

Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi

Efa Putri Mantika^{1*}, Husniati¹, Itsna Oktaviyanti¹

¹Program Studi PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: efaputri78@gmail.com

Article History

Received : September 12th, 2022

Revised : Oktober 15th, 2022

Accepted : Oktober 27th, 2022

Abstract: Latar belakang Penelitian ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik kurang memahami materi pembelajaran mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Rai Oi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Metode yang digunakan adalah Quasi Eksperimen dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Grup Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 peserta didik, dengan pengambilan sampel menggunakan *nonprobability sampling*, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan awal (*pretest*) nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 56,1 berada pada kualifikasi “kurang” sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 48,4 berada pada kualifikasi kurang. Pada data kemampuan akhir (*postes*) nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 74,8 berada pada kualifikasi sangat baik, sedangkan nilai rata-rata (*postest*) kelas kontrol adalah 69,5 berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil pengujian dengan menggunakan uji-t diketahui nilai $t_{hitung} 2,403 \geq t_{tabel} 1,677$ pada taraf signifikan 5%. Maka H_a diterima dan H_o ditolak, bisa juga dilihat pada nilai sig.(2-tailed) $0,020 \leq 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Rai Oi. Selanjutnya, diperoleh hasil uji *effect size* sebesar 0,46. Hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS dalam penelitian ini dikategorikan sedang. Penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Rai Oi.

Keywords: Media *Fun Thinkers Book*, Hasil Belajar Peserta didik, Muatan IPS, SDN Inpres Rai Oi.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam proses pembelajaran harus lebih efektif agar meningkatkan kualitas

dalam pembelajaran secara lebih optimal, oleh karena itu, pendidikan dapat membina peserta didik yang bermanfaat bagi masyarakat dan negara (Huda, 2019: 178).

Pembelajaran IPS yang ideal adalah pembelajaran yang membiasakan peserta didik untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman dan pengetahuan yang dikembangkan sesuai perkembangan berpikir, karena peserta didik memiliki potensi yang berbeda-beda dalam memberdayakan dan memfungsikan kemampuan berpikirnya. Berpikir, memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang baru merupakan kegiatan yang kompleks dan berhubungan erat satu dengan yang lainnya. Suatu masalah tidak dapat dipecahkan tanpa berpikir, dan banyak

masalah memerlukan pemecahan baru melalui berpikir kreatif. Keterampilan berpikir kreatif penting bagi pendidikan IPS karena dengan menguasai kemampuan berpikir, peserta didik mampu mengolah apa yang dibaca, dibahas, ataupun dilihat sehingga dapat menemukan sesuatu yang memiliki makna bagi dirinya (Darwanti, 2016:8).

Muatan pembelajaran IPS yang materinya terdiri dari konsep-konsep dan teori-teori yang mengkaji peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan kehidupan masyarakat, sehingga dalam mengkajinya diperlukan kemampuan berpikir kreatif sehingga permasalahan yang dihadapi dapat terpecahkan dengan solusi terbaik. Menurut Munandar (1999:42) berpikir kreatif adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah dan merupakan bentuk pemikiran yang sampai saat ini masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik dididik untuk mampu bernalar, berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, memiliki kecerdasan sosial, serta mampu berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan lingkungannya. Menurut Ryan (1971:7) ada 3 kompetensi yang harus didapatkan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar yaitu pengetahuan yang semakin bertambah, sikap yang semakin baik serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang muncul pada lingkungan agar dapat saling menghargai akan terbentuk rasa saling mengerti terhadap lingkungan.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN Inpres Rai Oi pada tanggal 27 Oktober 2021, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik kurang memahami materi pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh pihak sekolah, sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan MID semester ganjil yang menunjukkan nilai peserta didik dibawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70. Di kelas IV/A dari 25 peserta didik terdapat 12 peserta didik yang di atas KKM 45%, dan 13 peserta didik yang dibawah KKM 55%. Sedangkan pada kelas IVB dari 25 peserta didik terdapat 10 peserta didik yang di atas KKM

35%, dan 15 peserta didik yang dibawah KKM 65%. Dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas guru diuntut untuk pembaharuan terlebih dahulu dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS, karena kadang peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPS itu sangat membosankan dan sulit untuk dipahami, pembelajaran IPS hanya belajar mencatat dan mendengarkan guru menjelaskan, sehingga peserta didik bosan dengan materi yang mereka pelajari saat ini.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang diinginkan, Sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas, dengan adanya media pembelajaran maka semuanya itu bukan menjadi permasalahan lagi, karena dengan media pembelajaran yang sesuai maka semuanya itu dapat dihadirkan di depan peserta didik secara jelas, dengan demikian konsep-konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik (Purniasih, 2021: 121). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *Media Fun Thinkers Book*. Menurut Gordon (2013) *Media Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar mejadi lebih menyenangkan. Media ini menyajikan sebuah permainan dengan buku dan bingkai peraga yang menciptakan kegiatan belajar IPS lebih menyenangkan. Penggunaan *Media Fun Thinkers Book* diharapkan membawa dampak baik bagi peserta didik, terutama berpengaruh terhadap hasil belajar.

Melalui penggunaan *Media Fun Thinkers Book* berbasis soal dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta kemampuan berpikir kritis, peserta didik dalam memahami, mengkomunikasikan, menerapkan, serta memecahkan masalah terkait dengan materi yang diajarkan. *Media Fun Thinkers Book* berbasis soal pada pembelaran IPS dibuat agar peserta didik dapat belajar sambil bermain karena peserta didik diajarkan untuk menganalisis suatu gambar, menjawab pertanyaan, dengan mengamati gambar, dan menjodohkan sesuai isi gambar yang diberikan. Menurut Maloy (2019:42) *Media Fun Thinkers Book* dapat membangkitkat imajinasi peserta didik

mengatasi rasa bosan peserta didik saat mengikuti pembelajaran, dan penggunaan media ini dirasa sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Alfiatin Ni'mah Khair (2020) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Books* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin" dengan hasil analisis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Fun Thinkers Books* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hamzan Wizaya (2021) yang berjudul "Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V MIN 3 Lombok Tengah" yang menyatakan bahwa ada pengaruh Media Pembelajaran *Fun Thinkers Books* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di MIN 5 Kota Banjarmasin. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan penelitian "Pengaruh Media *Fun Thinkers Book* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi".

METODE

Dalam melaksanakan penelitian ini, bentuk penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif, penelitian ini menggunakan jenis Quasi Eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Grup Design*. Menurut Sugiyono (2015:107) pendekatan eksperimen adalah pendekatan peneliti yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Menurut Sugiyono (2012:77) bentuk Quasi Eksperimen ini digunakan untuk mengatasi kesulitan menentukan kelompok kontrol dalam penelitian, sedangkan pada *Nonequivalent Control Grup Design* ini kelompok eksperimen maupun kelompok control tidak dipilih secara random (Astuti, 2021: 104). Menurut Sugiyono (2009:61) menjelaskan bahwa variabel dapat di bedakan menjadi dua macam variabel, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Adapun, variabel bebasnya adalah Media *Fun Thinkers Book* (X) sedangkan hasil belajar (Y) sebagai variabel terikat.

Arikunto (2006:130) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN Inpres Rai Oi yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 50 peserta didik. Menurut Riduwan (2014:118) mengatakan bahwa: "sampel adalah bagian dari populasi". maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 50 peserta didik di SDN Inpres Rai Oi.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan instrumen tes. Teknik pengumpulan data adalah teknik observasi dan tes. Sebagai instrumen tes dijadikan sebagai alat pengumpulan data, maka perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu. Untuk mengukur kelayakan instrumen yang telah dibuat, maka perlu dilakukan uji validitas terhadap instrumen yang dilakukan oleh ahli (dosen) dan dilakukan uji lapangan di SDN Inpres Rai Oi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak atau tidak untuk diterapkan.

Teknik analisis data Menurut sugiyono (2017:207) dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan tetelaah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian, yaitu *statistik deskriptif*, dan statistik inferensial. Yang dimana dalam *statistik deskriptif* dan statistik inferensial terdapat uji normalitas, uji homogenitas, serta pengujian hipotesis statistik dan uji *Effect Size*.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

\bar{x}_1 = rata-rata nilai kelompok kesatu

\bar{x}_2 = rata-rata nilai kelompok kedua

s_1^2 = varian kelompok kesatu

s_2^2 = varian kelompok kedua

n_i = banyak subjek kelompok sesuatu

n_2 = banyak subjek kelompok kedua

Menurut Gajali (2017:112) besar pengaruh media visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Inpres Rai Oi diuji dengan menggunakan *effect size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis Quasi Eksperimen. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada bulan juli 2022 pada kelas IV SDN Inpres Rai Oi. Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Grup Design*, dimana terdapat dua kelas yang berbeda yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian yaitu kelas IV A dan kelas IV B.

Pada tahap awal penelitian ini diberikan tes awal (*pretest*) kepada kelas IV SDN Inpres Rai Oi dengan tujuan melihat kemampuan awal peserta didik dari masing-masing kelas. Tahap berikutnya adalah mengajar secara konvensional pada kelompok kontrol yaitu kelas IV B dari bulan juni 2022 berupa pembelajaran tanpa menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan penelitian memberikan perlakuan berupa penerapan media *Fun Thinkers Book* pada kelompok eksperimen yaitu kelas IV A dari bulan juli 2022. Sebelum

melakukan pengumpulan data, peneliti melakukan uji instrumen tes yang berupa uji ahli dan uji lapangan. Setelah diperoleh hasil uji instrumen tersebut kemudian diuji validitas, reliabilitas. Hasil dari pengujian tersebut didapatkan dari 20 butir soal yang valid sebanyak 18 butir soal, dan 2 butir soal tidak valid kemudian hasil perhitungan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa, reliabilitas tinggi.

a. Uji Validitas Instrumen

Dalam pengujian validitas instrumen yang telah dibuat maka peneliti melakukan pengujian dengan dosen ahli yakni Bapak Muhammad Sobri, M.Pd, dengan hasil instrumen layak digunakan untuk mengambil data, kemudian peneliti uji coba validitas butir soal di SDN Inpres Rai Oi, dengan jumlah 25 peserta didik dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 16*. Dari hasil belajar tersebut, item dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ begitu pula sebaliknya, item tidak valid jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ dalam penelitian ini adalah 0,05 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil analisis yang didapatkan sebanyak 18 butir item valid dari 20 butir soal dengan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel

Hasil belajar peserta didik muatan IPS	Hasil	
	Valid	Tidak valid
	1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	2, 4
Jumlah	18	2

Berdasarkan Tabel 1 diatas terdapat 20 butir soal yang harus dijawab oleh peserta didik, adapun dasar pengambilan keputusan dalam validitas butir soal ini adalah apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item soal tersebut dinyatakan valid. Distribusi nilai r_{tabel} untuk jumlah sampel 25 peserta didik dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 setelah dilakukan analisis terdapat jawaban, dari 20 butri soal terdapat 18 soal yang dinyatakan valid dan 2 soal dinyatakan tidak valid. Jadi sejumlah 18 butir soal yang telah valid tersebut digunakan sebagai instrumen penelitian.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Untuk mengetahui reliabilitas instrumen yang digunakan, maka dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas menggunakan dengan

menggunakan program *SPSS versi 16*. Hasil analisis diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,882 dapat dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.882	20

Berdasarkan Tabel 2 di atas kriterial pengujian reliabilitas. Tentang nilai koefisien reliabilitas antara 0,81-1,00 termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Dimana jika $r_{xr} \geq r_{tabel}$, maka butir soal tersebut dikatakan valid dan jika $r_{xy} \leq r_{tabel}$ maka instrument pada butir soal tersebut dikatakan tidak valid dalam penelitian ini r_{tabel} adalah 0,4 dengan taraf signifikan 5%. Jadi

dapat di simpulkan bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Rincian hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran.

c. Data Hasil Pretest Peserta Didik

Pretest dilakukan dengan pemberian materi sebelum soal diberikan pada kedua kelas. Dalam

hal ini *pretest* bertujuan untuk melihat kemampuan awa peserta didik sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Thinkers Book* dan tanpa menggunakan media *Fun Thinkers Book*. Dari pelaksanaan *prestert* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil seperti pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah peserta didik	25	25
2.	Nilai tertinggi	71,5	71,5
3.	Nilai terendah	44	33
4.	Rata-Rata	56,1	48,4

Berdasarkan Tabel 3 diatas dapat dilihat nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol lebih rendah dari pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pada kelas kontrol 48,4 sedangkan pada kelas eksperimen 56,1 Namaun berdasarkan hasil uji kesetaraan kemampuan awal dari data *pretest* menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan nilai *presters* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Atau dapat disimpulkan bahwa kampuan awal dari kedua kelas tersebut setara.

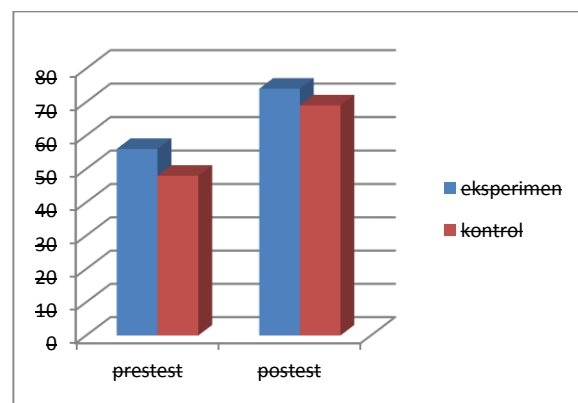
d. Hasil Posttest peserta didik

Hasil penelitian ini berupa nilai diperoleh dari hasil tes soal setelah semua rangkaian kegiatan pembelajaran pada kedua kelas yang diajarkan media yang berbeda, yaitu pada kelas IV A (kelas eksperimen) yang diajarkan dengan media *Fun Thikers Book*, sedangkan pada kelas IV B (kelas kontrol) diajarkan dengan model konfersional. Dari *posttest* yang diajarkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil seperti pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	Jumlah siswa	25	25
2.	Nilai tertinggi	99	93,5
3.	Nilai terendah	44	55
4.	Nilai rata-rata	74,8	69,5

Berdasarkan Tabel 4 di atas, diperoleh perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari kedua kelas tersebut terdapat perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari data hasil *Postest* hasil belajar peserta didik muatan IPS pada kelas eksperimen yaitu 74,8 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 69,5. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan hasil belajar peserta didik muatan IPS pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. rafik Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS *Pretest* Serta *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 di atas dapat diketahui nilai rata-rata hasil belajar *pretest* kelas eksperimen 56,1 dan kelas kontrol 48,4 setelah diberikan perlakuan media *Fun Thinkers Book* hasil belajar *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 74,8. Sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai rata-rata 69,5. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

e. Hasil Uji Hipotesis

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas diperoleh bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal dan varian kedua kelas sampel homogen. Sehingga uji-t yang digunakan uji *Polled Varian* dengan bantuan aplikasi *SPSS 16* dan untuk mengetahui pengaruh media *Fun Thinkers Book*. Adapun data yang diperoleh dari hasil perhitungan menggunakan aplikasi *spss* sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	5% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
hasil belajar peserta didik	2.592	.114	2.403	48	.020	8.000	3.329	7.790	8.210
hasil belajar peserta didik			2.403	45.434	.020	8.000	3.329	7.790	8.210

Berdasar Tabel 5 di atas, hasil *posttest* pada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Berdasarkan uji-t pada Tabel diatas, dapat diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,403 \geq t_{tabel} 1,677$, pada $df = 48$ taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Atau bisa juga dilihat pada nilai sig. 2-tailed $0,020 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil *uji-t* untuk hasil belajar yaitu nilai $t_{hitung} = 2,403$ dan nilai $t_{tabel} = 1,677$, dengan $df = n_1 + n_2 - 2$ ialah 48 sehingga $t_{hitung} 2,403 \geq$ nilai $t_{tabel} 1,677$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Atau bisa juga dilihat pada nilai sig. 2-tailed $0,020 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi.

f. Menghitung Effect Size

Berdasarkan hasil perhitungan *effect size* data *posttest* hasil belajar peserta didik yang telah

dilakukan diperoleh besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat 0,46 kriterial berada pada kisaran nilai $0,2 < 0,5$. Hal ini berarti pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS dalam penelitian ini dikategorikan sedang.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi. Peneliti ini dilakukan di kelas IV A sebagai kelas kelompok eksperimen dan kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal peserta didik pada hasil belajar peserta didik muatan IPS. Setelah diberikan suatu *pretest* untuk melihat kemampuan awal peserta didik. Langkah selanjutnya diberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bertujuan untuk

melihat pengaruh hasil belajar peserta didik muatan IPS sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Perbedaan antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Thinkers Book* di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Thinkers Book*, namun menggunakan model pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan yaitu perlakuan khususnya dengan menggunakan media *fun thinkers book*. Sedangkan pada kelompok kontrol tanpa menggunakan media *fun thinkers book*.

Media *Fun Thinkers Book* dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan guru sesuai dengan pendapat dari teori menurut Kurniawati (2017:656) adalah seperangkat buku yang dikemas untuk menciptakan kegiatan belajar menjadi menyenangkan. Guru memperlihatkan media *Fun Thinkers Book*, guru menjelaskan cara memasang media *fun thinkers book* didalam soal tersebut, pada tahap ini guru membagikan peserta didik beberapa kelompok. Kemudian pada tahap selanjutnya, guru membagikan media *fun thinkers book* pada masing-masing kelompok. guru membimbing kelompok bekerja dan belajar, terlihat bahwa peserta didik lebih aktif dalam kegiatan diskusi dengan teman kelompoknya dan juga bertanya pada guru jika tidak mengerti, kemudian pada tahap selanjutnya evaluasi yaitu masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Pada tahap ini peserta didik aktif mendengarkan dan bertanya kepada kelompok lain yang sedang presentasi jika mereka belum paham.

Hasil *pretest* kelas eksperimen rata-rata sebesar 56,1 sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 48,4. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif sama, sehingga dapat dilanjutkan untuk pemberian perlaksanaan. Selain itu, nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 71,5 dan terendah 44. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai tertinggi yang diperoleh adalah 71,5 dan terendah 33. Hasil *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 99 dan nilai terendah adalah 44 dengan nilai rata-rata 74,8, sedangkan nilai *posttest* kontrol memperoleh nilai tertinggi 93,5 dan nilai terendah 55 dengan nilai rata-rata 69,5, hal ini menunjukkan bahwa setelah pemberian perlakuan hasil belajar

terkait dengan hasil belajar peserta didik muatan IPS meningkat.

Selanjutnya peneliti melakukan uji statistik *Klomogorov Smirnov SPSS versi 16* dan uji homogenitas sampel menggunakan uji varians dengan *levene statistic SPSS versi 16* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah data kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya peneliti menguji hipotesis yaitu pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS menggunakan Uji-t independent sampel t-test dengan bantuan *SPSS versi 16*. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh antara kelas yang dibelajarkan menggunakan media *fun thinkers book* dengan kelompok yang dibelajarkan tanpa menggunakan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Rai Oi. Hal ini menunjukkan hasil dari Uji independent sampel t-test dapat diketahui bahwa perhitungan dari dua sampel tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} 2,403 \geq t_{tabel} 1,677$, , pada $df = 48$ taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Atau bisa juga dilihat pada nilai sig. 2-tailed $0,020 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis (uji-t) menggunakan uji independent sampel t-test dengan bantuan SPSS versi 16 yang membandingkan signifikansi sig. 2-tailed $0,020 \leq 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan ditolak dan hipotesis (H_0) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS. Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya maka, dilakukan uji lanjutan dengan uji *effect size*. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh *effect size* dari media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS ini sebesar 0,46. Berarti media *Fun Thinkers Book* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV SDN Inpres Rai Oi.

Menurut Fathurrohman (2012:76) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajar berkenaan dengan taraf berfikir

peserta didik. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Riani (2019:173) media *fun thinkers book* adalah suatu media yang terdapat 2 bahan yang digunakan yaitu baingkai kotaknya terbuat dari kayu dan bukannya terbuat dari kertas yang didesain sangat menarik sesuai karakter peserta didik. Ketika peserta didik diberikan media *fun thinkers book* dalam proses pembelajaran oleh guru dengan maksimal dapat merangsang pikiran, kemampuan peserta didik, sehingga menciptakan suasana belajar yang aktif. Sebaliknya, ketika peserta didik tidak berikan media *fun thinkers book* mereka akan kurang antusias untuk belajar dan terlambat dalam mengerjakan tugas-tugasnya dan pada akhirnya kemampuan hasil belajar peserta didik akan rendah. Dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *fun thinkers book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Dampak positifnya yaitu terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS SDN Inpres Rai Oi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Inpres Rai Oi, diperoleh nilai $t_{hitung} 2,403 \geq t_{tabel} 1,677$ pada taraf signifikansi 5%. Maka H_a diterima dan H_o ditolak. Atau bisa juga dilihat pada nilai sig. -2 tailed $0,020 \leq 0,05$ Maka H_o ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinkers Book* terhadap hasil belajar peserta didik muatan IPS kelas IV.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kita persembahkan ke hadirat Allah yang maha kuasa atas nikmat usia dan kesehatan yang dianugerahkan sehingga skripsi yang berjudul *Pengaruh Media Fun Thinkers Book Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPS Kelas IV SDN Inpres Rai Oi* dapat selesai sesuai dengan rencana. Selawat dan salam semoga selalu tersampaikan kepada Rasulullah sallallahu alaihi wasallam, keluarga beliau, sahabat beliau, dan umat islam yang selalu menegakkan sunah beliau hingga akhir jaman. Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari

bantuan dan bimbingan semua pihak. Untuk itu melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan menyelesaikan skripsi ini.

REFRENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M & Sulistyorini (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Gordon (2013). *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses: <http://www.grolier-asia.com> diunduh tanggal 6 Oktober 2019.
- Kurniawati, Sri. (2017). *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB Wijaya Dharna 1 Sleman*. *Jurnal Widia Ortodidaktia*. 6(7).
- Malaoy, J., Friers, L., Laski, F., & Ramirez, G. (2019). *Seductive details In The Flipped Classroom: The Impact Of Interesting but educationally irrelevant Information On Student learning and motivation*. *CBE Life Sciences Education*, 18(3). <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.913>.
- Ryan, Frank L. (1971). *Exemplars For The New Social Studies: Instructing In The Elementary School*. Prentice-Hall. Google Scholar.
- Riani, Putri Rindiana. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Tema Berbagai Pekerjaan*, Vol. 2 No. 2. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2020 dari <https://www.researchgate.net>
- Riduwan (2014). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Suginoyono (2015). *Medel Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan*.
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003). (2009). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta : Sinar Grafika.

Utami Munandar (1999). *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, Jakarta: PT. Grasindo.

Gazali, Raynaldo Kurniat (2017). *Effect Size pada Pengujian Hipotesis*. Skripsi. Yogyakarta.