,6 |

9. Berikut yang merupakan ciri dari koperasi adalah

- a. Merupakan badan organisasi sosial dan budaya
- b. Berasaskan kemanusiaan
- c. Berwatak individual
- d. Lebih mengutamakan kepentingan anggota atau umum

10. Perhatikan pernyataan di bawah ini!

1. Anggota sekurang-kurangnya 20 orang
 2. Mendapatkan pengesahan dari Departemen Koperasi
 3. Mempunyai Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Pernyataan di atas merupakan....
- a. Prinsip koperasi
 - b. Syarat koperasi
 - c. Pengertian koperasi
 - d. Ciri-ciri koperasi

KUNCI JAWABAN SOAL *POSTTEST*

No	Jawaban
1.	C
2.	D
3.	B
4.	A
5.	C
6.	D
7.	C
8.	C
9.	D
10	B

Skor Penilaian:

Jawaban benar skor = 1

Skor maksimal = 10

Penilaian = $\frac{\text{skoryangdiperole}}{\text{skormaksimal (10)}} \times 100$

Lampiran 6

Skor Nilai Pre-Test

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Aulia Nurfadila	70
2.	Annisa suci	70
3.	Bilal	50
4.	Hannan	70
5.	M. Kaysan naufal	50
6.	Muh. Alriasyah R.	75
7.	Muh. Fadhil	50
8.	Muh. Fahri	60
9.	Muh. Reihan	60
10.	Muhammad Fadil P.	67
11.	Nabila Azzahra P.	70
12.	Nila Kayla Syafar	90
13.	Nur Fadila	60
14.	Nurfiqrah Aisyah A. M.	73
15.	Nurul Sriani	60
16.	Nurwasila	70
17.	Salwa Alfahirah	70
18.	Siti Aisyah Aprilia	80
19.	Wafika zahira R.	82
20.	Yulia Rahma	60

Sumber: Hasil Instrumen Penelitian

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari siswa kelas IV SD Inpres

Bontoramba Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa, dapat dilihat melalui tabel di

bawah ini:

Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
50	3	150
60	6	360
70	8	560
80	2	160
90	1	90
Jumlah	20	1320

Sumber: Data diolah pada Tahun 2018

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1320$, sedangkan nilai dari n sendiri adalah 20. Oleh karena itu, dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} \\ &= \frac{1320}{20} \\ &= 66\end{aligned}$$

Lampiran 7

Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Subyek Penelitian

Interval	Kategori	Nilai Pre-stest	
		Frekuensi	Persenta(%)
0-34	Sangat Rendah	0	0%
35-54	Rendah	3	15%
55-64	Sedang	5	25%
65-79	Tinggi	9	45%
80-100	Sangat Tinggi	3	15%
Jumlah		20	100%

Sumber: Data diolah pada Tahun 2018

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di lampiran 7 maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *pre-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0%, rendah 15%, sedang 25%, tinggi 45% dan sangat tinggi berada pada presentase 15%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum diterapkan Media Ular Tangga tergolong tinggi.

Lampiran 8

Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase
$0 \leq x < 70$	Tidak tuntas	9	15%
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	11	85%
Jumlah		20	100%

Sumber: Data diolah pada Tahun 2018

Berdasarkan Tabel 4.4 di atas untuk nilai ketuntasan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan (*Pretest*) dapat digambarkan bahwa sebanyak 11 orang siswa atau sebesar 85%, dari jumlah keseluruhan 20 orang siswa yang mampu mencapai nilai tuntas, sedangkan yang tidak mencapai ketuntasan belajar sebanyak 9 orang dari jumlah keseluruhan 20 siswa dengan persentase 15%.

Lampiran 9

Skor Nilai *Post-Test*

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Aulia Nurfadila	80
2.	Annisa suci	70
3.	Bilal	70
4.	Hannan	70
5.	M. Kaysan naufal	70
6.	Muh. Alriasyah R.	90
7.	Muh. Fadhil	70
8.	Muh. Fahri	75
9.	Muh. Reihan	75
10.	Muhammad Fadil P.	75
11.	Nabila Azzahra P.	80
12.	Nila Kayla Syafar	100
13.	Nur Fadila	80
14.	Nurfiqrah Aisyah A. M.	80
15.	Nurul Sriani	75
16.	Nurwasila	80
17.	Salwa Alfahirah	100
18.	Siti Aisyah Aprilia	100
19.	Wafika zahira R.	100

20.	Yulia Rahma	80
-----	-------------	----

Sumber: Hasil Instrumen Penelitian

Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test*

X	F	F.X
60	0	0
70	9	630
80	6	480
90	1	90
100	4	400
Jumlah	20	1600

Sumber: Data diolah pada Tahun 2018

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1600$ dan nilai dari n sendiri adalah 20. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k fx_i}{n} = \frac{1600}{20} \\ &= 80\end{aligned}$$

Lampiran 10

Tingkat hasil belajar *Post-test*

Interval	Kategori	Nilai Pre-stest	
		Frekuensi	Persenta(%)
0-34	Sangat Rendah	0	0%
35-54	Rendah	0	0%
55-64	Sedang	0	0%
65-79	Tinggi	9	15%
80-100	Sangat Tinggi	11	85%
Jumlah		20	100%

Sumber: Data diolah pada Tahun 2018

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 85%, tinggi 15%, sedang 0%, rendah 0%, dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS setelah menggunakan Media Ular Tangga tergolong sangat tinggi.

Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Persentase

$0 \leq x < 65$	Tidak tuntas	0	0 %
$65 \leq x \leq 100$	Tuntas	20	100%
Jumlah		20	100%

Sumber: Data diolah pada Tahun 2018

Lampiran 11

Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No.	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	$d = X2 - X1$	d^2
1.	70	80	10	100
2.	70	70	0	0
3.	50	70	20	400
4.	70	70	0	0
5.	50	70	20	400
6.	75	90	15	225
7.	50	70	20	400
8.	60	75	15	225
9.	60	75	15	225
10.	67	75	8	16
11.	70	80	10	100
12.	90	100	10	100
13.	60	80	20	400
14.	73	80	7	49

15.	60	75	15	225
16.	70	80	10	100
17.	70	100	30	900
18.	80	100	20	400
19.	82	100	18	324
20.	60	80	20	400
	1337	1620	283	4989

Sumber: Hasil Instrumen Penelitian

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

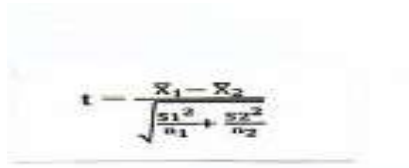
$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{283}{20} \\
 &= 14
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 \sum X^2 d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\
 &= 4989 - \frac{(283)^2}{20} \\
 &= 4989 - \frac{80089}{20} \\
 &= 4989 - 4004
 \end{aligned}$$

$$= 985$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}


$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{1620 - 1337}{\sqrt{\frac{80}{20} + \frac{66}{20}}}$$

$$\frac{283}{\sqrt{4 + 3,3}}$$

$$\frac{283}{\sqrt{7,3}}$$

$$\frac{283}{2,70}$$

$$t = 104,81$$

Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 1,724$

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 104,81$ dan $t_{\text{Tabel}} = 1,724$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $104,81 > 1,724$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa ada Keefektifan Media Ular Tanggaterhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Bontoramba Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa.

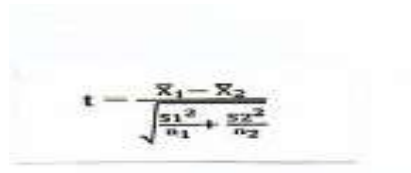
Lampiran 11

Mentukan (t) seperti pada tabel berikut!

Responden	Pre-Test	Post-Test
001	70	80
002	70	70
003	50	70
004	70	70
005	50	70
006	75	90
007	50	70
008	60	75
009	60	75
010	67	75
011	70	80
012	90	100
013	60	80
014	73	80
015	60	75
016	70	80
017	70	100
018	80	100
019	82	100
020	60	80
Total	1337	1620

Responden	Pre-Test	Post-Test
Mean (sI 1)	66,00	
Mean (sI 2)		80,00

Mentukan t



$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

$$t = \frac{1620 - 1337}{\sqrt{\frac{80}{20} + \frac{66}{20}}}$$

$$\frac{283}{\sqrt{4 + 3,3}}$$

$$\frac{283}{\sqrt{7,3}}$$

$$\frac{283}{2,70}$$

$$t = 104,81$$

Konsultasikan dengan t tabel.

$$t_{hitung} = 104,81 > t_{tabel} = 1,724$$

$$t_{hitung} > t_{tabel}$$

jadi kesimpulannya adalah perbedaan antara hasil *pre-test* dengan *post-test* signifikan, dengan kata lain bahwa hipotesis ” ada pengaruh strategi pembelajaran *card sorter* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SD Inpres Isoka diterima (H_a)

Lampiran15

Foto Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelompok Eksperimen







09 Sya'ban 1439 H
25 April 2018 M

Nomor : 471/Izn-5/C.4-VIII/IV/37/2018
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
Cq. Kepala UPT P2T BKPMD Prov. Sul-Sel
di -
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 0140.TKIP/A.1-II/IV/1439/2018 tanggal 25 April 2018, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : KARTINI
No. Stambuk : 10540 9385 14
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa
Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul

"Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 28 April 2018 s/d 28 Juni 2018.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.
Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.
NBM 101 7716



120181011426401

PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 5333/S.01/PTSP/2018
Lampiran :
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth
Bupati Gowa

di
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 471/zn-05/C.4-VIII/IV/37/2018 tanggal 25 April 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : KARTINI
Nomor Pokok : 10540938514
Program Studi : PGSD
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul:

"KEEFEKTIVAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS IV DI SD INPRES BONTORAMBA KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN GOWA"

Yang akan dilaksanakan dan Tgl *02 Mei s/d 30 Juni 2018*

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya

Diterbitkan di Makassar
Pada tanggal : 01 Mei 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

A. M. YAMIN, SE, MS.
Pangkat Pembina Utama Madya
Nip. 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar.
2. Beresngal

5333/S.01/PTSP/2018



Jl. Bougenville No 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website <http://p2t.kpmf.sulawiprov.go.id> Email p2t_provsws@yaho.com
Makassar 90222





PEMERINTAH KABUPATEN GOWA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jln. Mesjid Raya No. 30. Telepon. 884637. Sungguminasa – Gowa

Sungguminasa, 09 Mei 2018

Kepada

Nomor: 070.4(?) /BKB.P/2018
Lamp : -
Perihal: Rekomendasi Penelitian

Yth. Ka. SD Inpres Bontoramba

Di-
Tempat

Berdasarkan Surat Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sul-Sel Nomor: 5333/S.01/PTSP/2018 tanggal 1 Mei 2018 tentang Rekomendasi Penelitian

Dengan ini disampaikan kepada saudara bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : **Kartini**
Tempat/Tanggal Lahir : **Padolo, 16 Juni 1995**
Jenis kelamin : **Perempuan**
Pekerjaan/Lembaga : **Mahasiswa (S1)**
Alamat : **Jl. ST Alauddin II**

Bermaksud akan mengadakan Penelitian/Pengumpulan Data dalam rangka penyelesaian Skripsi/Tesis di wilayah/tempat Bapak/Ibu yang berjudul **"KEEFEKTIVAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS IV DI SD INPRES BONTORAMBA KECAMATAN SOMBA OPU KABUPATEN GOWA "**

Selama : **2 Mei s/d 30 Juni 2018**
Pengikut : **Tidak Ada**

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan kepada yang bersangkutan harus melapor kepada Bupati Cq Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab Gowa,
2. Penelitian/Pengambilan Data tidak menyimpang dari izin yang diberikan.;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) Eksemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Gowa Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab.Gowa

Demikian disampaikan dan untuk lancarnya pelaksanaan dimaksud diharapkan bantuan seperlunya.

Ata. **BUPATI GOWA**
KEPALA BADAN,

DRS. BAHARUDDIN.T
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP : 19600124 197911 1 001

Tembusan :

1. Bupati Gowa (sebagai laporan);
2. Ka. Dinas Pendidikan Kab. Gowa;
3. Ketua LP3M UNISMU Makassar;
4. Yang bersangkutan,
5. Peringgal,-



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Kartika F. NIM : 10540.9321.17

Judul Penelitian : KEEFEKTIFAN MEDIA URAF TANGGA TERHADAP HASIL BELAJAR
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS IV DI SD INPRES
BOJITORAMBA KECAMATAN SOMBAPU KABUPATEN GOWA

Tanggal Ujian Proposal : 20 februari 2018

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	12 Mei 2018	antar surat	
2.	14 Mei 2018	observasi awal	
3.	21 Mei 2018	mungajar pertemuan pertama (pre-test)	
4.	22 Mei 2018	mengerjar	
5.	30 Mei 2018	pemberian test (Post test)	
6.	2 Juni 2018	Dokumentasi	
7.			
8.			
9.			
10.			

20

Ketua Prodi

Mengetahui,

Ketua Sekolah SD INPRES BOJITORAMBA



Sulfasvuh, MA., Ph.D.
NIP. 19710131 199403 2 001

Sulfasvuh, S.Pd, M.Pd
NIP. 19601 199401 2 001

Catatan:
Penelitian dapat dilaksanakan setelah selesai ujian proposal
Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dituliskan penelitian ulang



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: **KARTINI**
Stambuk: **10540938514**
Jurusan: **Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1**
Judul Skripsi: **Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa**
Pembimbing: **1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd.
2. Dra. Hj. Muliani Azis, M.Si**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Atad, 15/7 18	Sebaiknya uraian pengelompokan.	
2	Rabu, 18/7 18	Tidak ada halaman ke-154 Cara pengisian Atistak	
3	22/7 18	Daftar pustaka Beberapa kutipan perbaikan di dalam.	 23/7 18

Catatan

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD





Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM. 970.635



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : KARTINI
Stambuk : 10540 9385 14
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Judul Skripsi : Keefektifan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV di SD Inpres Bontoramba Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa
Pembimbing : 1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
2. Dra. Hj. Muliani Azis, M.Si.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Selasa 7-7-18	Normal di kelas dgn PPT - selaku Pab I - l. B. Lusiawaya - tipe - ketekunan yg lbr - yg Pab I lbr pd bab ii sama & lbr lbr menguraikan yg lbr lbr yg ? - lbr lbr x lbr lbr - lbr lbr lbr lbr ? Pab lbr lbr ? lbr lbr Pab III & IV lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr lbr	 
2	Kamis 26-7-18	lbr lbr	 

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Seminar Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD


Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph. D.

NBM 970 635

RIWAYAT HIDUP



KARTINI, lahir di Dusun , Desa Padolo, Kec. Palibelo, Kab. Bima pada tanggal 16 Juni 1995. Anak pertama dari 2 bersaudara, anak dari pasangan Abdullah dan Siti Hawa. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada Tahun 2002 di SD Inpres Talabiu Desa Talabiu Kecamatan Woha Kabupaten Bima, Provinsi NTB, dan pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 3 Woha dan tamat pada tahun 2010, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA KAE WOHA dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Makassar.