BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Sebagai contoh, tema "Air" dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni.[1] Ada pula pengertian lain pembelajaran tematik yaitu suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.[2]

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik dengan melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa diharapkan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubngkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1. Siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu.

---

[1]Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011), 147-148

[2] Munandar, *Guru Profesional* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 333

2. Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
3. Pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5. Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6. Siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
7. Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.[3] Berdasarkan penjelasan di di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran tematik dilakukan pada kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di lapangan, maka peneliti mencoba melaksanakan metode *Guessing Words* dalam pembelajaran yang bertema Indahnya Keragaman di Negeriku. Tujuannya adalah agar siswa tidak merasa jenuh dan tertekan ketika belajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan mendapatkan hasil belajar yang optimal atau di atas KKM. Dengan demikian suasana kelas akan hidup dan siswa aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar sehingga pengetahuan yang dipelajari dapat diingat dengan waktu jangkan panjang. Namun yang terjadi di SDN Saruni 2 Pandeglang bahwa meskipun kurikulum pembelajaran yang digunakan adalah K-13, tetapi hanya beberapa siswa saja yang bersikap aktif di dalam kelas.

[3]Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) 254-255

Telah diketahui bahwa pada kurikulum 2013 tujuan proses pembelajaran yaitu untuk membuat siswa aktif di kelas dan guru hanya sebagai fasilitator saja, karena siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Problem yang timbul tersebut meliputi:

1) Kurang aktifnya siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung.
2) Kurang tercapainya hasil belajar yang optimal.
3) Kurang cepatnya siswa dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.
4) Kurang menariknya metode pembelajaran yang digunakan.
5) Kurang kondusifnya kelas ketika proses belajar mengajar dilakukan.

Dari problem yang disebutkan di atas, peneliti membuat inovasi baru pada penggunaan metode dalam pembelajaran yang betema Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas 4 SDN Saruni 2 dengan menggunakan metode pembelajaran *Guessing Words* yang dilaksanakan di SDN Saruni 2 dengan jumlah keseluruhan kelas IV SDN Saruni 2 adalah 60 siswa, maka kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen yaitu kelas 4B. Karena telah diketahui bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar kurang dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Maka kelas 4B SDN Saruni 2 yang menjadi kelas eksperimen berjumlah 32 orang dengan nilai harian ulangan siswa, nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran tematik dengan nilai rata-rata 60,0. Sedangkan yang dijadikan kelas kontrolnya adalah kelas IV A dengan nilai rata-rata ulangan hariannya adalah 61,0 dan jumlah siswa 28 orang, sedangkan KKM SDN Sruni 2 menerapkan nilai KKM siswa yaitu pada pembelajaran tematik yaitu 61,33.[4]

[4] Wawancara dengan ibu Lia Yuliawati selaku wali kelas 4B (pada tanggal 31 Oktober 2016)

Dengan menggunakan metode *Guessing Words* inilah diharapkan dapat diketahui hasil belajar siswa di kelas 4B dengan hasil yang optimal dalam pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode *Guessing Words*. Melihat cara kerjanya, metode *Guessing Words* secara langsung atau tidak langsung mengandalkan bekal dan modal pengetahuan dasar yang dimiliki siswa. Metode *Guessing Words* memiliki banyak modifikasi dan aplikasi yang beragam. Dari model serempak, kelompok, berpasangan, sampai dengan sendiri-sendiri. Meskipun cara kerjanya sama, tetapi penerapan masing-masing berbeda.[5]

Maka dari itu dalam pembelajaran yang bertema Indahnya Keragaman di Negeriku ini peneliti menggunakan alternatif dengan penggunaan metode *Guessing Words* dalam pembelajaran untuk mengoptimalkan pengetahuan dan hasil belajar siswa. Untuk mengoptimalkan hasil belajar dalam pembelajaran tematik di SDN Saruni 2 adalah dengan menerapkan model pembelajaran di kelas 4 SDN Saruni 2 dengan metode *Guessing Words* di kelas 4B sebagai kelas eksperimen dan kelas 4A sebagai kelas kontrol. Maka penulis dalam penelitian ini mengambil judul "**Pengaruh Metode *Guessing Words* Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Terhadap Hasil Belajar Siswa** (Kuasi Eksperimen di Kelas 4 SDN Saruni 2 Kecamatan Majasari Kabupaten Pandeglang)*".*

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, maka pembatasan masalahnya dititikberatkan pada:

[5]Jasa Unggulan Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler* (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 223

1. Metode pembelajaran yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Guessing Words*.
2. Proses belajar mengajar dilakukan dengan Tema Indahnya Keragaman di Negeriku menggunakan K-13 yaitu pertema pada setiap pembelajaran yang dilakukan di kelas 4.
3. Model belajar di kelas 4 dilakukan dengan menggunakan metode *Guessing Words* terhadap hasil belajar siswa.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil di atas, bahwa dapat ditemukan suatu permasalahannya diantaranya bahwa siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru karena siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu perumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh metode *Guessing Words* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku terhadap hasil belajar siswa di kelas 4 SDN Saruni 2?
2. Bagaimana hasil belajar pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan menggunakan metode *Guessing Words* di kelas 4 SDN Saruni 2 dapat optimal?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode *Guessing Words* pada tema Tema Indahnya Keragaman di Negeriku :

1. Dapat mempengaruhi siswa memahami pembelajaran dengan menggunakan metode *Guessing Words* pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku terhadap hasil belajar siswa di kelas 4.

2. Dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku dengan menggunakan metode *Guessing Words*.

E. Manfaat Pemikiran

Penelitian pembelajaran ini memiliki manfaat bagi guru sebagai peneliti, siswa sebagai subjek pembelajaran maupun sekolah sebagai lembaga pendidikan.

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Bagi guru, jika hasil penelitian dirasakan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan metode *Guessing Words* sebagai usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang metode *Guessing Words* dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik dan diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan dalam meningkatkan pendidikan.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bab sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan; terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Teori; terdiri dari Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku, *Guessing Words*.

BAB III adalah Metodologi Penelitian; terdiri dari Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Metode penelitian, Desain Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Analisis Data.

BAB IV adalah Hasil Penelitian; terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB V adalah Penutup; terdiri dari Kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Cooperative Learning*

Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses pembelajaran subyek didik/pembelajar yang direncanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subyek didik/pembelajar dapat tercapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.[6]

Secara *etimologis*, model diartikan sebagai pola, rencana, representasi, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (maket, bentuk prototipe), model citra (gambar rancangan, citra komputer), atau rumusan matematis. Model menurut Mills dalam Suprijono adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu.[7]

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme. Faham ini beranggapan bahwa pengetahuan riil bagi siswa adalah sesuatu yang dibangun atau ditemukan oleh siswa itu sendiri. Kata kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sehingga dalam istilah pembelajaran kooperatif (*cooperative learning)* bisa diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar siswa secara berkelompok.[8]

Pengertian Model Pembelajaran *cooperative Guessing Words* Pembelajaran kooperatif mengembangkan keterampilan berpikir

---

[1] Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. (Bandung: Refika Aditama, 2011), 3

[2] Agus Suprijono, *Cooperatve LearningTeori dan Aplikasi PAIKEM.* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal.45

[8] Etin Solihatin, *Cooperative Learning.* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 4

maupun keterampilan sosial siswa seperti, bekerja sama, setia kawan dan mengemukakan pendapat. Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak ragam diantaranya model *Student Team Achievement Division* (STAD), Tebak Kata, *Group Investigasi* (GI), *Team Game Tournament* (TGT), dan masih banyak lagi seperti metode *Guessing Words,* dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Guessing Words* sebagai alat dalam menyampaikan materi pelajaran pada siswa.

B. Metode *Guessing Words*

Model pembelajaran *Guessing Words* adalah model pembelajaran yang menggunakan media kartu teka-teki yang berpasangan dengan kartu jawaban tekateki. Model *Guessing Words* dilaksanakan dengan cara siswa menjodohkan kartu soal teka-teki dengan kartu jawaban yang tepat.[9] Melalui permainan *Guessing Words*, selain anak menjadi tertarik untuk belajar juga memudahkan dalam menanamkan konsep pelajaran dalam ingatan siswa. Jadi, guru mengajak siswa untuk bermain *Guessing Words* dengan menggunakan media kartu dari kertas karton dalam mata pelajaran yang berlangsung. Namun pada kenyataannya metode *Guessing Words* merupakan salah satu metode pembelajaran yang jarang seorang guru menggunakannya dalam suatu pembelajaran dan jarang seorang guru yang mengetahui metode tersebut.

Metode *Guessing Words* artinya terdiri dari dua kata yaitu *guessing* yang artinya menebak, dan *words* artinya kata-maka. Maka metode *Guessing Words* adalah metode pembelajaran yang dilakukan dengan

[9] Ras Eko Budi Santoso, "*Model Pembelajaran Cooperative Learning*" dalam *http://www.ras-eko.com/*, diakses 7 April 2017

cara permainan menebak suatu kata. kelompoknya terdiri dari 5-6 orang anggota.[10]

Rangkaian kata atau kalimat yang diberikan hanya sebagai petunjuk mengarahkan siswa pada pengetahuan yangtelah diperoleh sebelumnya atau sebagai petunjuk untuk memperoleh satu pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya atau sebagai petunjuk untuk memperoleh satu pengetahuan baru yang harus dicari sendiri. Pencarian sumber-sumber referensi tersebut telah ditentukan atau melalui proses diskusi kelompok dengan teman sekelas.[11]

Teknik *Guessing Words* menggunakan media kartu atau kertas berukuran kecil dengan ukuran 10 x 10 atau 10 x 5 cm dengan menuliskan ciri-ciri atau kata-kata yang terkait atau mengarah kepada jawaban pada kartu yang akan ditebak.[12]

Dengan menggunakan metode *Guessing Words* sebagai bagian dari model pembeljaran *Cooperative* maka siswa dapat melakukan suatu pembelajaran dengan berkelompok. Karena model pembelajaran Cooperative menekankan pada kesadaran peserta didik untuk saling membantu mencari dan mengolah informasi, mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan. Tujuan dari pembeljaran *Cooperative* tersebut adalah untuk melatih keterampilan social siswa seperti sikap tenggang rasa, bersikap sopan santun terhadap teman, mengkritik ide orang lain, berani mempertahankan pemikiran yang logis, dan berbagai keterampilan yang bermanfaat untuk menjalin hubungan interpersonal. Pada umumnya kebehasilan kelompok ditentukan oleh konstribusi

---

[10] (http://kalsummoonti.blogspot.co.id . Diakses 11 Maret 2017)

[11] Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, 223

[12] Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 250

individu dalam pembelajaran *Cooperative*. Hal ini dilakukan agar semua kelompok bertanggung jawab dalam belajar.

C. Langkah-langkah dalam melaksanakan metode *Guessing Words*

Langkah-langkah adalah suatu tahapan yang dilakukan untuk melakukan sesuatu agar berjalan secara sistematis. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan metode *Guessing Words* yaitu:

1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi kurang lebih dengan waktu 45 menit.
2) Guru menyuruh siswa berdiri berpasangan di depan kelas.
3) Seorang siswa diberi kartu berukuran 10 x 10 cm yang nanti dibacakan pada pasangannya. seorang siswa yang lainnya diberi kartu yang berukuran 5 x 5 cm yang isinya tidak boleh diaca (dilipat) kemudian ditempelkan di dahi atau diselipkan di telinga.
4) Sementara siswa membawa kartu 10 x 10 cm membacakan kata-kata yang tertulis di dalamnya sementara pasangannya menebak apa yang dimaksud dalam kartu 10 x 10 cm. jawaban tepat bila sesuai dengan isi kartu yang di temple di dahi atau telinga.
5) apabila jawabannya tepat (sesuai yang tertulis di kartu), maka pasangan itu boleh duduk. bila belum tepat pada waktu yang telah ditetapkan boleh mengarahkan dengan kata-kata lain asal jangan langsung memberi jawabannya.
6) Jawaban hanya dapat dilihat oleh guru atau siswa lain sebagai pendengar atau peneonton.
7) Pendengar dan penonton tidak boleh memberikan bantuan jawaban kepada pasangan yang berdiri di depan kelas.

8) Jika pasangan tersebut tetap tidak bisa menjawab, materi soal diganti dengan materi soal yang lebih mudah oleh guru.[13]

Rangkaian kata atau kalimat petunjuk (pertanyaan) disusun dalam sebuah kartu/kertas, sedangkan jawabannya ditulis dalam kartu atau kertas yang berbeda. Contoh kartu:

Aku sebuah perusahaan, tanggungjawabku tidak terbatas, aku dimiliki oleh satu orang, struktur organisasiku tidak resmi, bila untung dimiliki dan diambil sendiri

⇩

Perusahaan perseorangan

D. Keunggulan metode *Guessing Words*

Dari penjelasan mengenai metode *Guessing Words*, ada beberapa keunggulan metode *Guessing Words* yaitu:

1) Melatih daya nalar, kemampuan analitis, dan sikap kritis siswa.
2) Meatih siswa untu belajar berpikir sistematis dan konstruktif.
3) Mengasah rasa percaya diri dan meningkatkan kemampuan imajinasi.
4) Membiasakan anak untuk belajar secara mandiri.
5) Melibatkan peran serta aktif siswa dalam proses pemelajaran yang dilakukan guru.

[13] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2015), 150

6) Cenderung menyenangkan, terutama jika dilakukan berkelompok (serempak) dalam satu kelas.
7) Pengetahuan yang diperoleh siswa brsifat merata ke semua peserta *Guessing Words.*

E. Kelemahan metode *Guessing Words*

Adapun beberapa kelemahan yang terdapat pada metode *Guessing words* yaitu:

1) Bersifat teoritis dan tidak aplikatif.
2) Cenderung terbatas pada kelompok ilmu-ilmu social.
3) Membutuhkan kerja keras, kemampuan intelektual, dan pengorbanan waktu yang cukup besar bagi seorang guru jika ingi menerapkan metode ini pada cabang ilmu sains dan teknologi.
4) Biasanya kurang didukung oleh bukti fakta dan bukti nyata.[14]

F. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang didapatkan oleh siswa dari setiap pembelajaran yang dilakukan di kelas, dari proses yang dilakukan tersebut dapat ditentukan hasil belajar yang harus dicapai siswa. Dengan adanya hasil belajar, maka dapat diketahui tercapai atau kurang tercapainya hasil belajar siswa yang dilakukan di kelas. Oleh karena itu hasil belajar sangat berpengaruh terhadap ketercapaiannya suatu proses pembelajaran. Dengan kata lain bahwa keberhasilan seorang guru pada suatu pembelajaran dilihat dari hasil belajar yang di dapat oleh siswa. Menurut Winarno Surakhmad hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut

[14] Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, 228

ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.[15]

> Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan prilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. menurut Oemar Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk juga perbaikan perilaku.[16]

Telah dijelaskan bahwa hasil belajar dapat dipahami melalui dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil menjelaskan perolehan dari dilakukannya suatu aktivitas yang telah dilakukan. Sedangkan hasil belajar adalah suatu perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar atau perubahan prilaku yang menimbulkan kemampuan dapat berupa hasil utama pengajaran maupun hasil sampingan pengiring. Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran,

---

[15] Winarno Surakhmad , *Interaksi Belajar Mengajar,* (Bandung, Jemmars, 1980) , 25

[16] Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar,* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2013), 5

siswa jadi tertarik untuk mengikuti pelajaran yang semula tidak disukai.[17]

Pada proses pembelajaran melibatkan dua subjek, yaitu guru dan siswa akan menghasilkan suatu perubahan pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran bersifat non-fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan.[18] Dari perubahan tersebut maka dapat diketahui bahwa hasil belajar dapat mencaritahu setiap perubahan yang terjadi pada diri siswa, sehingga guru dapat mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa dengan melakukan penilaian pada setiap proses pembelajaran yang dilakukan.

G. Faktor yang Mempengruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yag mempengaruhi hasil belajar terdiri atas 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang diantaranya sebagai berikut:

a. Faktor internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan cape, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam penerimaan materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikolog yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut

---

[17] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2014), 38-49

[18] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), 25

mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputiintelegensi, minat, perhatian, motif, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar

Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faltor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai saran untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

H. Aspek-aspek Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan dalam 3 klasifikasi berdasarkan Taksonomi Bloom, yaitu:

1) Domain kognitif, yaitu berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir.
2) Domain afektif, yaitu berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.

3) Domain psikomotor, yaitu berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik. [19]

I. Indikator Keberhasilan Belajar

Pada hasil belajar terdapat beberapa indikator keberhasilan belajar dapat dilihat sebagai berikut:

1) Kebiasaan, yaitu cara betindak yang dimiliki peserta didik dan diperoleh melalui belajar.
2) Keterampilan, yaitu perubahan atau tingkah laku yang tampak sebagai akibat kegiatan otot atau yang digerakan serta dikoordinasikan oleh sistem saraf.
3) Akumulasi persepsi, yaitu berbagai persepsi yang diperoleh peserta didik melalui belajar, seperti pengenalan simbol, angka dan pengertian.
4) Asosiasi dan hafalan, yaitu seperangkat ingatan mengenai sesuatu sebagai hasil dari penguatan melalui asosiasi, baik asosiasi yang disengaja atau wajar maupun asosiasi tiruan.
5) Pemahaman dan konsep, yaitu jenis hasil belajar yang diperoleh melalui kegiatan belajar secara rasional.
6) Sikap, yaitu pemahaman, perasaan, dan kecenderungan berprilaku peserta didik terhadap sesuatu.
7) Nilai, yaitu tolak ukur yang membedakan antara yang baik dengan yang kurang baik.
8) Moral dan agama, moral merupakan penerapan nilai-nilai dalam kaitannya dengan kehidupan sesama manusia, sedangkan agama

[19] Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 123-124

adalah penerapan nilai-nilai yang trasedental dan ghaib (konsep Tuhan dan keimanan).[20]

J. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Sebagai contoh, tema "Air" dapat ditinjau dari mata pelajaran fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni.[21] Ada pula pengertian lain pembelajaran tematik yaitu suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.[22]

Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yag menggunakan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubngkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

Dalam pelaksanaannya, pendekatan pembelajaran tematik ini bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memerhatikan keterkaitannya dengan isi mata pelajaran. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang

---

[20] Zaini Ashari, "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tebak Kata Pada Peserta Didik Kelas II SND-3 Menteng Palangka Raya*", 10, (www.umpalangkaraya.ac.id. Diakses 8 Maret 2017)

[21] Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011), 147-148

[22] Munandar, *Guru Profesional* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 333

menjadi pokok pembicaraan. Dengan adanya tema ini akan memberikan banyak keuntungan, di antaranya:

1) Siswa mudah memusatkan perhatian pada sustu tema tertentu.
2) Siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran dalam tema yang sama.
3) Pemahaman terhadap materi pembelajaran lebih mendalam dan berkesan.
4) Kompetensis dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
5) Siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
6) Siswa dapat lebi bergairan belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain.
7) Guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemua, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan.[23]

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dilakukan dengan memadukan kompetensi dasar dan menggabungkan beberapa mata pelajaran dalam suatu

[23] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) 254-255

pembelajaran yang dilakukan. Dengan pembelajaran temati, siswa dituntut untuk bersikap aktif dalam proses pembelajaran, karena guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan pembelajaran tematik inilah diharapkan agar siswa cepat memahami setiap pelajaran yang disampaikan dengan mengingat isi dari materi yang telah disampaikan, sehingga hasil belajar siswa dapat mencapai hasil yang optimal, karena hasil beajar yang optimal dapat memotivasi diri siswa agar lebih giat lagi untuk mengikuti setiap proses pemelajaran.

K. Materi Pembelajaran pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku

a) Ragam Pakaian Adat di Indonesia

Perbedaan kondisi geografis yang terdapat pada wilayah Indonesia mendorong berkembangnya pakaian adat. Bagi bangsa Indonesia, pakaian adat termasuk salah satu kekayaan budaya. Penduduk daerah biasanya mengenakan pakaian adat dalam peringatan peristiwa atau acara tertentu. Contohnya pakaian adat dikenakan saat acara pernikahan atau tradisi adat daerah setempat. Di beberapa daerah, pakaian adat dikelompokkan sesuai kedudukan atau status pemakainya dalam masyarakat. Contohnya pakaian raja, kepala suku, atau bangsawan berbeda dengan pakaian adat rakyat biasa. Apa saja nama-nama pakaian adat di Indonesia? Berikut beberapa nama pakaian adat di Indonesia.

1. Pakaian Adat di Indonesia dan Daerah Asal

1) Elee Balang dari Aceh.
2) Ulos dari Sumatra Utara.
3) Bundo Kanduang, Limpapeh Rumah Nan Gadang dari Sumatra Barat.
4) Pakaian Tradisional Melayu dari Riau.

5) Teluk Belanga dari Kepulauan Riau.
6) Aesan Gede dari Sumatra Selatan.
7) Paksian dari Bangka Belitung.
8) Baju Pangsi dari Banten.
9) Kebaya dari Jawa Barat.
10) Kebaya dari Jawa Tengah.
11) Kebaya Ksatrian dari DI Yogyakarta.
12) Pesa'an dari Jawa Timur.
13) Perang dari Kalimantan Barat.
14) Pengantian Bagajah Gamuling Baular Lulut dari Kalimantan Selatan.
15) Baju Cele dari Maluku.
16) Pakaian Manteren Lamo dari Maluku Utara.
17) Kulavi (Donggala) dari Sulawesi Utara.
18) Baju Nggembe dari Sulawesi Tengah.
19) Baju Bodo dari Sulawesi Selatan.[24]

2. Keunikan Pakaian Adat Wanita Minangkabau

Setiap daerah mempunyai pakaian adat. Begitu pula dengan daerah Minang di Sumatra Barat. Pakaian adat bagi wanita Minang sering disebut Limpapeh Rumah Nan Gadang. Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang ini terdiri atas beberapa bagian. Setiap bagian mmiliki keunikan masing-masing. Berikut ini adalah bagian-bagian dari Pakaian adat Limpapeh Rumah Nan Gadang. Bagian paling atas adalah

[24] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Indahnya Keragaman di Negeriku*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Edisi Revisi 2016), 70-77

penutup kepala berbentuk runcing (gonjong) menyerupai bentuk atap rumah Minangkabau. Penutup kepala ini disebut tingkuluak. Namun, para pengantin biasanya memakai hiasan yang disebut suntiang. Selanjutnya adalah baju adat yang disebut baju batabue.

Baju ini penuh dengan hiasan benang emas yang melambangkan kekayaan alam Minangkabau. Corak hiasan benang emas beragam. Pada pinggir baju ada batas yang diberi benang emas dan disebut minsie. Baju bagian bawah berupa kain atau sarung yang disebut lambak. Kain sarung dapat berupa kain tenun atau kain songket. Wanita Minang juga mengenakan selendang yang disebut salempang. Sebagai pelengkap, pakaian adat ini juga dilengkapi dengan perhiasan. Perhiasan yang dikenakan berupa gelang dan kalung. Gelang biasa disebut galang. Kalung biasa disebut dukuah.

b) Literature Review

Berdasarkan hasil penelitian Elinda Prastyani menunjukkan bahwa dari data yang di dapat telah diketahui bahwa motivasi dan hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS melalui penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar mengalami peningkatan. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh observer, motivasi siswa pra siklus sebesar 48,1% meningkat pada siklus I sebesar 57,65% meningkat lagi menjadi 68,45% pada siklus II. Artinya motivasi siswa dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 9,55%, sedangkan dari silus I ke siklus II meningkat sebesar 10,8%.Rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebelum pelaksanaan siklus sebesar 56,5 meningkat menjadi 71,8 pada siklus I. Rata-rata hasil belajar tersebut semakin meningkat lagi menjadi 78 pada siklus II.

Oleh karena itu dari pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan metode *Guessing Words*/tebak kata bahwa adanya pengaruh terhadap

motivasi dan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan metode *Guessing Words* nilai rata-rata siswa dapat meningkat.[25]

Adapun berdasarkan hasil peneltian yang dilakukan oleh Zaini Ashari, bahwa hasil dari penelitian ini adalah aktivitas peserta didik pada saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran tebak kata pada peserta didik kelas II SDN- 3 Menteng Palangka Raya lebih aktif. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata aktivitas pada observasi peserta didik pada siklus I yaitu 33 meningkat menjadi 45,5 pada siklus II dan, dan peningkatan hasil belajar setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran tebak kata pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas II SDN-3Menteng Palangka Raya pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 71,8 dan ketuntasan secara klasikalnya yaitu 56% dan pada siklus II meningkat menjadi 81,6 dan ketuntasan secara klasikalnya yaitu 100%. Bahwa dari siklus I dan II nilai rata-rata siswa meningkat dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan metode *Guessing words* tersebut. Maka dengan menggunakan metode *Guessing Words* dapat mempengaruhi siswa dalam peningkatan hasil belajar siswa.[26]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nur Hasanah, bahwa hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan metode tebak kata dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan cara waktu pemahaman

---

[25] Elinda Prastyani, "*Penerapan Metode Permainan Tebak Kata Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Kenampakan Wilayah dan Pembagian Waktu di Indonesia di SDN Karangrejo 03 Jember*", (http://repository.unej.ac.id. Diakses 8 Maret 2017)

[26] Zaini Ashari, "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tebak Kata Pada Peserta Didik Kelas II SND-3 Menteng Palangka Raya*", (www.umpalangkaraya.ac.id. Diakses 8 Maret 2017)

materi dibatasi, pembagian kelompok sesuai dengan karakteristik siswa, kata-kata dalam kartu pertanyaan dari khusus ke umum, urutan maju tidak ditentukan lebih awal, siswa yang tidak maju diberi kesempatan untuk menebak jawaban, menggunakan kompetisi. Hal ini dapat ditunjukkan melalui hasil tes yaitu 18 siswa yang mendapatkan nilai ≥75 di siklus I meningkat menjadi 27 siswa di siklus II, ranah afektif dan psikomotorik mengalami peningkatan dari "baik" di siklus I menjadi "sangat baik" di siklus II. Jadi dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode tebak kata ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.[27]

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratna Dewi Saputri dengan melakukan penelitian menggunakan metode *Guessing Words* dengan mendapatkan hasil dari penelitian ini bahwa pemahaman peserta didik meningkat setelah pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Guessing Words*, dengan kata lain bahwa metode *Guessing Words* dapat mempengaruhi dalam peningkatan hasil belajar siswa.[28]

c) Kerangka Berpikir

Pada setiap pembelajaran yang dilakukan, guru ingin agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan ketika dilakukan evaluasi hasil belajar dapat memperoleh nilai yang optimal di atas KKM. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang nilainya jauh di bawah KKM. Hal inilah yang menjadikan guru harus banyak berpikir bagaimana cara agar siswa memperoleh nilai di atas KKM.

---

[27] Nur Hasanah, "*Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Tebak Kata Pada Siswa Kelas V*", (http://journal.student.uny.ac.id. Diakses 8 Maret 2017)

[28] Ratna Dewi Saputri, *Penerapan metode Guessing Words untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa kelas V terhadap mata pelajaran IPA,* (http://eprints.ums.ac.id. Diakses 10 desember 2016)

Berbagai hal yang dilakukan oleh guru seperti memberikan motivasi terhadap siswa agar giat belajar, memberikan arahan terbaik agar siswa dengan senang hati mau mengikuti pembelajaran, bahkan merubah tampilan guru menjadi lebih menarik agar siswa bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan benar-benar memperhatikan dan memahami setiap pejelasan dari guru pada proses pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dengan maksud untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku, maka guru menggunakan meode *Guessing Words* pada pembelajaran tersebut. Karena setelah dilakukan penelitian di SDN Saruni 1 Pandeglang salah satu faktor penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa adalah penggunaan metode yang kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami setiap pembelajaran yang dilakukan karena perasaan yang kurang senang dalam pembelajaran tersebut.

Dalam penelitian ini dipilih metode *Guessing Words* untuk diterapkan dalam pembelajaran pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku dan selanjutnya akan diteliti hasil belajar yang diperoleh siswa di kelas 4 SDN Saruni 1 Pandeglang. Melalui penerapan metode *Guessing Words* ini diharapkan siswa mampu memahami dan mengingat setiap pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d) Pengajuan Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian. Sedangkan secara statistic hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik).

Sesuai dengan kerangka berpikir di atas, maka hipotesisnya dapat dinyatakan sebagai berikut:

1) Jika siswa dalam proses pembelajaran menggunakan metode *Guessing Words* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku, maka hasil belajar siswa dapat meningkat.
2) Namun Jika siswa dalam proses pembelajaran tidak menggunakan metode *Guessing Words* pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku, maka hasil belajar siswa kurang meningkat.

Pernyataan di atas dapat dinyatakan secara statistik dengan hipotesis sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat pengaruh metode *Guessing Words.*

Ha : Terdapat pengaruh metode Gussing Words terhadap hasil belajar pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Guessing Words* ini dilakukan di kelas IV SDN Saruni 2 Kecamatan Majasari Kabupaten Pandeglang Provinsi Banten yang beralamat di Jalan raya Labuan KM.3 Saruni. Kelurahan Saruni. Desa Saruni. Kecamatan Majasari 42216 dengan waktu pelaksanaan pada tahun ajaran 2016/2017.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen. Metode kuasi eksperimen merupakan metode yang dilakukan pada kondisi yang alamiah dengan penelitian yang digunakan adalah untuk memberikan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Metode penelitian ini sebagai bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, terutama dengan adanya kelompok kontrolnya.[29]

Ada beberapa karakteristik yang fundamental dalam penelitian eksperimen ini. Pertama, dalam pelaksanaan metode eksperimen, peneliti melakukan perlakuan tertentu (*treatment)* kepada sekelompok orang yang dijadikan subyek penelitian. Perlakuan inilah yang dieksperimenkan kemudian dinamakan variabel bebas (*independent variable*). Kedua, peneliti mengobservasi secara sistematik apa yang terjadi akibat perlakuan tersebut. Ini yang kemudian dinamakan variabel terikat atau variabel tergantung (*dependent variable*).

[29] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D,* (Bandung: Alfabet, 2015), 107

Ketiga, selain terhadap treatment yang sengaja dilakukan, peneliti juga dapat mempengaruhi hasil eksperimen.[30]

Alasan peneliti memilih penelitian kuasi eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksud untuk menilai pengaruh tindakan terhadap tingkah atau mencari tahu ada tidaknya pengaruh tindakan yang dilakukan. Tindakan dalam eksperimen disebut *treatment* yang artinya pemberian kondisi yag akan dinilai pengaruhnya.

Adapun desain penelitian kuasi eksperimen yang digunakan yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok control tidak dipilih secara random.

O_1	**X**	**O_2**
O_3		**O_4**

keterangan :

O_1 dan O_3 : Kemampuan siswa sebelum melaksanakan pembelajaran (*pretest*).

O_2 : Kemampuan siswa setelah melaksanakan pembelajaran dengan meode *Guessing words*.

O_4 : Hasil kemampuan siswa yang tidak menggunakan metode *Guessing words*.

X : Perlakuan (*treatment*).

[30] Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2014), 88

C. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Dengan demikian populasinya adalah seluruh siswa SDN Saruni 2 dan obyeknya adalah peneliti memilih kelas IV/A dengan jumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV/B dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.[31] Variabel yang terdapat pada penelitian ini adalah variabel independen dan variabel dependen.

Variabel independen bahwa variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen, dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai varabel

[31] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2013) 63

terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Maka variabel dapat dituliskan dengan simbol bahwa Y adalah variabel yang dipengaruhi (dependen) dan variabel bebas (independen) adalah variabel X yang mempengaruhi. Dengan demikian penelitian yang dilakukan dengan judul "Pengaruh Metode *Guessing Words* Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Terhadap Hasil Belajar Siswa". Maka penelitian ini menggunakan dua variabel (variabel terikat), dimana variabel X adalah Metode *Guessing Words* dan variabel Y adalah Hasil Belajar Siswa .

E. Instrument dan Teknik Pengumpulan Data

Instrument adalah sarana penelitian berupa seperangkat alat tes dan sebagainya yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai bahan pengolahan data penelitian. Jenis instrument penelitian yang digunakan yaitu berupa tes terhadap hasil belajar siswa. Tes yang digunakan tersebut berupa tes formatif yang berbentuk pilihan ganda. Dengan menggunakan *pretest* sebagai awal untuk mengetahui kemampuan siswa, dan *posttest* sebagai test yang dilakukan pada akhir untuk mengetahui hasil akhir nilai siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku baik di kelas yang menggunakan metode *Guessing Words* dan kelas yang tidak menggunakan metode *Guessing Words.* Jadi tes yang akan diberikan dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari soal-soal terkait materi yang diajarkan. Untuk memenuhi kriteria yang baik, sebaiknya sebelum digunakan alat tes (soal) yang perlu diuji soal tersebut dengan meliputi uji validitas dan reliabilitas instrumen.

a) Validitas Isi

Validitas isi (*content validity*) adalah pengujian validitas dilakukan atas isinya untuk memastikan apakah isi instrumen mengukur secara tepat keadaan yang ingin diukur. Validitas isi berhubungan dengan representativitas sampel butir dari semesta populasi butir. Pengujian validitas butir dilakukan untuk menjamin bahwa meski pengumpulan data hanya dilakukan menggunakan sebagian butir namun butir-butir yang dipilih mewakili sifat populasi butirnya.

Pengujian validitas isi yang dilakukan dengan menelaah butir (*item review*) dilakukan dengan mencermati kesesuaian isi butir yang ditulis dengan perencanaan yang dituangkan dalam kisi-kisi. Kriteria yang menjadi dasar pengujian validitas isi adalah kisi-kisi yang direncanakan. Review dilakukan untuk menjaga agar materi butir instrumen yang dikembangkan tidak menyimpang dari kisi-kisi. Butir-butir instrumen dinyatakan valid (*logically valid*) apabila setelah mencermati butir-butir yang ditulis telah menunjukkan kesesuaian dengan kisi-kisi.[32]

Perhitungan korelasi dilakukan dengan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x - \sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Jumlah perkalian nilai-nilai x dan y

$\sum x$ = Jumlah nilai-nilai x

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat nilai-nilai x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat nilai-nilai y

[32] Purwanto, *Instrumen Penelitian Sosial Dan Pendidikan Pengembangan Dan Pemanfaatan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010),123.

$\sum y$ = Jumlah nilai-nilai y

n = Banyak subyek yang mengikuti tes[33]

Validitas tes dilakukan pada *SPSS for Windows* 16.00 dengan batas signifikansi 0,05%.

Tabel nilai r hitung

No item	Nilai r	Cara interpretasi pada taraf sig. 0,05%	Keterangan
1	0.553	0.553 > 0.444	Valid
2	0.526	0.526 > 0.444	Valid
3	0.844	0.844 > 0.444	Valid
4	0.604	0.604 > 0.444	Valid
5	0.448	0.448 > 0.444	Valid
6	0.657	0.657 > 0.444	Valid
7	0.553	0.553 > 0.444	Valid
8	0.472	0.472 > 0.444	Valid
9	0.448	0.448 > 0.444	Valid
10	0.462	0.462 > 0.444	Valid
11	0.493	0.493 > 0.444	Valid
12	0.448	0.448 > 0.444	Valid
13	0.541	0.541 > 0.444	Valid
14	0.473	0.473 > 0.444	Valid
15	0.704	0.704 > 0.444	Valid
16	0.570	0.570 > 0.444	Valid
17	0.570	0.570 > 0.444	Valid
18	0.606	0.606 > 0.444	Valid
19	0.464	0.464 > 0.444	Valid
20	0.560	0.560 > 0.444	Valid
21	0.378	0.378 < 0.444	Tidak Valid
22	0.306	0.306 < 0.444	Tidak Valid
23	0.570	0.570 > 0.444	Valid
24	0.455	0.455 > 0.444	Valid
25	0.543	0.543 > 0.444	Valid

[33] Arikunto, *Prosedu.r Penelitian*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013),213.

b) Reliabilitas

Reliabilitas diartikan dengan keajegan bilamana instrumen tersebut diujikan berkali-kali hasilnya relatif sama, artinya setelah hasil tes pertama dengan tes berikutnya dikorelasikan terdapat hasil korelasi yang signifikan. Reliabilitas tes ditentukan dengan menggunakan rumus Kr-20. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)}\left[\frac{v_t^2 - \sum pq}{v_t^2}\right]$$

Keterangan:

r11 = reliabilitas tes secara keseluruhan

k = jumlah item dalam instrumen

p = proporsi banyaknya subjek yang menjawab pada item

q = 1- p

v_t^2 = varians total

Hasil perhitungan reliabilitas menggunakan *SPSS* 16.00 dengan taraf signifikan 0.05.

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	25

Dari hasil reliabilitas menggunakan *SPSS* versi 16.00, yang dilihat adalah cronbach's alpha. Nilai cronbach's alpha yang diperoleh adalah 0,893, artinya butir soal yang dibuat sudah reliabel karena lebih besar dari nilai 0,60.

Berdasarkan kriteria besarnya korelasi, yaitu :

Kurang dari 0,20 : tidak ada korelasi
0,20 – 0,40 : interpretasi rendah
0,40 – 0,70 : interpretasi sedang
0,70 – 0,90 : interpretasi tinggi
0,90 – 1,00 : interpretasi sangat tinggi
1,00 : interpretasi sempurna[34]

Maka, 0,893 diinterpretasikan bahwa reliabilitas ini termasuk tinggi.

Adapun Teknik Pengumpulan Data adalah langkah untuk melakukan penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Jika tidak mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer

[34] Subana, Sudrajat, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), 131-132

adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.[35]

Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes. Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden.[36]

F. Teknik Analisis Data

Uji prasyarat analisis data digunakan sebelum dilakukan uji hipotesis. Terdapat dua jenis uji prasyarat yaitu uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dan uji homogenitas untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak.

1) Uji Normalitas, uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Chi Kuadrat (X^2) dengan rumus:

$$(x^2) = \sum_{i=1}^{k} \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

[35] Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabet, 2015), 308-309

[36] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 226

x^2 = nilai chi-kuadrat

fo = frekuensi yang diobservasi

fe = frekuensi yang diharapkan

Dengan keputusan sebagai berikut:

Jika x^2hitung $\geq$ x^2tabel, maka distribusi data tidak normal.

Jika x^2hitung $\leq$ x^2tabel, maka distribusi data normal.[37]

2) Uji Homogenitas, uji homogenitas yang digunakan oleh peneliti yaitu varians terbesar dibandingkan farians terkecil menggunakan uji F

F hitung = $\frac{\textit{varians terbesar}}{\textit{varians terkecil}}$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika Fhitung $\geq$ Ftabel, maka tidak homogen

Jika Fhitung $\leq$ Ftabel, maka homogeny.[38]

3) Uji Hipotesis, untuk menguji hipotesis digunakan uji t karena dengan menggunakan uji t dapat diketahui apakah Ho ditolak atau diterima maka digunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

[37] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 193-194

[38] Riduwan, *Dasar-Dasar Statistik*, 186

Md = mean dari perbedaan pre test dengan post test (post test – pre test)

Xd = deviasi masing-masing subjek (dMd)

$\sum x^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1[39]

Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPPS dengan nilai signifiksi 0,05 dan taraf kepercayaan 95%. Dengan kriteria pengujian sebagi berikut:

Jika thitung ≤ ttabel, maka Ho diterima

Jika thitung ≥ ttabel, maka Ho ditolak.

[39]Suharsimin Arikunto, *Prosedur Penelitian,* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 349-350

BAB IV

HASIL PENELITIAN SISWA KELAS 4

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis kuasi eksperimen *Non Equivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelas sebagai penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pembelajaran yang dilakukan di kelas 4 dengan tema Indahnya Keragaman di Negeriku pada kelas eksperimen dilalakukan pembelajaran menggunakan metode *Guessing Words*, sedangkan pada kelas control dilakukan pembelajaran secara konvensional atau pembelajaran dengan metode ceramah. Sebelum melakukan pemilihan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan terlebih dahulu observasi terhadap dua kelas yang terdapat di SDN Saruni 2 yaitu kelas 4A dan kelas 4B untuk dapat memilih kelas yang akan dijadikan sebagai kelas eksperimen.

Hasil observasi kedua kelas tersebut diberikan soal *pre test* dan *post test*, *pre test* diberikan sebelum pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas 4A dan kelas 4B, sedangkan *post test* diberikan setelah dilakukan pembelajaran dengan tujuan agar diketahui peningkatan hasil belajar siswa pada tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Adapun tabel daftar siswa kelas 4 SDN Saruni 2 Kabupaten Pandeglang.

Tabel 4.1

Tabel daftar siswa kelas 4 SDN Saruni 2 Pandeglang

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	4A	16	12	28
2	4B	17	15	32

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menggunakan pokok bahasan yang diajarkan pada penelitian ini merujuk pada tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran. Untuk mengetahui hal tersebut, maka setelah diberi perlakuan dengan metode pembelajaran yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka kedua kelompok tersebut diberikan tes berupa tes pilihan ganda.

Setelah dilakukan uji coba instrument selanjutnya dilakukan uji validitas, dan uji reliabilitas. Tes dilakukan diakhir pembelajaran. Berikut ini data hasil penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. *Pre test* kelas eksperimen

Penelitian yang dilakukan dengan jumlah soal 20 butir, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.2

Nilai *Pre test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas	Pretest
1	Adhitia Permana	4B	25
2	Ahmad Maulana Sahrin	4B	35
3	Aldiansyah	4B	35
4	Angelia Shopia Anita	4B	25
5	Azizi Maulana	4B	25
6	Bahrudin	4B	25
7	Bimo Pratama Irawan	4B	25
8	Dini Rhamawati	4B	25
9	Dita Regina Sapana	4B	25
10	Fahmi Restu Hadi	4B	25

11	Fitri Nurhidayah	4B	35
12	Gilang Ramadhan	4B	35
13	Hanna Kamila	4B	25
14	Hikmal Hakim Fauzi	4B	25
15	Meisya Salsabila	4B	50
16	Muh. Raffi Azmi	4B	25
17	Muhamad Jalbu Rizqi	4B	25
18	Muhamad Turmudi	4B	50
19	Muhammad Daniyal Muyassar	4B	25
20	Nabila Agustina	4B	25
21	Nabila Nurhanifah	4B	25
22	Nafsa Fitri Alifa	4B	25
23	Naura Amanda Putri	4B	50
24	Nayla Kurniawati	4B	35
25	Nur Alifatu Jannah	4B	25
26	Nurmalasari	4B	65
27	Rizkyana Putri	4B	50
28	Salman Hafid	4B	65
29	Sendy Sediana Nugraha	4B	65
30	Sherli Noviyatun	4B	25
31	Sultan Maulana Yusuf	4B	35
32	Zalfa Naufalyansah Azhar	4B	35
			65
			25

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal kelas eksperimen sebelum adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3

Skor Nilai Awal *Pre test* Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
25	18
35	7

50	4
65	3

Hasil di atas dapat diketahui bahwa perolehan skor nilai tertinggi *pre test* kelompok eksperimen adalah 65 sebanyak 3 siswa, dan skor nilai terendah *pre test* kelompok eksperimen adalah 25 sebanyak 18 siswa.

2. *Pre test* kelas kontrol

Penelitian yang dilakukan dengan jumlah soal 20 butir, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.4

Nilai *Pre test* Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas	Pretest
1	Ahmad Sirajudin	4A	50
2	Andri Satriawan	4A	65
3	Anggun Natasha	4A	65
4	Anisa Rahmah	4A	65
5	Chelsea Faraskevi	4A	65
6	Danil Kurniawan	4A	65
7	Dena Febriani	4A	75
8	Dwi Fitri Fauziah	4A	85
9	Fitria Ramadina Yuandi	4A	65
10	Gilang Maulana Yusuf	4A	75
11	Gustafa Esa Wildan Kharisma	4A	65
12	Hasrotul Adha Nazwah	4A	65
13	Ismet Khoirul Umam	4A	65
14	Kaila Azzahra	4A	75
15	M Rizki Firdaus	4A	75
16	M.Firli Saharudin	4A	75

17	Moh. Akbar Supriatmono	4A	75
18	Muh Rikzan	4A	75
19	Muh. Fikri Adriansyah Laksmana	4A	75
20	Muh. Reyhan Mauluda	4A	50
21	Muhamad Panji Sanjaya	4A	50
22	Muhammad Ijma Fauzi	4A	50
23	Muhammad Nurrizki Risnawan	4A	50
24	Nabila Aulia Sepanni	4A	50
25	Nihayu Zakiyah	4A	65
26	Nopal Abdillah	4A	65
27	St Wulansari	4A	65
28	Yurisatina	4A	50
			50
			85

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran awal kelas kontrol sebelum adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5

Skor Nilai Awal *Pre test* Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
50	7
65	12
75	8
85	1

Hasil di atas maka dapat diketahui bahwa perolehan skor nilai tertinggi *pre test* kelompok kontrol adalah 85 sebanyak 1 siswa, dan nilai terendah *pre test* kelas kontrol adalah 50 sebanyak 7 siswa.

Deskripsi hasil *pre test* kelas eksperimen dan di atas dapat disajikan data statistik sebagi berikut:

Tabel 4.6

Data Statistik *Pre test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Rata-Rata	34.06	64.82
2	Median	25	65
3	Modus	25	65
4	Simpangan Baku	1.3163	1.0136
5	Skor Minimum	25	50
6	Skor Maksimum	65	85

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, terlihat hasil *pre test* kedua kelompok menunjukan bahwa perolehan nilai minimum dan maksimum yang diperoleh keduanya adalah tidak sama, nilai minimum yang diperoleh kelas eksperimen adalah 25 sedangkan kelas kontrol adalah 50 dan nilai maksimum yang diperoleh kelas eksperimen adalah 65 sedangkan kelas kontrol adalah 85. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen, yaitu 64.82 sedangkan kelas eksperimen yaitu 34.06. Dimana nilai keduanya kelompok tersebut masih sangat terbilang rendah.

Data hasil observasi dilakukan pengujian kehomogenan menggunakan *One-Way Anova* pada SPSS 16. Untuk mengetahui apakah hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berawal dari kondisi yang serupa atau tidak. Hipotesis dan kriteria untuk uji homogenitas dapat dinyatakan sebagai berikut:

Ho : Variansi kedua populasi homogen jika hasilnya Ho diterima maka kedua populasi tersebut dikatakan homogen.

H1 : Variansi kedua populasi tidak homogen jika hasilnya H_1 maka kedua populasi tersebut dikatakan tidak homogen.

Kriteria uji : Jika signifikansi hasil perhitungan > a, maka Ho diterima. Nilai a yang diambil adalah a = 0,05 (data homogen jika sig > a). Homogenitas mengenai tes awal dengan memperoleh hasil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7

Homogenitas Data Awal *Pre test*

Kelas	F	df1	df2	Sig
Eksperimen	.523	2	24	.599
Kontrol	.530	3	24	.666

Data perhitungan homogenitas yang disajikan pada tabel di atas dapat dinyatakan bahwa: data pemahaman awal pada kelas eksperimen homogen, karena nilai sig > a yaitu 0,599 > 0,05 dan kelas kontrol 0,666 > 0,05. Maka, dapat dinyatakankan bahwa hasil *pre test* kelas eksperimen dan kontrol memiliki varian yang homogen antara kelas 4A dan kelas 4B sebagai kelas eksperimen.

1. *Post test* kelas eksperimen

Penelitian yang dilakukan dengan jumlah soal 20 butir maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.8

Nilai *Post test* Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas	Posttest
1	Adhitia Permana	4B	75
2	Ahmad Maulana Sahrin	4B	75
3	Aldiansyah	4B	85
4	Angelia Shopia Anita	4B	75
5	Azizi Maulana	4B	75
6	Bahrudin	4B	75
7	Bimo Pratama Irawan	4B	85

8	Dini Rhamawati	4B	90
9	Dita Regina Sapana	4B	80
10	Fahmi Restu Hadi	4B	90
11	Fitri Nurhidayah	4B	90
12	Gilang Ramadhan	4B	90
13	Hanna Kamila	4B	85
14	Hikmal Hakim Fauzi	4B	75
15	Meisya Salsabila	4B	90
16	Muh. Raffi Azmi	4B	75
17	Muhamad Jalbu Rizqi	4B	65
18	Muhamad Turmudi	4B	90
19	Muhammad Daniyal Muyassar	4B	65
20	Nabila Agustina	4B	85
21	Nabila Nurhanifah	4B	75
22	Nafsa Fitri Alifa	4B	55
23	Naura Amanda Putri	4B	90
24	Nayla Kurniawati	4B	65
25	Nur Alifatu Jannah	4B	75
26	Nurmalasari	4B	85
27	Rizkyana Putri	4B	65
28	Salman Hafid	4B	85
29	Sendy Sediana Nugraha	4B	85
30	Sherli Noviyatun	4B	85
31	Sultan Maulana Yusuf	4B	65
32	Zalfa Naufalyansah Azhar	4B	65
			90
			55

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran akhir kelas eksperimen sesudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9

Skor Nilai Akhir *Post test* Kelas Eksperimen

Nilai	Frekuensi
55	1

65	4
75	9
80	1
85	8
90	7

Hasil di atas maka dapat diketahui bahwa perolehan nilai tertinggi *post test* kelompok eksperimen adalah 90 sebanyak 7 siswa, dan nilai terendah *post test* kelompok eksperimen adalah 55 sebanyak 1 siswa.

2. *Post test* kelas kontrol

Penelitian yang dilakukan dengan jumlah soal 3 butir, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.10

Nilai *Post test* Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas	*Post test*
1	Ahmad Sirajudin	4A	50
2	Andri Satriawan	4A	50
3	Anggun Natasha	4A	50
4	Anisa Rahmah	4A	55
5	Chelsea Faraskevi	4A	50
6	Danil Kurniawan	4A	50
7	Dena Febriani	4A	85
8	Dwi Fitri Fauziah	4A	75
9	Fitria Ramadina Yuandi	4A	55
10	Gilang Maulana Yusuf	4A	85
11	Gustafa Esa Wildan Kharisma	4A	75
12	Hasrotul Adha Nazwah	4A	65
13	Ismet Khoirul Umam	4A	60
14	Kaila Azzahra	4A	85
15	M Rizki Firdaus	4A	75

16	M.Firli Saharudin	4A	65
17	Moh. Akbar Supriatmono	4A	75
18	Muh Rikzan	4A	75
19	Muh. Fikri Adriansyah Laksmana	4A	85
20	Muh. Reyhan Mauluda	4A	60
21	Muhamad Panji Sanjaya	4A	50
22	Muhammad Ijma Fauzi	4A	60
23	Muhammad Nurrizki Risnawan	4A	50
24	Nabila Aulia Sepanni	4A	50
25	Nihayu Zakiyah	4A	50
26	Nopal Abdillah	4A	60
27	St Wulansari	4A	50
28	Yurisatina	4A	60
			85
			50

Adapun distribusi frekuensi hasil pembelajaran akhir kelas eksperimen sesudah adanya perlakuan dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11

Skor Nilai Akhir *Post test* Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi
50	10
55	2
60	5
65	2
75	5
85	4

Hasil di atas diketahui bahwa perolehan nilai tertinggi *post test* kelompok kontrol adalah 85 sebanyak 4 siswa, dan nilai terendah *post test* kelompok kontrol adalah 50 sebanyak 10 siswa.

Deskripsi hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat disajikan data statistik sebagai berikut:

Tabel 4.12

Data Statistik *Post test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Rata-Rata	78.43	62.67
2	Median	77	60
3	Modus	75	50
4	Simpangan Baku	9.8731	1.2944
5	Skor Minimum	55	50
6	Skor Maksimum	90	85

Berdasarkan tabel 4.12 di atas, terlihat hasil *post test* kedua kelompok menunjukan bahwa perolehan nilai minimum dan maksimum yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Yaitu 55 untuk nilai minimum kelas eksperimen dan 50 untuk minimum kelas kontrol, dan 90 untuk nilai maksimum kelas eksperimen dan 85 untuk maksimum nilai kelas kontrol. Selain itu nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 78,43 sedangkan kelas kontrol yaitu 62,67. Dari hasil perolehan tersebut dapat dinyatakan bahwa nilai *post test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan *post test* pada kelas kontrol.

B. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *kolmogrov-Smirnov* .Berdasarkan analisis data dengan bantuan program komputer yaitu SPSS 16.00 dapat diketahui nilai signifikansi yang menunjukan normalitas data. Kriteria yang digunakan yaitu data dikatakan distribusi normal jika harga koefisien *Asymp. sig* pada output *kolmogrov-Smirnov* test dari *alpha* yang ditentukan yaitu 5% (0.05). Hasil uji normalitas sebagi berikut:

Tabel 4.13

Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No	Signifikasi	*A*	Keterangan
1.	0,102	0,05	Normal

Tabel diatas terlihat memiliki distribusi normal data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05. Dari pengolahan data diatas terdapat pengaruh 0,102, hal ini menunjukan bahwa data berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk hasil belajar menunjukan angka yang lebih besar dari *a* = 0,05 yaitu 0,102. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa melalui tes objektif kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 4.14

Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

No	Signifikasi	*a*	Keterangan
1.	0,245	0,05	Normal

Tabel di atas terlihat memiliki distribusi normal data dapat dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05.

Dari pengolahan data diatas terdapat pengaruh 0,245, hal ini menunjukan bahwa data berdistribusi normal karena lebih besar dari 0,05. Hasil perhitungan ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk hasil belajar menunjukan angka yang lebih besar dari *a* = 0,05 yaitu 0,245. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa melalui tes objektif kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Kriteria uji : Jika signifikansi hasil perhitungan > *a*, maka Ho diterima. Nilai *a* yang diambil adalah *a* = 0,05 (data homogen jika sig > *a*). Hasil perhitungan uji homogenitas tes akhir mengenai hasil belajar dirangkum dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.15

Homogenitas Data Akhir *Post test*

Kelas	F	df1	df2	Sig
Eksperimen	.774	5	22	.579
Kontrol	1.030	3	22	.398

Berdasarkan hasil perhitungan, ternyata semua nilai-nilai signifikansi untuk tes akhir belajar menunjukan angka yang lebih besar dari *a* = 0,05 yaitu 0,579 dan 0,398. Sehingga, bisa disimpulkan bahwa data tes akhir hasil belajar kelas eksperimen bersifat homogen. Karena data bersifat homogen, maka pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan menggunakan statistika parametrik yaitu uji beda dua rata-rata (Uji-t).

C. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan *t-test* dengan jenis *paired samples* t-test yang merupakan uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata dua grup yang tidak saling berpasangan atau

tidak saling berkaitan, tidak berkaitan dapat diartikan bahwa penilitian dilakukan untuk dua subjek sampel yang berbeda.

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikasi antara skor *post test* kelompok eksperimen dengan skor *post test* kelompok kontrol, pengujian juga dilakukan setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, karena jika uji normalitas dan uji homogenitas tidak dilakukan maka tidak dapat dilakukan uji t. Untuk pengujian tersebut terdapat ketentuan sebagai berikut:

- Jika *a* = 0,05 lebih kecil atau sama dengan nilai sig. atau [*a* = 0,05 < sig.], maka Ho diterima dan Ha ditolak.
- Jika *a* = 0,05 lebih besar atau sama dengan nilai sig. atau [*a* = 0,05 > sig.], maka Ha diterima dan Ho ditolak.

Adapun hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan uji-t terhadap hasil *post test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat pada table 4.16 Di bawah ini:

Tabel 4.16

Hasil Uji Kesamaan *Post test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	95% Confidence Interval of the Difference Upper			
Pair 1	kelompok – nilai	-6.96167E1	14.10625	1.82111	-73.26070	-65.97264	-38.228	59	.000

Tabel 4.16 di atas, diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired samples t-test*, dapat dinyatakan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima,

yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji-t untuk *post test* kelas eksperimen dan kontrol adalah Ha diterima dan Ho ditolak artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *post test* kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata hasil belajar *post test* kelompok kontrol.

Berdasarkan analisis *pre test* dan *post test*, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berlangsung lebih baik dibandingan dengan kelompok kontrol. Dari data ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen hasilnya cukup optimal. Terdapat beberapa hal atau alasan yang menyebabkan hasil belajar kelas eksperimen relatif lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Pertama, siswa pada kelas eksperimen diarahkan untuk mengikuti langkah-langkah dalam pembelajaran dengan metode *guessing words* adalah a) Perencanaan: yaitu meliputi kegiatan menerangkan metode pembelajaran, membicarakan terlebih dahulu permasalahan yang dapat diangkat, menentukan langkah-langkah apa saja yang perlu dicatat dan variabel-variabel yang harus dikontrol; b) Pelaksanaan: melaksanakan pembelajaran dengan metode *guessing words*, mengumpulkan laporan, memproses kegiatan dan mengadakan tes untuk menguji pemahaman siswa. Untuk menerapkan metode *guessing words* juga harus dipersiapkan dengan matang terlebih dahulu materi apa yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran agar menunjang keberhasilan belajar siswa. *Kedua*, dalam proses pembelajaran siswa selalu diberikan motivasi belajar berupa apresiasi dengan tindakan seperti tepukan

semangat dan perkataan yang membangkitkan guna agar siswa senang dan ikut serta aktif, karena belajar dikatakan berhasil bila otak kanan dan kiri difungsikan secara optimal dengan pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol karena menggunakan metode pembelajaran yang berbeda dimana kelas eksperimen belajar dengan metode *guessing words* dan kelas kontrol belajar dengan pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran menggunakan metode *guessing words* siswa dapat dengan mudah untuk memahami pembelajaran tersebut dalam memahami pembelajaran, siswa dapat berfikir kritis dalam menemukan jawaban dari soal yang diberikan.

Sedangkan pada pembelajaran konvensional siswa kelas kontrol tidak memiliki kesempatan sebagaimana yang dilakukan pada siswa kelas eksperimen, siswa cenderung pasif menerima informasi dari guru. Secara garis besar penggunaan metode *guessing words* dapat menanamkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil perhitungan hipotesis menggunakan uji-t untuk kelas eksperimen dan kontrol maka yang dihasilkan bahwa tidak terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Demikian *post test* yang mendapat perlakuan dengan menggunakan metode *guessing words* dan yang tidak mendapat perlakuan, maka hasilnya yaitu Ha artinya terdapat perbedaan rata-rata nilai hasil belajar *post test* kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata hasil belajar *post test* kelompok kontrol.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisis data dan pengujian hipotesis dapat diambil simpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan uji-t pada *post test* penerapan metode *guessing words* adalah signifikan. Hal ini berarti bahwa metode *guessing words* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema indahnya keragaman di negeriku.
2. Hasil akhir dari hasil *post test* setelah perlakuan diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 78,43 > 62,67, maka rata-rata hasil belajar siswa pada tema indahnya keragaman di negeriku dengan menerapkan metode *guessing words* lebih tinggi dari pembelajaran metode konvensional, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *guessing words* efektif meningkatkan hasil belajar siswa atau terdapat pengaruh terhadap penerapan metode *guessing words* pada pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disarankan sebagai berikut :

1. Bagi Pemerintah/Dinas Pendidikan Kab. Pandeglang, penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku.
2. Bagi sekolah/Kepala sekolah SDN Saruni 2, penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang metode *Guessing Words* dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa

pada pembelajaran tematik dan diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan dalam meningkatkan pendidikan.

3. Bagi guru, jika hasil penelitian dirasakan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan metode *Guessing Words* sebagai usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa.