

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Beseran Kabupaten Magelang)**

SKRIPSI



Oleh:

Sulistyo wati
13.0305.0074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN
MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP
HASIL BELAJAR IPS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Sulistyowati
13.0305.0074

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2018**

PERSETUJUAN

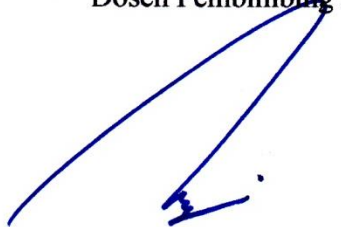
**PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA
MAGIC BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS
(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Beseran Kabupaten Magelang)**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh:
Sulistiyowati
13.0305.0074

Magelang, 9 Februari 2018

Dosen Pembimbing I



Drs. Arie Supriyatna, M.Si.
NIP. 19560412 198503 1 00 2

Dosen Pembimbing II



Rasidi, M.Pd.
NIP. 12880613

PENGESAHAN

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA MAGIC BOX TERHADAP HASIL BELAJAR IPS (Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Beseran Kabupaten Magelang)

Oleh:
Sulistyowati
13.0305.074

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Selasa
Tanggal : 20 Februari 2018

Tim Penguji Skripsi:

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. (Ketua/Anggota)
2. Rasidi, M.Pd. (Sekertaris/Anggota)
3. Dra. Lilis Madyawati, M.Si. (Anggota)
4. Dhuta Sukmarani, M.Si. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan

Nur Yanto, ST., M.Kom.
NIK. 987008138

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sulistyowati
NIM : 13.0305.0074
Prodi : Perguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box* terhadap Hasil Belajar IPS

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa dipaksakan.

Magelang, Februari 2018



Sulistyowati
13.0305.0074

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama dengan kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama dengan kesulitan ada kemudahan ”
(Q.S Asy Syarh Ayat 5-6)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua dan saudara yang telah,
mendukung, dan mendoakan disetiap
langkah dalam penyusunan skripsi.
2. Almamater tercinta Prodi PGSD FKIP
Universitas Muhammadiyah Magelang

PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN MEDIA *MAGIC BOX* TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri Beseran Kabupaten Magelang)

Sulistiyowati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Beseran Kabupaten Magelang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan desain *One Group Pretest Posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa SD Negeri Beseran. Sampel yang digunakan berjumlah 21 siswa pada kelas V SD Negeri Beseran. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah total sampling. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes. Analisis data menggunakan teknik statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS 22.0 for windows*.

Hasil perhitungan menunjukkan adanya peningkatan rata –rata sebesar 11.00 dari pengukuran awal (*pre test*) dan tidak ada pengukuran akhir (*post test*) dengan jumlah rangking positif sebesar 231.00, selain itu dapat dilihat dari nilai signifikansi yang menunjukkan angka 0,000. Dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS.

Kata Kunci: *model pembelajaran kooperatif, media magic box, hasil belajar ilmu pengetahuan sosial.*

**THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING WITH THE MEDIA OF
MAGIC BOX TOWARD THE FINAL RESULT OF SOCIAL SCIENCE**
(Study on Students Class V SD Negeri Beseran Regency of Magelang)

Sulistiyowati

ABSTRACT

The aims is to know the effect of cooperative learning use magic box media toward the result of social science in the class V SD Negeri Beseran Regency of Magelang.

This research is a kind of Quasi Experimental research with a kind of design One Group Pretest Posttest. The population in this research is took all of the students in SD Negeri Beseran. The number of the sample of this research is 21 of students in the class V SD Negeri Beseran. The sampling technique in this research is total sampling. Method of collecting data in this research is used test. Analysis data use non parametric statistic technique that is Wilcoxon test with the help of SPSS 22.0 for windows.

The calculation results showed an average increase of 11.00 from pretest and no posttest with a positive number of 231.00, and it can be seen from the value of significance that shows the number 0.000. Because of the significance value is less than 0, 05 with significance level of 5% (0,05), so H_0 is rejected and H_a is accepted. The result of this research can be concluded that learning cooperative with media of Magic Box have positive effect on the final result of social science

Keywords: Cooperative learning model, Magic Box media, the result study of social science.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam. Atas izin Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi:

1. Ir. Eko Muh Widodo, M.T. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang, yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk belajar.
2. Nuryanto, ST., M.Kom. selaku Pj. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si, Psi. selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Rasidi, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen pembimbing II yang selalu memotivasi, serta membimbing dengan sepenuh hati.
5. Drs. Arie Supriyatna, M.Si. selaku dosen pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi.
6. Dosen serta Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah banyak membantu penulis selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
7. Kepala Sekolah SD Negeri Beseran dan Kepala MI Trimaja Danurejo yang telah memberikan kesempatan menggali pengalaman dan izin kepada penulia untuk mengadakan penelitian dan *try out* soal penelitian serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis tidak mampu memberikan sesuatu sebagai imbalan kepada bapak dan ibu serta kawan-kawan yang telah banyak memberikan bantuan dan bimbingan kepada penulis. Hanya ucapan terima kasih dan doalah yang dapat

penulis sampaikan, semoga amal dan budi baik Bapak, Ibu dan kawan-kawan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa karya ini pasti jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar karya ini menjadi lebih baik dan dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pihak lain.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hasil Belajar IPS	10
B. Pembelajaran Kooperatif dengan Media <i>Magic Box</i>	21
C. Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Media <i>Magic Box</i>	32
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan	36
E. Kerangka Pemikiran	38
F. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	40
B. Identifikasi Variabel Penelitian	41
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	41
D. Subjek Penelitian	43
E. <i>Setting</i> Penelitian	44
F. Metode Pengumpulan Data	44
G. Instrumen Penelitian	45
H. Validitas dan Reliabilitas	46
I. Prosedur Penelitian	48
J. Metode Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	54

2. Deskripsi Data Penelitian	55
3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	63
4. Analisis Data	65
B. Pembahasan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	SK dan KD IPS kls V Semester 1.....	20
2	Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional.....	25
3	Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif.....	27
4	Rencana Penelitian.....	41
5	Intepretasi Nilai r.....	48
6	Hasil Uji Reliabilitas	48
7	Data Distribusi Frekuensi Pengukuran Awal	57
8	Data Distribusi Frekuensi Pengukuran Akhir	62
9	Data Perbandingan Hasil Belajar IPS awal dan Akhir	63
10	Uji <i>Wilcoxon</i>	65
11	Z Score	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1	Bagan Kerangka Pemikiran	38
2	Rekapitulasi Validitas Soal <i>Try Out</i>	46
3	Rekapitulasi Validitas Soal <i>Try Out</i>	56
4	Hasil Pengukuran Awal.....	57
5	Hasil Pengukuran Akhir	62
6	Perbandingan Hasil Belajar IPS Awal dan Akhir	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Surat Ijin Penelitian	76
2	Surat Bukti Penelitian.....	77
3	Surat Ijin Validasi Sekolah	78
4	Surat Keterangan Validasi Sekolah.....	79
5	Surat Validasi Dosen.....	80
6	Surat Validasi Guru Kelas V	81
7	Kisi –kisi Instrumen Soal	82
8	Instrumen Soal	86
9	RPP Eksperimen 1.....	93
10	RPP Eksperimen 2.....	137
11	RPP Eksperimen 3.....	145
12	Hasil Uji Kelayakan Instrumen dengan Dosen.....	154
13	Hasil Uji Kelayakan Instrumen dengan Guru Kelas V ...	156
14	Daftar Nama Uji SPSS	157
15	Hasil Uji SPSS Validitas	158
16	Rekapitulasi Hasil Validitas	164
17	Hasil Uji SPSS Reliabilitas	165
18	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	167
19	Dokumentasi Penelitian	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap komponen kehidupan di dunia, baik pada tingkat yang terendah, yakni individu hingga tingkat internasional tentu saja memiliki gejala dan masalah dalam berinteraksi. Dikarenakan interaksi antar manusia riskan dan membuka peluang pada hadirnya masalah maka dibentuklah disiplin ilmu yang mengkaji gejala atau masalah sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah. Ilmu Pengetahuan Sosial ini penting untuk membekali manusia, khususnya bagi para peserta didik yang sedang menuntut ilmu agar kelak dapat menghadapi realitas sosial sehingga menjadi individu yang berguna bagi lingkungannya.

Pembelajaran IPS merupakan satuan mata pelajaran terpadu (*integrated*) yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik supaya dapat mengembangkan potensi mereka terhadap masalah-masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan nyata sehingga mampu mengaplikasikannya. Lebih khusus, pembelajaran IPS di SD bertujuan agar peserta didik memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, keterampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPS ini kurang efektif. Hal ini dapat dilihat pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia. Terdapat banyak sekali masalah sosial baik dari segi ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Carut marut permasalahan di negeri ini cukup menjadi indikasi bahwa penanaman dan pembelajaran nilai-nilai sosial dalam pendidikan di Indonesia mengalami kegagalan. Pembelajaran IPS di SD hendaknya dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai dan cara berpikir. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih sebatas *transfer of knowledge*, bersifat verbalistik dan cenderung bertumpu pada pendidik bukan peserta didik.

Hal ini mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi tidak menarik, tidak menantang dan sulit untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Peserta didik juga perlu menjalin kerja sama untuk dapat saling berinteraksi dalam proses pembelajaran dalam rangka mengimplementasikan pengalaman yang peserta didik peroleh. Kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan menjalin hubungan yang baik antar sesama adalah hal yang mutlak bagi seseorang yang ingin berhasil. Memiliki jiwa sosial yang tinggi, mampu bekerja sama dan berbagi dengan orang lain merupakan hal penting yang harus dimiliki setiap peserta didik yang nantinya akan diimplementasikan ketika hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran hendaknya dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai dan cara berpikir. Melalui

belajar, peserta didik mampu mengekspresikan dirinya, mengetahui cara – cara belajar yang baik dan benar dengan arahan dan bimbingan pendidik, peserta didiklah yang lebih aktif, maka peserta didik harus berinteraksi dengan sumber belajar yang lain, tidak hanya berfokus pada pendidiknya.

Inti dari pembelajaran adalah “bagaimana membelajarkan peserta didik” bukan hanya “apa yang akan dipelajari peserta didik”. Peserta didik adalah subjek utama bukan hanya sebagai objek. Pendidik dituntut untuk dapat memotivasi peserta didik agar lebih aktif, kreatif dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada serta mampu memberikan solusi pemecahannya yang memungkinkan peserta didik untuk mampu berfikir lebih logis sehingga menjadikan mereka pribadi yang lebih peka terhadap lingkungan sekitar yang berdampak pada meningkatnya hasil belajar.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian di SD Negeri Beseran, diketahui bahwa hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS masih banyak peserta didik yang belum memenuhi nilai dibatas KKM sekitar 25% dari 100%. Nilai rata-rata IPS masih banyak yang nilainya rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Penyebab dari permasalahan tersebut adalah IPS menjadi momok bagi peserta didik karena mereka beranggapan bahwa IPS merupakan pembelajaran yang membosankan dan sulit untuk dipahami, sehingga diperlukan pengemasan materi yang kreatif yang mudah dipahami oleh siswa dan tidak mudah bosan.

Proses pembelajaran IPS di SD Beseran masih bersifat konvensional, pendidik juga belum berinovasi untuk menciptakan proses pembelajaran IPS

yang menarik bagi peserta didik, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik, supaya kegiatan pembelajaran di dalam kelas lebih hidup tidak monoton. Keterbatasan pendidik dalam memanfaatkan media secara optimal dalam proses pembelajaran juga menjadi salah satu faktor menjadikan siswa merasa bosan dengan pembelajaran IPS yang selama ini diajarkan sehingga diperlukan kreativitas guru dalam pembuatan media, yang mampu menunjang proses pembelajaran. Namun, permasalahannya media belum banyak digunakan dalam pembelajaran IPS sehingga guru perlu menyadari pentingnya penggunaan media dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan gagalnya penanaman nilai sosial tersebut, menurut Sutirman (2013:29) adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dirancang untuk membangun sikap kooperatif peserta didik yaitu pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Model pembelajaran ini adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik secara bersama-sama atau dalam kelompok-kelompok yang sudah ditentukan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan temannya secara sinergis, integral dan kombinatorik dan diajak untuk menghindari sifat egois, individualis serta kompetisi yang tidak sehat sedini mungkin agar masing-masing tidak mementingkan kepentingan pribadi dalam kelompoknya. Melalui kerja sama, peserta didik bisa menyerap kebijaksanaan orang lain sehingga mereka dapat belajar bertoleransi dan mengasihi teman-temannya.

Arends (2008:111) menyatakan bahwa *the cooperative learning model was developed to achieve at least three important instructional goals : academic achievement, acceptance of diversity and social skill development*, yang maksudnya adalah bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial.

Pembagian kelompok pembelajaran kooperatif kelas dibagi atas kelompok – kelompok kecil. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 2-6 peserta didik dengan kemampuan berbeda yakni tinggi, sedang dan rendah. Aktivitas peserta didik antara lain mengikuti penjelasan pendidik secara aktif, bekerja sama menyelesaikan tugas – tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya, mendorong kelompok untuk berpartisipasi aktif, berdiskusi dan sebagainya.

Pembelajaran kooperatif dapat berjalan sesuai dengan harapan dan peserta didik dapat bekerja secara produktif dalam kelompok, jika peserta didik diajarkan keterampilan–keterampilan kooperatif yang berfungsi untuk melancarkan peranan antara hubungan kerja dan tugas antar anggota kelompok yang diwujudkan dengan membangun komunikasi yang baik antar anggota dan pembagian tugas yang merata.

Berdasarkan observasi di SD Negeri Beseran, diperoleh data bahwa hasil belajar IPS siswa belum optimal. Usaha yang pernah dilakukan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPS yaitu memberikan model pembelajaran

kooperatif. Hal ini dilakukan oleh guru kelas. Hasilnya pun belum optimal karena pemahaman siswa masih abstrak. Perlu cara lain oleh guru untuk mengubah pemahaman yang abstrak menjadi lebih konkret yaitu dengan penggunaan media.

Penerapan model pembelajaran kooperatif lebih lengkap dengan media yang inovatif. *Magic box* dirasa dapat membuat proses pembelajaran bermakna sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar IPS di SD. *Magic box* berisikan kejutan berupa teka-teki yang harus diselesaikan peserta didik secara berkelompok. Pada hakikatnya, *magic box* adalah permainan yang diadaptasi dari permainan "*Mystery Bag*" yang ditulis oleh Rini (2010:23), yakni permainan menebak benda. Pembelajar menebak benda yang diperlihatkan oleh pendidik. Permainan ini membutuhkan satu kotak yang diisi beberapa benda. Rohmawati (2005:3) menjelaskan bahwa *magic box* merupakan salah satu permainan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna yang dibuat.

Melalui penerapan media *magic box* dalam model pembelajaran kooperatif diharapkan mampu menggugah atensi dan antusiasme dalam menerima nilai-nilai yang diajarkan dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran dengan penerapan model yang sesuai dan menarik akan mendorong peserta didik aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar IPS peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mata pelajaran IPS adalah pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu untuk mengadakan penelitian terhadap dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPS”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS kelas V di SD Negeri Beseran adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran IPS di SD Beseran masih bersifat konvensional, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang menarik.
2. Anggapan peserta didik tentang pelajaran IPS yang membosankan dan sulit untuk dipahami, sehingga diperlukan pengemasan materi yang kreatif yang mudah dipahami oleh siswa dan tidak mudah bosan.
3. Keterbatasan pendidik dalam memanfaatkan media secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan kreativitas guru dalam pembuatan media, yang mampu menunjang proses pembelajaran.
4. Pendidik belum berinovasi untuk menciptakan proses pembelajaran IPS yang menarik bagi peserta didik.
5. Media belum banyak digunakan dalam pembelajaran IPS sehingga guru perlu menyadari pentingnya penggunaan media dalam menunjang kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan supaya efektif, efisien dan dapat dikaji secara mendalam, maka peneliti membatasi masalah pada identifikasi

masalah Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box* Terhadap Hasil Belajar IPS. Penelitian ini dibatasi di kelas V SD N Beseran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah yaitu, “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD N Beseran ? “

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini mencakup tujuan umum dan khusus. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri Beseran menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*.

2. Tujuan Khusus

Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD Negeri Beseran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan kajian yang relevan untuk penelitian sejenis.
- b. Bahan diskusi untuk mata kuliah strategi pembelajaran SD.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, membantu mereka untuk berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran IPS, sehingga memperoleh pengalaman belajar yang berdampak baik pada hasil belajar yang diperoleh.
- b. Bagi pendidik, meningkatkan kemampuan serta keterampilan pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran IPS supaya tercipta interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik sehingga mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi Kepala Sekolah, mampu memberikan kontribusi positif kepada lembaga pendidikan dalam rangka perbaikan keterampilan mengajar pendidik.
- d. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat diterapkan ketika melaksanakan proses pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar IPS

1. Pengertian Hasil Belajar IPS

Menurut Abdorrahman (2010:89) hasil belajar adalah hasil dari berbagai upaya dan daya yang tercermin dari partisipasi belajar yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Bloom (Sanjaya, 2011:125) mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga domain, yaitu:

- a. Domain kognitif, domain yang berkaitan dengan pengetahuan, kemampuan otak, dan keterampilan (*skill*) .
- b. Domain afektif, domain yang berkaitan dengan sikap minat, apresiasi dan penyesuaian.
- c. Domain psikomotorik, domain yang berkaitan dengan keterampilan gerak fisik.

Kemampuan dan perubahan siswa tersebut dijabarkan dalam tujuan – tujuan pengajaran sehingga dapat dioperasionalkan dalam proses belajar mengajar. Tujuan – tujuan khusus yang dirumuskan tersebut harus relevan dengan kemampuan siswa yang diharapkan. Beberapa kriteria yang harus dipenuhi dalam perumusan tujuan pengajaran sehingga sesuai dengan hasil yang diharapkan, yaitu : mencakup semua kemampuan yang diharapkan dalam pengajaran, harmonis dengan tujuan umum sekolah, harmonis

dengan prinsip – prinsip belajar, realistis yang berarti sesuai dengan kemampuan siswa, alokasi waktu serta ketersediaan fasilitas.

Suprijono (2009:10) berpendapat bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai – nilai, pengertian – pengertian, sikap – sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- a. Informasi verbal yaitu berupa kapabilitas mengungkapkan bahasa baik lisan maupun tertulis.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- d. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari segi kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan tujuan dari pembelajaran.

Fajar (2005:110) berpendapat bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Sedangkan menurut

Somantri (dalam Sapriya, 2014: 11) IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Susanto (2014:6) juga mengemukakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu – ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya.

Hal senada juga diungkapkan Gunawan (2013:48) bahwa IPS di SD adalah penyederhanaan, adaptasi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi.

Pendapat – pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan pembelajaran terpadu yang telah disederhanakan yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan tertentu.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dan IPS tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar IPS adalah perubahan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor akibat proses pembelajaran IPS untuk tujuan pendidikan. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah, siswa mampu:

- a. Menentukan salah satu tradisi yang ada di Indonesia.
- b. Menentukan salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia.
- c. Menentukan salah satu kesenian daerah yang ada di Indonesia.
- d. Menyebutkan salah satu suku bangsa yang ada di Indonesia.

- e. Mencontohkan salah satu sikap untuk menghargai keragaman suku dan bangsa di Indonesia.
- f. Mengidentifikasi peta persebaran keragaman suku dan budaya di Indonesia.
- g. Menentukan salah satu keragaman yang ada di Indonesia.

2. Indikator Keberhasilan Belajar IPS

Dharma (2008:4) berpendapat bahwa keberhasilan pembelajaran, mengandung makna ketuntasan dalam belajar dan ketuntasan dalam proses pembelajaran. Artinya belajar tuntas adalah tercapainya kompetensi yang meliputi pengetahuan, ketrampilan, sikap, atau nilai yang diwujudkan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Fungsi ketuntasan belajar adalah memastikan semua peserta didik menguasai kompetensi yang diharapkan dalam materi ajar sebelum pindah kemateri ajar selanjutnya. Patokan ketuntasan belajar mengacu pada standard kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan ketuntasan dalam pembelajaran berkaitan dengan standar pelaksanaannya yang melibatkan komponen pendidik dan peserta didik.

Kriteria keberhasilan adalah patokan ukuran tingkat pencapaian prestasi belajar yang mengacu pada kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ditetapkan yang mencirikan penguasaan konsep atau ketrampilan yang dapat diamati dan diukur. Secara umum kriteria keberhasilan pembelajaran adalah: (1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes forma-tif, tes sumatif, maupun tes

ketrampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%; (2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75%; dan (3) ketercapaian keterampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75 %.

Sedangkan indikator adalah acuan penilaian untuk menentukan apakah peserta didik telah berhasil menguasai kompetensi. Untuk mengumpulkan in-formasi apakah suatu indikator telah tampil pada siswa, dilakukan penilaian sewaktu pembelajaran berlangsung atau sesudahnya.

Sebuah inidikator dapat dijaring dengan beberapa soal/tugas. Selain itu, sebuah tugas dapat dirancang untuk menjaring informasi tentang ketercapaian beberapa indikator. Kriteria ketuntasan belajar setiap indikator yang telah di-tetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0% - 100%. Kriteria ideal untuk masing-masing indikator lebih besar dari 75%. Namun sekolah dapat menetapkan kriteria atau tingkat pencapaian indikator, tetapi dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu satuan pendidikan dapat menetapkan kriteria ketuntasan minimal dibawah 75 %. Penetapan itu disesuaikan dengan kondisi sekolah, seperti kemampuan peserta didik dan guru serta ketersediaan prasarana dan sarana.

3. Tipe Hasil Belajar

- a. Tipe Hasil Belajar Bidang Kognitif, meliputi: tipe hasil belajar pengetahuan (*knowledge*), hasil belajar pemahaman (*comprehention*), hasil belajar penerapan (aplikasi), hasil belajar analisis.
- b. Tipe Hasil Belajar Bidang Afektif, meliputi: *receiving/attending*, *responding* atau jawaban, *valuing* (penilaian), organisasi, karakteristik nilai atau internalisasi nilai
- c. Tipe Hasil Belajar Bidang Psikomotor, meliputi : gerakan refleks, keterampilan pada gerakan – gerakan dasar, kemampuan perseptual kemampuan dibidang fisik, gerakan – gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks, dan kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif, interpretatif. Sudjana (2005:54)

Berdasarkan tipe – tipe hasil belajar menurut pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa tipe hasil belajar mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, yang ketiganya memiliki keterkaitan satu sama lain.

4. Karakteristik IPS

Susanto (2014:10) berpendapat bahwa karakteristik mata pelajaran IPS dapat dilihat dari berbagai aspek seperti:

- a. Aspek tujuan, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan nasional yaitu membentuk dan menegembangkan pribadi warga negara yang baik.

- b. Aspek ruang lingkup materi, pendidikan IPS mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi dan pemerintahan.
- c. Aspek pendekatan pembelajaran, pendekatan yang digunakan untuk membelajarkan IPS adalah pendekatan integratif dan cenderung bersifat praktik di masyarakat maupun sekolah.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa IPS memiliki karakteristik yang dilihat dari 3 aspek yaitu aspek tujuan, aspek ruang lingkup dan aspek pendekatan IPS. Ketiga aspek itulah yang dijadikan pedoman untuk mengadakan pembelajaran di kelas, sehingga desain pembelajaran selaras dengan tujuan yang akan dicapai.

5. Fungsi dan Tujuan IPS

a. Fungsi IPS

Fungsi mata pelajaran IPS di SD adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Wasliman dan Somantri (2016:110)

Pembelajaran IPS akan sangat berguna bagi peserta didik sebagai bekal mereka dalam menjalani kehidupan bermasyarakat, karena dengan adanya pembelajaran IPS di sekolah mereka mampu mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang sudah mereka dapatkan sebelumnya baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar tempat tinggal.

b. Tujuan IPS

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (dalam Susanto, 2014: 31) menyebutkan bahwa tujuan IPS yaitu:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitar.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Mutaqin (dalam Susanto, 2014: 31) menyatakan bahwa tujuan utama mengajarkan IPS pada peserta didik adalah menjadikan mereka menjadi warga negara yang baik, melatih kemampuan berpikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya.

Hal senada juga diungkapkan Susanto (2014: 31) bahwa tujuan utama mengajarkan IPS pada tingkat SD adalah membekali peserta didik dalam bidang sosial. Adapun tujuan khusus pembelajaran IPS di SD, meliputi:

- 1) Membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat.

- 2) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- 3) Membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Membekali peserta didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan khusus saat diajarkan di Sekolah Dasar, yaitu membekali peserta didik untuk memperoleh pengetahuan sosial dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat, membekali peserta didik kemampuan mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan sosial dalam kehidupan bermasyarakat, menyadarkan peserta didik perlunya memiliki sikap mental positif sebagai bagian dari anggota masyarakat, supaya mereka dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan anggota masyarakat dengan baik. Mereka juga dapat mengembangkan pengetahuan yang telah dimiliki sesuai dengan perkembangan IPTEK.

6. Ruang Lingkup IPS

Menurut Susanto (2014: 160) ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan topik (tema) tertentu.
- c. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup.

Ruang lingkup materi IPS di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yaitu IPS merupakan gabungan dari beberapa unsur seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi serta humaniora, pendidikan dan agama yang kemudian dikemas menjadi sebuah topik tertentu yang dirumuskan dengan interdisipliner dan

multidisipliner, yang menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat.

Adanya ruang lingkup materi akan memudahkan tercapainya tujuan – tujuan diadakannya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

7. SK/KD IPS Kelas V Semester I

Untuk mempermudah perencanaan pembelajaran IPS diperlukan SK/KD sebagai dasar perencanaan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, yang diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1
SK/KD IPS Kelas V Semester I

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia	1.1 Mengenal makna peninggalan sejarah yang berskala nasional dari masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia
	1.2 Menceriterakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia
	1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe dan media lainnya
	1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia
	1.5 Mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

SK/KD IPS kelas V semester 1 memuat satu standar kompetensi dan lima kompetensi dasar. Kompetensi dasar 1.4 Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia merupakan KD yang dipilih oleh

peneliti. KD tersebut dikembangkan menjadi beberapa indikator yang dituangkan dalam penulisan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dijadikan sebagai rujukan dalam perumusan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

B. Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box*

Daryanto (2013:412) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok – kelompok. Setiap peserta didik yang ada di dalam kelompok adalah dengan kemampuan yang berbeda – beda (tinggi, sedang, dan rendah). Nur (2005:1) mengatakan yang dimaksud pembelajaran kooperatif adalah teknik – teknik kelas praktis yang diterapkan guru untuk membantu siswa dalam keterampilan dasar suatu mata pelajaran hingga pemecahan masalah secara berkelompok.

Melengkapi pendapat – pendapat sebelumnya, Davidson (dalam Krismanto, 2003:15) mencatat bahwa sejak tahun 1960-an telah banyak dikembangkan berbagai jenis belajar kelompok dalam pembelajaran matematika. Ausubel (dalam Krismanto, 2003:15) lebih lanjut menyebutnya sebagai “*group centered approach*”, yaitu kerja kelompok yang didalamnya terjadi interaksi antar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menenankan kerja kelompok dimana, kelompok tersebut adalah

kelompok yang heterogen (terdiri dari kemampuan yang berbeda - beda) yang memungkinkan peserta didik saling berinteraksi dengan anggota lain sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Solihatin (2007: 22) mengemukakan bahwa istilah media berasal dari bahasa latin, yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Sedangkan Suprihatiningrum (2016:319) berpendapat bahwa media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah tujuan pembelajaran. Sementara itu Briggs (dalam Sadiman, 2011:6) menjelaskan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran supaya peserta didik lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Magic box adalah permainan yang diadaptasi dari permainan “*Mistery Bag*” yang ditulis oleh Rini (2010:23), yang merupakan permainan menebak benda. Pembelajar menebak benda yang diperlihatkan oleh pendidik. Permainan ini membutuhkan satu kotak yang diisi beberapa benda. Rohmawati (2005:3) menjelaskan bahwa *magic box* merupakan

salah satu permainan untuk mengembangkan aspek kognitif mengenal bentuk dan warna yang dibuat.

Dari uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *magic box* adalah media atau alat yang berbentuk kotak dengan desain model sesuai kebutuhan yang digunakan untuk mempermudah penyampaian materi tertentu.

Dari penjabaran di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kerja kelompok untuk mencapai tujuan tertentu dengan berbantuan media “*magic box*” yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi.

2. Unsur Penting dan Prinsip Utama Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprihatiningrum (2016:100) terdapat lima unsur penting dalam pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Saling Ketergantungan yang Bersifat Positif antara Siswa, mereka saling memiliki keterkaitan antara anggota satu dengan yang lain. Kesuksesan kelompok tergantung pada anggotanya.
- b. Interaksi Antara Siswa yang Semakin Meningkat, karena setiap siswa akan saling membantu ataupun tukar menukar ide mengenai permasalahan yang akan dipecahkan.
- c. Tanggung Jawab Individual, setiap anggota harus dapat bertanggung jawab terhadap kelompoknya, harus bisa saling membantu jika ada anggota yang membutuhkan bantuan.

- d. Keterampilan Interpersonal dan Kelompok Kecil, karena semua siswa dituntut untuk berinteraksi dengan semua anggota dalam kelompoknya dan juga bagaimana bersikap menjadi anggota kelompok yang baik di dalam kelompoknya.
- e. Proses Kelompok, terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaimana mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan kerja yang baik.

Unsur – unsur yang harus ada dalam pembelajaran kooperatif antara lain : saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa, interaksi antara siswa yang semakin meningkat, tanggung jawab individual, keterampilan interpersonal dan kelompok kecil dan proses kelompok.

Unsur – unsur penting yang diuraikan di atas dapat dijadikan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran kooperatif sehingga sukses tidaknya kegiatan pembelajaran kooperatif bisa dilihat dari adanya lima unsur tersebut.

3. Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional

Terdapat beberapa ciri yang membedakan pembelajaran kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar konvensional, yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2
Perbedaan Kelompok Belajar Kooperatif dengan Kelompok Belajar Konvensional

Kelompok Belajar Kooperatif	Kelompok Belajar Konvensional
Adanya saling ketergantungan positif, saling membantu, dan saling memberikan motivasi sehingga terjadi interaksi.	Guru sering membiarkan adanya siswa yang mendominasi dalam kelompok
Adanya akuntabilitas individual yang mengukur penguasaan materi pembelajaran tiap anggota, dan kelompok diberi umpan balik tentang hasil belajar para anggotanya sehingga dapat saling mengetahui siapa yang memerlukan bantuan dan siapa yang memberikan bantuan.	Akuntabilitas individual sering diabaikan
Kelompok belajar heterogen	Kelompok belajar homogen
Pimpinan kelompok dipilih secara demokratis atau bergiliran untuk memberikan pengalaman menjadi pemimpin dalam kelompoknya.	Pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau dibiarkan memilih dengan caranya masing – masing.
Pada saat belajar kooperatif sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah dalam kerja sama antar anggota kelompok	Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru.
Guru memperhatikan secara proses kelompok yang terjadi dalam kelompok – kelompok belajar.	Guru sering tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok – kelompok belajar.
Penekanan tidak hanya pada penyelesaian tugas tetapi juga hubungan interpersonal (hubungan antar pribadi yang saling menghargai)	Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.
Keterampilan sosial yang diperlukan dalam kerja gotong royong seperti kepemimpinan, kemampuan berkomunikasi, mempercayai orang lain dan mengelola konflik secara langsung diajarkan	Keterampilan sosial sering tidak diajarkan secara langsung.

Terdapat perbedaan antara kelompok belajar kooperatif dengan kelompok belajar konvensional. Dalam kelompok belajar kooperatif, baik pendidik maupun peserta didik aktif dalam mengerjakan tugas masing – masing. Pendidik bertugas memimpin, memantau, mengevaluasi dan memberikan bantuan pada kegiatan pembelajaran dari proses hingga hasil, sedangkan peserta didik bertugas mengerjakan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab dan ada keterlibatan aktif untuk setiap anggota kelompok.

Hal tersebut yang menjadikan berbeda dengan kelompok belajar konvensional dimana pendidik membiarkan peserta didik melaksanakan tugas mereka sendiri tanpa membantu maupun memantau bagaimana prosesnya. Penekanannya hanya pada hasil penyelesaian tugasnya saja, keterampilan sosial juga tidak diajarkan secara langsung.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelompok belajar kooperatif memiliki keunggulan jika dibandingkan kelompok belajar konvensional, karena dalam pelaksanaannya lebih aktif, ada umpan balik, ada penghargaan baik dari proses hingga akhir penyelesaian tugas. Peserta didik benar – benar diajarkan untuk memiliki keterampilan sosial serta keaktifan dalam bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Pendidik juga terlibat aktif di dalamnya dari awal hingga akhir proses pembelajaran secara kelompok.

4. Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif

Terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pembelajaran kooperatif, yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3
Langkah – langkah Pembelajaran Kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaian tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Ibrahim (2010:10)

Langkah – langkah dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif yaitu pertama, pendidik harus menyampaikan semua tujuan yang akan dicapai dan memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kedua, pendidik menyajikan informasi dengan cara – cara yang mampu memudahkan peserta didik untuk menerima materi yang disampaikan. Ketiga, pendidik mengarahkan peserta didik agar efisien

dalam pembentukan kelompok dan melakukan transisi. Keempat, pendidik membimbing semua kelompok agar tercipta suasana kerja sama yang kondusif hingga penyelesaian tugasnya. Kelima, pendidik mengevaluasi hasil kerja mereka yang dilakukan secara berkelompok. Terakhir guru memberikan penghargaan baik upaya maupun hasil dengan cara – cara tertentu.

5. Keterampilan – keterampilan Kooperatif

Menurut Suprihatiningrum (2016:198) dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif, pendidik perlu memperhatikan hal – hal berikut ini:

- a. Pemilihan Materi yang Sesuai, yaitu pemilihan isi yang sesuai dengan minat dan bekal pengetahuan awal siswa untuk tujuan pembelajaran kooperatif karena membutuhkan sejumlah pengarahan diri dan inisiatif siswa yang memadai.
- b. Pembentukan Kelompok Siswa, akan bervariasi tergantung dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai untuk suatu pelajaran berdasarkan latar belakang tertentu.
- c. Mengenalkan Siswa pada Tugas dan Peran, supaya siswa memiliki pemahaman yang jelas akan tugas dan perannya dalam kelompok sangatlah penting supaya siswa berpartisipasi aktif dalam kelompoknya.
- d. Merencanakan Waktu yang Tepat, karena pembelajaran kooperatif akan banyak menyita waktu daripada model pembelajaran lainnya karena ketergantungan pada interaksi kelompok kerja.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif pendidik harus mempersiapkan keterampilan – keterampilan seperti: pemilihan materi yang sesuai, pembentukan kelompok siswa, pengenalan pada tugas dan peran dan perencanaan waktu yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai harapan.

6. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Mulyasa (dalam Nur 2005:55) berpendapat bahwa ada tiga tujuan dari pembelajaran kooperatif yang akan dijelaskan dalam uraian berikut ini

a. Pencapaian Hasil Akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas – tugas akademik. Pembelajaran ini memberikan keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun golongan atas yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas – tugas akademik.

b. Penerimaan terhadap Perbedaan Individu

Efek penting dari model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan luas terhadap siswa yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan ataupun ketidakmampuan.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting terakhir dari pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan para siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Keterampilan kerja sama mengacu pada keterampilan sosial yang

bermanfaat dalam kehidupan riil, khususnya ketika mereka mengaktualisasikan diri di tengah masyarakat.

Tujuan dari pembelajaran kooperatif meliputi 3 hal yaitu pencapaian hasil akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial. Dalam pencapaian hasil akademik peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas – tugas yang diberikan. Dalam pelaksanaannya setiap peserta didik harus bisa menerima perbedaan individu terhadap perbedaan ras, suku, budaya maupun kelas sosial baik yang termasuk pada kelompok bawah maupun kelompok atas.

Tujuan pembelajaran kooperatif dapat diwujudkan dengan cara mendesain pembelajaran yang di dalamnya mencakup hal – hal yang sesuai dengan tujuan yang dikehendaki, supaya tercipta keselarasan antara jalan yang ditempuh dengan tujuan yang akan dicapai.

7. Manfaat Pembelajaran Kooperatif

Jika dicermati secara teliti pembelajaran kooperatif sangat bermanfaat dalam : membentuk sikap dan nilai, menyiapkan model tingkahlaku prososial, menunjukkan alternatif perspektif dan sudut pandang, membangun identitas yang koheren dan terintegrasi, mendorong perilaku berfikir kritis, *reasoning* dan memecahkan masalah (Borich, 2011:312).

Menurut Asmani (2016:57) pembelajaran kooperatif memiliki banyak manfaat yang bisa diambil untuk masa depan para peserta didik, yaitu:

- a. Menghadirkan suasana belajar yang baru karena sebelumnya dilakukan secara konvensional.
- b. Membantu mengidentifikasi kesulitan – kesulitan yang dihadapi peserta didik dan menemukan alternatif penyelesaiannya.
- c. Merupakan model yang efektif untuk mengembangkan program pembelajaran terpadu.
- d. Dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis, kreatif dan reflektif.
- e. Mampu mengembangkan kesadaran pada diri peserta didik terhadap permasalahan – permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.
- f. Mampu melatih siswa dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif memiliki banyak manfaat. Mengacu pada keberagaman manfaat tersebut semua elemen pendidikan tentu akan terdorong untuk bersikap lebih proaktif sehingga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran di kelas secara aktual, relevan, efektif serta responsif terhadap perkembangan zaman.

8. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan dari model pembelajaran kooperatif:

- a. Peserta didik lebih memperoleh kesempatan dalam hal meningkatkan hubungan kerja sama antar teman.
- b. Peserta didik lebih memperoleh kesempatan untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas, kemandirian, sikap kritis, sikap dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.
- c. Guru tidak perlu mengajarkan seluruh pengetahuan kepada peserta didik, cukup konsep – konsep pokoknya.

Namun pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan, diantaranya:

- a. Memerlukan alokasi waktu yang relatif lebih banyak, terutama jika belum terbiasa.
- b. Membutuhkan persiapan yang lebih terprogram dan sistemik.
- c. Jika peserta didik belum terbiasa dan menguasai belajar kooperatif, pencapaian hasil belajar tidak akan maksimal.

C. Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box* di SD

Model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* dalam pembelajaran IPS di SD khususnya kelas V melibatkan keaktifan peserta didik secara bersama – sama dalam kelompoknya sehingga diharapkan mereka mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kelompok masing – masing. Diharapkan dengan penggunaan media *magic box* peserta

didik akan lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang berdampak atau mempengaruhi hasil belajar IPS.

Media *magic box* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berbentuk kotak dengan desain yang berbeda – beda pada setiap yang berisikan materi pembelajaran yang akan disampaikan ataupun permasalahan yang harus dipecahkan setiap kelompok. Media ini didesain semenarik mungkin supaya mampu merangsang antusiasme para peserta didik. Pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* memiliki langkah – langkah:

- a. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa.
- b. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- c. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- d. Guru memberikan media *magic box* kepada masing – masing kelompok.
- e. Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- f. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari.
- g. Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.
- h. Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang akan dicapai dan memotivasi siswa.

- i. Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- j. Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
- k. Guru memberikan media *magic box* kepada masing – masing kelompok.
- l. Guru membimbing kelompok – kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- m. Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari
- n. Guru mencari cara – cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Penggunaan media ini didasarkan pada karakteristik peserta didik SD kelas V yang rata – rata usianya adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Jika mengacu pada pembagian tahap perkembangan anak, berarti anak usia sekolah dasar berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun). Havighurst (dalam Susanto, 2014: 72) menyatakan tugas perkembangan peserta didik pada usia sekolah dasar meliputi : (1) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktifitas fisik , (2) Membina hidup sehat, (3) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok, (4) Belajar menjalankan peran sosial berdasarkan jenis kelamin , (5) Belajar membaca, menulis dan berhitung, agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat, (6) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif, (7)

Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai , (8) Mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Piaget (dalam Ngalimun, 2016: 33) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif yang terjadi pada manusia mencakup 3 tahapan, yaitu:

1. Tahap Pra-operasional (Usia 2-7 tahun),
2. Tahap Operasional Konkret (Usia 7-11 tahun),
3. Tahap Operasional Formal (Usia 11-15 tahun)

Dengan mengacu pada teori tersebut kognitif maka dapat diketahui peserta didik pada usia dasar berada pada tahapan operasional konkret (7-11 tahun). Pada tahapan ini peserta didik menunjukkan perilaku belajar yang berkembang, yang ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Peserta didik memandang dunia secara objektif, bergeser dari aspek situasi satu ke aspek lain secara reflektif.
- b. Peserta didik berfikir secara operasional, peserta didik mampu memahami aspek-aspek kumulatif materi, seperti: luas, panjang, dan pendek.
- c. Peserta didik sudah dapat menggunakan cara berfikir operasional.
- d. Peserta didik mampu membentuk dan menggunakan keterhubungan aturan-aturan dan menggunakan hubungan sebab akibat.
- e. Peserta didik mampu memahami konsep, panjang, lebar, luas dan berat.

Anak-anak pada tahap ini memiliki karakteristik suka bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan

atau melakukan sesuatu secara langsung. Pendidik hendaknya mengembangkan pembelajaran yang menarik, menantang, mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang akan dilakukan diperkuat dengan hasil penelitian orang lain yang relevan. Hasil penelitian yang relevan merupakan uraian sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang dikemukakan oleh peneliti terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian di atas peneliti perlu mempelajari penelitian yang terdahulu.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Budiawan (2012) mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* II berbasis peta konsep terhadap hasil belajar IPS pada siswa di SD Negeri 1 Sangit tahun ajaran 2012/2013 dengan menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* II dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, yang dibuktikan dengan perbandingan perhitungan rata – rata hasil belajar IPS kelompok eksperimen adalah 24,32 lebih besar dari rata-rata hasil belajar IPS kelompok kontrol adalah 20,83.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif.

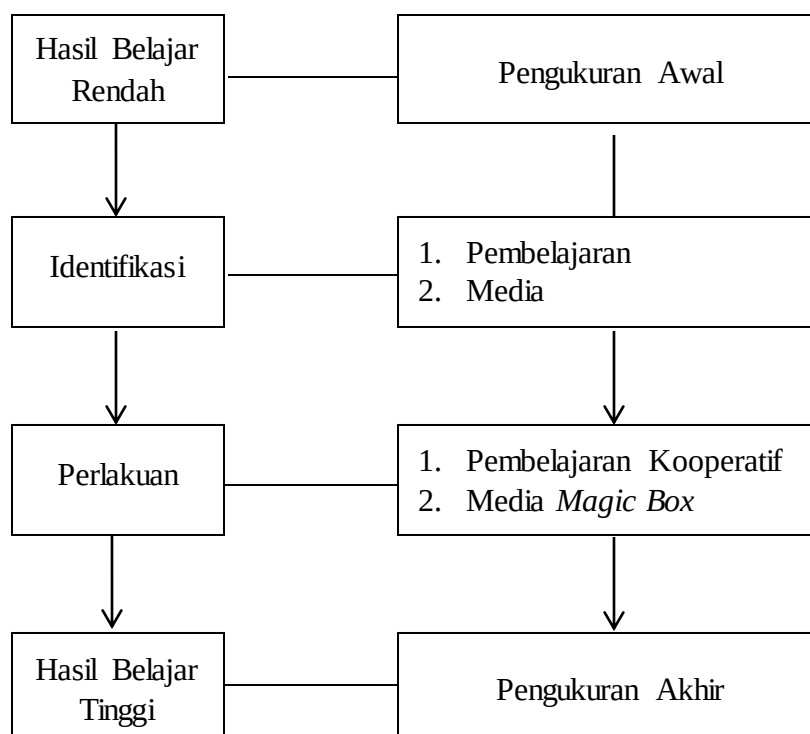
Penelitian yang dilakukan oleh Annisa (2014) mengenai efektivitas teknik permainan *magic box* untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman pada siswa kelas XI SMAN 6 Bandung tahun pelajaran 2014/2015 dengan menggunakan penelitian eksperimen. Hasil analisis data pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa : (1) Penguasaan kelas eksperimen dan penguasaan kelas kontrol memiliki kemampuan yang sama dalam menguasai kata benda bahasa Jerman sebelum penerapan teknik permainan *magic box*, (2) kelas eksperimen memiliki penguasaan kata benda bahasa Jerman yang lebih baik daripada kelas kontrol setelah penerapan teknik permainan *magic box*, dan (3) setelah uji t independen terhadap data hasil tes akhir kedua kelas diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,59 > 1,98$) dengan taraf signifikansi (α) 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *magic box* efektif untuk meningkatkan penguasaan kata benda bahasa Jerman.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS dapat dipengaruhi oleh suatu model pembelajaran yang disajikan secara menarik, model pembelajaran yang berbeda dengan model pembelajaran selama ini (model pembelajaran konvensional). Di sisi lain, pembelajaran dengan media *magic box* mampu mempengaruhi penguasaan terhadap sesuatu.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut Riduwan (2004 : 25) kerangka berfikir adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah penelitian. Kerangka pikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka pikir ini menjelaskan antar variabel.

Kerangka pemikiran dijelaskan sebagai landasan dalam pembahasan untuk mempermudah pelaksanaan penelitian sekaligus untuk mempermudah dalam penelitian agar tidak menyimpang dari inti permasalahan, maka kerangkanya adalah.



Gambar 1
Bagan Kerangka Pemikiran

Melalui pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik karena proses pembelajaran IPS tidak dilakukan secara konvensional lagi tetapi dengan cara yang lebih inovatif sehingga peserta didik tidak merasa bosan. Dalam pembelajaran ini, pendidik dapat menggunakan berbagai variasi tugas untuk mengisi *magic box* tersebut yang akan membuat peserta didik selalu tertarik dengan pembelajaran yang akan berlangsung.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu di uji secara empiris. Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V antara sebelum dan sesudah pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* diterapkan. $H_a: \mu_1 \neq \mu_2$

2. Hipotesis Nol (H_o)

Tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V antara sebelum dan sesudah pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* diterapkan. $H_o: \mu_1 = \mu_2$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode penelitian merupakan cara untuk memecahkan suatu masalah. Berdasarkan pengertian di atas penelitian untuk memecahkan masalah menggunakan metode *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan *one group pretest posttest design* yang memiliki satu kelompok saja yaitu subjek penelitian. Penelitian ini disebut kuasi karena bukan merupakan eksperimen murni tetapi seolah olah murni. Hal tersebut juga berkenaan dengan pengontrolan variabel, kemungkinan sukar sekali dapat digunakan dengan eksperimen murni. (Sukmadinata, 2012:207)

Diadakannya penelitian eksperimen ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Suryabrata, 2007:2) sehingga peneliti mampu memperoleh data yang diinginkan.

Desain penelitian ini adalah *one group pretest posttest design* yang memiliki satu kelompok subjek penelitian. Subjek penelitian dinamai *pretest* dan *posttest*. Bentuk desain eksperimen *one group pretest posttest design* adalah sebagai berikut:

Tabel 4
Rencana Penelitian

O^1	X	O^2
-------	-----	-------

Keterangan:

O^1 = *Pretest* (pengukuran awal hasil belajar IPS)

X = *Treatment* (perlakuan)

O^2 = *Posttest* (pengukuran akhir hasil belajar IPS)

(Arikunto, 2006: 85)

Penelitian ini menggunakan penelitian *quasi* eksperimen dengan memberikan pengukuran awal dan pengukuran akhir dengan membandingkan hasil akhir pengukuran hasil belajar peserta didik setelah dan sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*. *Pretest* diberikan pada subjek penelitian. Setelah *pretest* selesai diberikan, subjek penelitian dalam penelitian ini akan diberikan *treatment* atau perlakuan sebanyak 3 kali *treatment*. Setelah diberikan perlakuan subjek penelitian diberikan *posttest*. Apabila hasil pengukuran meningkat lebih baik dari pengukuran awal, maka penelitian dinyatakan berhasil.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel , yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, (Latipun, 2002: 42) yaitu:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang dimanipulasi untuk dipelajari efeknya pada variabel lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang berubah jika berhubungan dengan variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar IPS.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan membuat konsep secara operasional pada penyusunan instrumen penelitian, melalui pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* terhadap hasil belajar IPS.

1. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar dapat diartikan penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam periode tertentu, aspek yang dinilai ranah kognitif.

2. Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box*

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan pada kerja sama untuk memungkinkan peserta didik saling membentuk kerja sama antara yang satu dengan yang lain untuk mencapai sebuah tujuan atau tugas yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan media *magic box* sebagai penunjangnya.

D. Subjek penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang diteliti dalam sebuah penelitian. Subjek penelitian yang peneliti gunakan sebagai berikut:

1. Populasi.

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, hewan, tumbuhan, gejala-gejala atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber suatu data yang memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian yang mengandung informasi yang diketahui dan memiliki karakteristik tertentu dalam suatu penelitian. Populasi yang digunakan untuk penelitian ini adalah peserta didik SD Negeri Beseran yang berjumlah 21 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi dan memiliki karakteristik yang sama. Sampel merupakan bagian dari seluruh populasi yang digunakan sebagai perwakilan objek yang akan diteliti, oleh karena itu sampel harus memiliki karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Beseran yang berjumlah 21 siswa.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber

data sebenarnya. penelitian ini menggunakan teknik sampling total. Total sampling adalah penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dalam hal ini, seluruh populasi, yakni seluruh siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa dijadikan sampel tanpa kriteria-kriteria tertentu dalam penetapannya.

E. *Setting* Penelitian

Hal yang penting dalam melakukan persiapan penelitian adalah penentuan *setting* (Sukardi, 2006:17). Berdasarkan pengertian di atas maka *setting* penelitian ini, meliputi:

1. Tempat.

Tempat yang digunakan untuk penelitian ini adalah SD Negeri Beseran Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang.

2. Waktu.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2017/2018, pada bulan Desember.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara dalam upaya mengumpulkan data. Pengumpulan data merupakan prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah atau strategi dalam penelitian untuk mendapatkan data yang memenuhi

standar. Berdasarkan pengertian tersebut teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, yang diartikan sebagai sejumlah pertanyaan yang membutuhkan jawaban, atau sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai tes (Mardapi, 2008: 67). Tes dalam penelitian ini adalah pertanyaan – pertanyaan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS yang dibuktikan dengan nilai tes tersebut. Tes yang digunakan dalam penelitian adalah soal berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 45 soal.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik (Arikunto, 2006: 136). Instrumen dalam penelitian ini adalah tes, yang terdiri dari soal objektif yang dibuat dari pendidik.

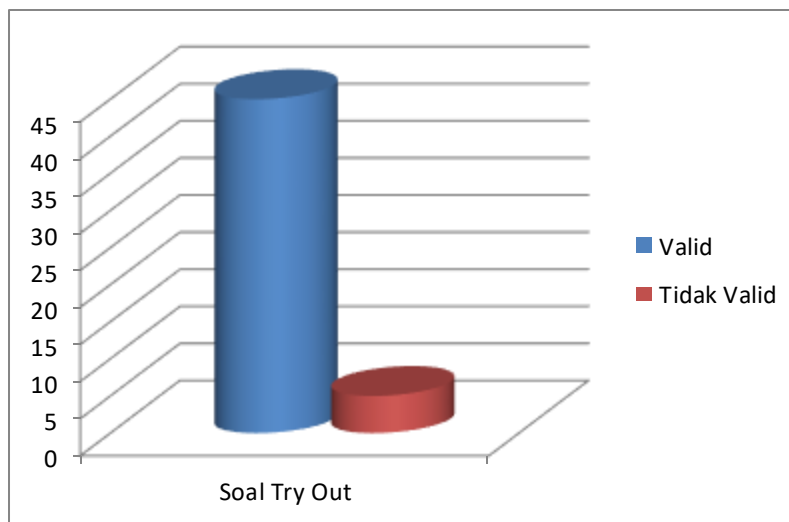
Terdapat tes yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yaitu *Post Test* diberikan pada akhir tindakan yang dilakukan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap tindakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* berpengaruh pada hasil belajar IPS. Tes yang dilaksanakan yaitu berupa tes tertulis, adapun kisi-kisi soal terlampir.

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang akan diukur. Menurut Nasution (2003: 74) validitas adalah suatu alat pengukuran untuk mengukur sifat X dikatakan valid jika yang diukurnya memang sifat X dan bukan sifat-sifat yang lain.

Setelah instrumen hasil dikonsultasikan dengan ahli, instrumen hasil kemudian diuji cobakan kepada responden. Untuk menguji instrumen variabel data dianalisis dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS for windows* versi 22.00. Berikut merupakan hasil rekapitulasi validitas soal



Gambar 2
Grafik Rekapitulasi Uji Validitas

Berdasarkan grafik di atas, dapat diketahui dari 50 butir soal yang diujikan, 5 diantaranya tidak valid dan 45 lainnya valid. Butir

yang valid nomor 1-5, 8-9, 12-33 dan 36-50 sedangkan butir yang tidak valid nomor 6, 7, 11, 34 dan 35.

2. Reliabilitas

Wahidmurni (2010:96) mendefinisikan reliabilitas sebagai korelasi kuadrat antara skor perolehan dengan skor sebenarnya, yang juga merupakan rasio antara variansi skor sebenarnya dengan variansi skor perolehan. Dalam bahasa lain reliabilitas dapat diartikan sebagai taraf kepercayaan. Hal ini ditunjukkan oleh keajegan (konsistensi) skor yang diperoleh para subyek yang diukur dengan alat yang sama, atau diukur dengan alat yang setara dengan kondisi yang berbeda. (Suryabrata, 2007)

Alat pengukur dapat dikatakan *reliabel* bila alat yang digunakan untuk mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Menggunakan instrumen yang valid dan reliabel dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid dan reliabilitas. Instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabilitas. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS for windows* versi 22.00.

Perhitungan reliabilitas untuk menentukan ukuran kestabilan dan ketetapan dari instrumen, diperlukan harga koefisien reliabilitas. Koefisien yang digunakan reliabilitas interpretasi nilai r .

Tabel 5
Interpretasi Nilai r

Koefisien Reabilitas	Interprestasi
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Lemah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

(Sugiyono, 2007: 183)

Berikut merupakan hasil analisis reliabilitas.

Tabel 6
Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.920	50

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil analisis *alpha cronbach* yaitu 0,920. Dapat disimpulkan bahwa reliabilitas soal sangat tinggi.

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen yang akan dilakukan peneliti melalui tiga tahapan, yaitu:

1. Tahap persiapan

a. Mengajukan permohonan ijin

Mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di SD Negeri Beseran dan berkomunikasi dengan

pendidik kelas V yang bertujuan untuk mengenal peserta didik, materi pelajaran, dan rencana pembelajaran.

b. Menyiapkan pembelajaran koperatif dan media *magic box*

Materi yang digunakan dalam penelitian ini tentang perjuangan tokoh pada masa penjajahan Belanda Jepang, dengan standar kompetensi 1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia serta kompetensi dasar 1.1. Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Dilaksanakan selama 3 kali pertemuan dengan *treatment* yang berbeda dengan alokasi waktu 2 x 35 menit pada setiap pertemuan. Langkah penyusunan modul pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

- a. Memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk dimasukkan dalam modul.
- b. Menentukan kegiatan yang sesuai untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran yang telah dipilih dalam penelitian.
- c. Menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan *sintaks* pembelajaran kooperatif.
- d. Menjabarkan kegiatan dalam kegiatan pembuka, inti dan penutup sesuai dengan indikator yang akan dicapai.
- e. Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

- f. Menyusun materi ajar dan alat penelitian yang dapat mengukur ketecapaian indikator.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah. Sumber yang digunakan buku paket IPS kelas V. Bahan yang digunakan adalah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

- c. Menyusun instrumen penelitian.

Instrumen yang disiapkan adalah instrumen soal yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS setelah dan sebelum mengikuti proses pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*.

2. Tahap pelaksanaan penelitian.

- a. Pengukuran awal

Sebelum peserta didik diberi perlakuan dengan pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*, peserta didik diberi tes untuk menguji hasil belajar peserta didik. Pengukuran awal bertujuan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar IPS peserta didik sebelum diberi perlakuan.

- b. Pelaksanaan (perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*)

Perlakuan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS tentang mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dengan model model pembelajaran

kooperatif dengan media *magic box*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan 3 kali dengan *treatment* yang berbeda dalam 1 bulan setiap pertemuan dilakukan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Perlakuan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS, sehingga akan diketahui perbedaan hasil belajar IPS sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Jalannya perlakuan dalam penelitian ini lebih lengkap dijelaskan di dalam modul yang terlampir.

c. Pengukuran Akhir

Setelah peserta didik diberi perlakuan dengan pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*, peserta didik diberi tes guna mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan pada mata pelajaran IPS tentang mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dengan model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*. Hasil pengukuran ini akan menunjukkan adanya perbedaan antara hasil pengukuran sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

J. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan cara mengolah data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian untuk menuju kearah kesimpulan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dengan menggunakan analisis *non parametric* dengan menggunakan *wilcoxon*. Uji *wilcoxon* adalah uji yang digunakan untuk menguji signifikansi hipotesis komparatif dua

sampel berpasangan atau dua sampel berkorelasi bila datanya ordinal (Sujarweni, 2015:74).

Uji ini untuk melihat perbedaan skor *pretest* dan *posttest*. Analisis data digunakan dengan alasan sampel penelitian yang relatif kecil yaitu 21 peserta didik. Penggunaan uji *wilcoxon* diharapkan dapat digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* berpengaruh pada hasil belajar IPS kelas V SD Negeri Beseran.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program komputer *software SPSS 22.0 for windows*. Perhitungan dalam uji *wilcoxon* untuk sampel dibawah 30 dengan kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas (nilai p) yang diperoleh dengan tingkat signifikan 5%, artinya hipotesis dapat diterima jika nilai probabilitas kurang dari 0,05.

Adapun dasar pengambilan keputusannya yaitu:

- a. Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima.
- b. Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Kesimpulan Teori

a. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar IPS adalah perubahan pada peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor akibat proses pembelajaran IPS untuk tujuan pendidikan. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari (1) keberhasilan peserta didik menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes ketrampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%; (2) setiap keberhasilan tersebut dihubungkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ditetapkan oleh kurikulum, tingkat ketercapaian kompetensi ini ideal 75%; dan (3) ketercapaian keterampilan vokasional atau praktik bergantung pada tingkat resiko dan tingkat kesulitan. Ditetapkan idealnya sebesar 75 %.

b. Pembelajaran Kooperatif dengan Media *Magic Box*

Pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja kelompok dimana, kelompok tersebut adalah kelompok yang heterogen (terdiri dari kemampuan yang berbeda - beda) yang memungkinkan peserta didik saling berinteraksi dengan anggota lain sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki dengan penggunaan media

“*magic box*” yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Kesimpulan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS pada 21 peserta didik kelas V SD Negeri Beseran Kecamatan Kaliangkrik Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2017/2018. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil perhitungan yang menunjukkan adanya peningkatan rata – rata sebesar 11.00 yang dilihat dari *positive ranks* dari pengukuran awal (*pre test*) dan tidak ada pengukuran akhir (*post test*) dengan jumlah rangking positif sebesar 231.00, selain itu dapat dilihat dari nilai signifikansi yang menunjukkan angka 0,000. Dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dengan tingkat signifikansi 5% (0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, selanjutnya diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah. Kepada kepala sekolah hendaknya memberi kesempatan, mendukung dan memfasilitasi guru – guru yang hendak melakukan inovasi – inovasi dalam kegiatan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.
2. Guru Sekolah Dasar. Kepada para guru diharapkan mampu memaksimalkan penggunaan model pembelajaran serta media yang

mampu mendukung penyampaian materi yang akan diajarkan. Hal ini dapat membantu meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi yang disampaikan sehingga berdampak pada hasil belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box*. Dimana, siswa akan lebih merasa tertarik karena lebih ditekankan kepada kerja sama dan siswa dibuat penasaran dengan adanya media *magic box*.

3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan model pembelajaran kooperatif dengan media *magic box* lebih lanjut pada mata pelajaran lain dengan melibatkan variabel-variabel lain .

DAFTAR PUSTAKA

- Abdorrakhman, Grinting. 2010. *Esensi Praktik Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Annisa, Inesz Dewi. 2014. “Efektivitas Teknik Permainan Magic Box untuk Meningkatkan Penguasaan Kata Benda Bahasa Jerman”. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2016. *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Arends, R. 2008. *Cooperative Learning di Ruang – ruang Kelas*. Jakarta: Graziando.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiawan, Nengah. 2012. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II Berbasis Peta Konsep terhadap Hasil Belajar IPS”. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesa Singaraja.
- Borich, Gary D. 2011. *Effective Teaching Methods*. Merrill Prentice Hall: Upper Saddle.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya: Nusa Media.
- Dharma, Surya. 2008. *Kriteria dan Indikator Keberhasilan Pembelajaran*. Jakarta: Dijen PMTK.
- Fajar, Arnie. 2005. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS: Filosofii, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Ibrahim, M. 2010. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unipress Unesa.
- Krismanto, Al. 2003. *Beberapa Teknik, Model, Strategi dalam Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Latipun. 2002. *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press
- Lie, Anita. 2006. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grosindo.

- Mardapi. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Nasution. 2003. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswara Pressindo.
- Nur, Mohamad. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Jawa Timur: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Riduwan. 2004. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, Fanti. 2005. "Pengaruh Permainan Magic Box terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk dan Warna Anak Kelompok A di TK Budi Luhur". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Rini, Ayu. 2010. *Be Smart and Fun with English Game*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Sadiman, Arif; Raharjo, R; Haryanto, Anung; dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Garifindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktiik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, Singgih. 2013. *Menguasai SPSS 21 di Era Informasi*. Jakarta:PT Gramedia.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan Ilmu Sosial Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Solihatin, Etin. Raharjo. 2007. *Cooperative Learning : Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Badung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pres
- Sukardi. 2006. *Penelitian Kualitatif – Naturalistik; dalam Pendidikan*.Yogyakarta: Usaha Keluarga.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suryabrata, Sumadi. 2007. *Pengembangan Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- _____. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model – model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- _____. No 20 tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1.
- Wahidmurni, Mustikawan, Alfin., ridho, Ali. 2010. *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera
- Wasliman, Lim., & Somantri, Numan. 2016. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

