

PENGARUH MEDIA STRIP STORY TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA

Arief Yulfan Hidayat¹ *, Ahmad Tohir¹, Rahayu Soraya¹

¹ PGSD, STKIP Al Islam Tunas Bangsa.

Jalan ZA Pagar Alam No. 41 Gedungmeneng, Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: ariefyulfanhidayat@stkipalitb.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media strip story terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung, Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terjadi peningkatan hasil belajar IPS pada kelas V A, dapat diketahui bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan diberikan Media Pembelajaran Strip Story terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung pada ranah kognitif. Hal ini dapat ditunjukkan dalam pembelajaran kelas V A dengan penggunaan Media Strip Story, Hasil Belajar IPS dalam materi kerajaan hindu budha di indonesia memiliki kualifikasi "Baik" dengan rata-rata 81,04 yang artinya Media Pembelajaran Strip Story efektif di gunakan untuk mata Pelajaran IPS. Berdasarkan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut yaitu sebagai seorang guru harus terus memperbaiki kreativitas, pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran maupun komponen-komponen lain dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Media, Strip Story

Pendahuluan

Pendidikan dalam suatu bangsa merupakan upaya manusia untuk menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dan mampu bersaing dalam kehidupan bermasyarakat baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Pada hakikatnya belajar dalam pendidikan formal yang meliputi SD, SMP sampai jenjang SMA/K merupakan sebuah kewajiban seseorang dalam memperoleh sebuah ilmu pengetahuan yang bersifat teoritis dan wawasan. Salmiwati (2019) mengatakan belajar diartikan sebagai perubahan perilaku dari hasil pengalaman dan mengalami sesuatu dengan menggunakan panca indera. Dengan kata lain belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengimitasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu.

Herpratiwi & Tohir (2022) mengungkapkan bahwa motivasi lahir dari kebutuhan dalam mencapai tujuan, oleh karenanya pebelajar harus memiliki kemampuan untuk memotivasi dirinya sendiri karena sangat diperlukan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan. Sehingga berdampak pada pembelajaran yang lebih hidup karena adanya interaksi aktif antara pendidik dengan pebelajar. Seiring berjalannya waktu, metode belajar dewasa kini khususnya dalam pendidikan formal semakin berkembang. Hal ini tentu ditujukan untuk mencari optimalisasi dan efektivitas pembelajaran guna mendapatkan hasil belajar maksimal oleh siswa. Lufri (2006) mengatakan metode pembelajaran terbagi kedalam 11 cara, yaitu: metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode pemberian tugas atau resitasi, metode bercerita, metode karyawisata, metode bermain peran, metode sosiodrama, dan metode proyek. Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa

pada saat berlangsungnya pengajaran. Dalam pendidikan, seorang pendidik mempengaruhi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, sedangkan tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai peserta didik setelah mengadakan pendidikan (Qomario, dkk. 2022). Dalam pendidikan formal salah satu mata pelajaran yang dianggap memiliki karakter khusus yang mengharuskan guru memiliki metode yang tepat dalam menyampaikan materinya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Adi (2016) mengatakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial. Hal yang demikian tentu akan membentuk kepribadian sosial siswa ke arah yang baik. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Lisnawati (2018) mengatakan pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar (SD) dalam aplikasinya lebih menekankan pada pendekatan atau aspek kognitif dan hafalan, sedangkan tujuannya adalah membentuk siswa memiliki kepribadian sosial yang baik. Pembelajaran IPS SD belum secara optimal mengantarkan siswa pada pemahaman, sikap dan tingkah laku sosial yang baik. Hal ini menyebabkan motivasi siswa untuk mempelajari IPS cenderung menurun sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. IPS merupakan pelajaran yang berisi materi tentang pembentukan karakter siswa itu sendiri, sehingga patut kita ingat bahwa pelajaran IPS sangat penting.

Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan peneliti pada seluruh kelas V SD Negeri 2 Labuhan Ratu, sekolah yang berlokasi di Jl. ZA. Pagar Alam Jl. Beringin No.59, Labuhan Ratu, Kecamatan Kedaton, Kota Bandar Lampung, ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran IPS yaitu siswa merasa kesulitan memahami materi yang disampaikan, tidak adanya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran IPS membuat siswa terlihat tidak antusias dan kurang aktif dalam belajar.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah dengan pendekatan kuantitatif, pendekatan kuantitatif adalah suatu pendekatan yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya. metode penelitian ini yaitu *pre-ekperimental* dengan bentuk *one group pretest-posttest design* yaitu adanya *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\frac{O_1 \times O_2}{\quad}$$

Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O₁ = Nilai pretest

O₂ = Nilai posttest

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas Instrumen Butir Soal (*Korelasi Bivariate Pearson*)

Berdasarkan tabel hasil validitas uji instrument yang telah diuji cobakan, diperoleh 25 soal yang tergolong valid dimana taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan untuk $r_{tabel} = 0.033$, maka di dapat 25 soal yang valid, seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Korelasi Bivariate Pearson

No Soal	Rxy	Validitas	Kategori	No Soal	Rxy	Validitas	Kategori
1	0,47	Valid	Sedang	19	0,49	Valid	Sedang
2	0,46	Valid	Sedang	20	0,53	Valid	Sedang
3	0,48	Valid	Sedang	21	0,47	Valid	Sedang
4	0,45	Valid	Sedang	22	0,51	Valid	Sedang
5	0,53	Valid	Sedang	23	0,57	Valid	Sedang
6	0,48	Valid	Sedang	24	0,46	Valid	Sedang
7	0,52	Valid	Sedang	25	0,46	Valid	Sedang
8	0,46	Valid	Sedang				
9	0,50	Valid	Sedang				
10	0,52	Valid	Sedang				
11	0,46	Valid	Sedang				
12	0,54	Valid	Sedang				
13	0,47	Valid	Sedang				
14	0,46	Valid	Sedang				
15	0,45	Valid	Sedang				
16	0,51	Valid	Sedang				
17	0,46	Valid	Sedang				
18	0,46	Valid	Sedang				

Tabel 2. Uji Tingkat Kesukaran Data Analisis Tingkat Kesukaran

No	Tingkat Kesukaran	Keterangan	No	Tingkat Kesukaran	keterangan
1	0,59	Cukup	19	0,62	Cukup
2	0,62	Cukup	20	0,55	Cukup
3	0,59	Cukup	21	0,51	Cukup
4	0,66	Cukup	22	0,59	Cukup
5	0,55	Cukup	23	0,62	Cukup
6	0,59	Cukup	24	0,62	Cukup
7	0,74	Mudah	25	0,55	Cukup
8	0,62	Cukup			
9	0,59	Cukup			
10	0,51	Cukup			
11	0,62	Cukup			
12	0,70	Mudah			
13	0,62	Cukup			
14	0,59	Cukup			
15	0,62	Cukup			
16	0,74	Mudah			
17	0,74	Mudah			
18	0,59	Cukup			

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel di atas menunjukkan bahwa, tidak ada soal yang sukar, sedangkan soal yang kategori mudah ada 4 soal (7, 12, 16, 17) dengan indeks kesukaran 0,71 sampai 1,00 dan 21 soal (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25) dikategorikan sedang, dengan indeks tingkat kesukaran 0,30-0,70. Butir soal yang baik apabila butir soal tersebut tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah, dengan kata lain derajat kesukaran item adalah sedang atau cukup. Soal yang mudah membuat siswa dapat mengganggampangkan soal. Namun sebaliknya, soal yang sukar membuat peserta didik putus asa menyelesaikan soal tersebut.

Uji Daya Pembeda

Daya beda soal digunakan untuk mengetahui kemampuan suatu soal agar dapat membedakan antara siswa yang menguasai materi dan siswa yang kurang menguasai materi. Adapun hasil penelitian daya beda yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 3. Analisis Daya Pembeda

No	Daya Pembeda	Keterangan	No	Daya Pembeda	Keterangan
1	0,47	Baik	19	0,49	Baik
2	0,46	Baik	20	0,29	Cukup
3	0,48	Baik	21	0,47	Baik
4	0,45	Baik	22	0,51	Baik
5	0,54	Baik	23	0,46	Baik
6	0,48	Baik	24	0,46	Baik
7	0,52	Baik	25	0,46	Baik
8	0,46	Baik			
9	0,50	Baik			
10	0,35	Cukup			
11	0,46	Baik			
12	0,54	Baik			
13	0,47	Baik			
14	0,46	Baik			
15	0,45	Baik			
16	0,51	Baik			
17	0,46	Baik			
18	0,46	Baik			

Berdasarkan hasil analisis daya beda pada tabel diatas, soal yang dengan daya pembeda 0,20 - 0,40 berkategori cukup berjumlah 2 soal (10 dan 20), soal dengan daya pembeda 0,40-0,70 berkategori baik berjumlah 23 soal (1,2,3,4,5,6,7,8,9,11,12,13,14, 15,16,17,18,19,21,22,23,24,25).

Berdasarkan hasil uji instrumen dapat disimpulkan bahwa terdapat 25 Soal yang digunakan dalam penelitian ini yang digunakan untuk tes hasil belajar IPS yang dapat dilihat dari rekapitulasi berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Beda

No	Validitas	Tingkat kesukaran	Daya Beda	Kesimpulan
1	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
2	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
3	Valid	Cukup	Baik	Digunakan

No	Validitas	Tingkat kesukaran	Daya Beda	Kesimpulan
4	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
5	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
6	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
7	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
8	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
9	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
10	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
11	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
12	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
13	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
14	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
15	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
16	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
17	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
18	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
19	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
20	Valid	Mudah	Baik	Digunakan
21	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
22	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
23	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
24	Valid	Cukup	Baik	Digunakan
25	Valid	Cukup	Baik	Digunakan

Uji Hipotesis

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *strip story* terhadap hasil pembelajaran IPS dapat diketahui bahwa hasil hipotesis nilai sig $0,017 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa media *strip story* memengaruhi hasil belajar IPS materi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia kelas V di SD Negeri 2 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

Tabel 5. Hasil Hipotesis 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
Equal variances assumed	1.447	.235	7.309	51	.000	7.00142
Belajar Equal variances not assumed			7.296	50.208	.000	7.00142

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung selama 3 minggu Jadwal mata pelajaran IPS disekolah tersebut dilaksanakan 1 kali dalam seminggu. Penelitian ini berlangsung sesuai dengan jam Pelajaran tersebut dengan materi kerajaan hindu budha di indonesia. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas V A dengan jumlah 26 siswa.

Pada awal proses pembelajaran dilakukan tes awal/pretest sebelum pembelajaran dimulai, tes ini belum menggunakan media *strip story* atau menggunakan media pembelajaran seperti pada umumnya, dan pada akhir pertemuan dilakukan tes akhir/Postest yang sudah menerapkan atau menggunakan media *strip story*, dimana soal tes tersebut adalah instrument yang sudah diuji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukarannya yang terdiri dari 30 butir soal.

Dari analisis data hasil *Pretest* dan *Postest* yang telah dilakukan pada kelas V A hasil yang diperoleh sangatlah berbeda, untuk pretest dengan proses pembelajaran menggunakan media gambar, nilai rata-rata pretest eksperimen sebesar 58,03 dan nilai rata-rata posttest dengan proses pembelajaran menggunakan media *Strip Story* kontrol sebesar 74,03. Dari hasil tersebut maka dikatakan bahwa penggunaan Media *Strip Story* lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *Strip Story*, yang diterapkan oleh peneliti pada proses belajar mengajar dapat membuat siswa lebih aktif, karena dengan Media *Strip Story* siswa bisa saling bekerjasama dengan anggota kelompok untuk saling menghafal, kemudian menceritakan hafalan secara bersambung dengan anggota kelompok, siswa harus bertanggung jawab dengan hafalannya masing-masing, apabila ada anggota kelompok yang belum hafal maka kelompok tidak akan mendapatkan point dan tidak bisa menceritakan dengan bersambung, karena dalam proses menghafal diberi waktu 2-3 menit untuk menghafal cerita. proses menghafal dengan cara menyenangkan mudah di ingat dengan potongan-potongan cerita, yang dibawah cerita terdapat gambar sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami cerita berdasarkan potongan cerita, sehingga hafalan terlihat lebih sedikit, peserta didik menjadi bersemangat dalam menghafal dan tidak bosan saat sedang menghafal. Hal inilah yang dapat membuat suasana pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas tersebut.

Pengujian hipotesis terhadap data hasil pretest dan posttest kelas V A menggunakan perhitungan hasil uji SPSS v.20 mendapatkan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 sedangkan sig 0.05 siswa ($0.00 < 0.05$) maka H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh hasil belajar IPS siswa menggunakan Media *Strip Story* pada kelas V A. terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil tes awal dan hasil tes akhir antara proses pembelajaran awal yang menggunakan penerapan Media Gambar dengan tes akhir siswa yang menggunakan penerapan Media *Strip Story*. Sehingga dapat dikatakan bahwa penerapan Media *Strip Story* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung terutama pada materi kerajaan hindu budha di indonesia.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *strip story* merupakan metode yang berfokus kepada siswa dengan kata lain siswa berperan aktif dalam pembelajaran. dan mempunyai pengalaman pembelajaran yang baru ketika proses pembelajaran menggunakan media. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya metode pembelajaran menggunakan media *strip story*, hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis nilai sig $0,017 < 0,05$, maka penggunaan media *strip story* merupakan media yang efektif.

Daftar Pustaka

- Adi, Tranggana Saputra. (2016). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik*.
- Herpratiwi, H., & Tohir, A. (2022). Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 424435.
- Lisnawati. (2018). *Pengembangan Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Di SD/MI berbasis Integrasi Interkoneksi*, Vol.3 No.1 2018.
- Lufri. (2006). *Strategi Pembelajaran, Teori, Praktek dan Penelitian*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Qomario, dkk. (2022). Math poster with augment reality to increase learning outcome of students' high school. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research Vol 5 (1) pp 66- 73*. DOI: 10.33122/ijtmer.v5i1.106.
- Salmiwati. (2019). *Konsep Belajar dalam Perspektif Pendidikan Islam*, *Jurnal Pendidikan Islam vol 2*.