



**PENGARUH MEDIA PAPAN SILSILAH KELUARGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III  
SDN 03 KRASAK JEPARA**

**SKRIPSI**

**Oleh  
DEA KUMALASARI  
NPM 15120338**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**



**PENGARUH MEDIA PAPAN SILSILAH KELUARGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III  
SDN 03 KRASAK JEPARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang  
Untuk Penyusunan Skripsi**

**Oleh  
DEA KUMALASARI  
NPM 15120338**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG  
2022**

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PAPAN SILSILAH KELUARGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III  
SDN 03 KRASAK JEPARA**

Disusun oleh  
**Dea Kumalasari**  
NPM 15120338

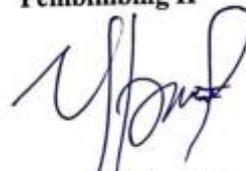
Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan untuk  
disusun menjadi skripsi  
pada tanggal 24 Maret 2022

**Pembimbing I**



**Vervliana Purnamasari, S.Pd, M.Pd**  
NIP/NPP. 159101469

**Pembimbing II**



**Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd, M.Pd**  
NIP/NPP. 159001502

Scanned with CamScanner

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA PAPAN SILSILAH KELUARGA TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III  
SDN 03 KRASAK JEPARA

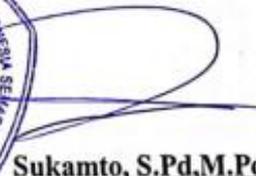
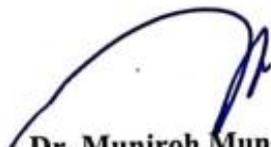
Disusun oleh  
Dea Kumalasari  
NPM 15120338

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua,

Sekretaris,



Dr. Muniroh Munawar, S.Pi, M.Pd  
NPP.09701230

Sukamto, S.Pd, M.Pd  
NIP. 987701131

Penguji I  
Vervliana Purnamasari, S.Pd, M.Pd  
NPP.159101469

(.....)

Penguji II  
Ibnu Fatkhu Royana, M.Pd  
NPP. 159001502

(.....)

Penguji III  
Qoriati Musfahanah S.Pd, M.Pd  
NPP/NIP. 0624068503

(.....)

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Belajarlah! karena kita tidak dilahirkan dalam keadaan mengetahui. Belajarlah! banting otakmu dengan mencari ilmu sebanyak-banyaknya untuk memecah rahasia besar pada tempatmu berpijak yang bernama dunia ini. Belajarlah! karena ilmu adalah sesuatu yang ajaib yang dapat mengubah dunia. Jika kau ingin menjadi manusia yang hidup dengan penuh kebijakan dan keberuntungan, maka ilmu adalah kuncinya.”

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Persembahan yang tertinggi hanyalah kepada Allah Swt., dengan ridho-Nya lah selalu kuharapkan untuk menyertai setiap langkahku.
2. Terimakasih kepada diriku sendiri yang sudah berjuang sampai saat ini, terimakasih sudah bertahan dan terus berusaha menjadi lebih baik.
3. Penyemangatku, Bapak Nur Ali dan Ibu Sriyati selaku kedua orangtua dan saudara saudaraku yang selalu membuatku termotivasi dan mensupport serta selalu mendoakan dan menasehatiku menjadi lebih baik. Terimakasih atas semuanya yang telah kalian berikan.
4. Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd, M.Pd dan Bapak Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam penyelesaian penulisan skripsi.
5. Bapak Masjud, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 03 Krasak Jepara dan Ibu Nikmatun, S.Pd. selaku Wali Kelas III yang telah banyak membantu penulis selama penelitian.
6. Teruntuk sahabat saya, Rinika Putri yang selalu ada dan menyemangati saya mengerjakan skripsi.
7. Almamater tercinta Universitas PGRI Semarang.

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dea Kumalasari

NPM : 15120338

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : "PENGARUH MEDIA PAPAN SILSILAH KELUARGA  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN  
03 KRASAK JEPARA".

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 11 Desember 2020

Yang membuat pernyataan,



Dea Kumalasari

NPM. 15120338

## ABSTRAK

**DEA KUMALASARI. NPM 15120338.** “PENGARUH MEDIA PAPAN SILSILAH KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS III SDN 03 KRASAK JEPARA”. Skripsi dengan Dosen Pembimbing I Verylana Purnamasari, S.Pd, M.Pd. dan Dosen Pembimbing II Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd, M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang. Desember 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS Kelas III SDN 03 Krasak Jepara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasy eksperimen*). Desain penelitian pada penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”. Sampel pada penelitian ini menggunakan tiga kelas, yaitu dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelas control. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes dan dokumentasi. Untuk menjawab hipotesis digunakan uji t dan uji Univariate Analysis of Variance dengan bantuan program IBM SPSS versi 25.0. Hasil analisis diperoleh rata-rata *pre-test* kemampuan berpikir kreatif menggunakan *open ended* sebesar 63.9332 dan *post-test* sebesar 72.2646. Perubahan tersebut terlihat dari nilai rata-rata setelah pelakuan mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar. Selain itu, berdasarkan *output* perhitungan data juga diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 4,228 dan  $P = 0,000 < 0,05$ ; maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan silsilah keluarga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS.

Saran yang dapat disampaikan peneliti setelah penelitian pada sekolah tersebut agar penggunaan media papan silsilah keluarga akan lebih bermakna, jika disesuaikan dengan karakteristik dan mampu memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di kelas agar lebih meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Media papan silsilah keluarga dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran *open ended* karena mampu melatih kemampuan berpikir kreatif sehingga siswa tidak mudah bosan yang berimbas pada meningkatnya hasil belajar.

Keywords : Media papan silsilah keluarga, Hasil belajar

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Pengasih atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi yang berjudul, “Pengaruh Media Papan Silsilah Keluarga Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 03 Krasak Jepara” ini, disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan dorongan serta saran- saran dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan dan rintangan serta kesulitan tersebut dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati saya sampaikan terimakasih kepada :

1. Dr. Muhdi, SH, M.Hum, Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas PGRI Semarang.
2. Mei Fita Asri Untari, S.Pd, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Sukanto, S.Pd, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta senantiasa memberikan bimbingan dengan sabar dan bijaksana guna kesempurnaan penulisan skripsi.
4. Veryliana Purnamasari, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan dengan sabar dan bijaksana serta memberikan arahan guna kesempurnaan penulisan skripsi.
5. Ibnu Fatkhu Royana, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan dengan sabar dan bijaksana serta memberikan arahan guna kesempurnaan penulisan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dewan Penguji yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mempertanggungjawabkan hasil penulisan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang yang telah bersumbangsih besar mendidik saya selama perkuliahan.
8. Seluruh staf dan karyawan Universitas PGRI Semarang yang turut membantu selama penulis menempuh pendidikan sarjana ini.

Akhirnya penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat sesrta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca skripsi ini.

Semarang, 15 Desember 2020

Penulis

Dea Kumalasari

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
1. Manfaat Teoritis .....	8
2. Manfaat Praktis .....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori .....	10
1. Belajar .....	10
2. Hasil Belajar.....	14
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	15
4. Teori Hasil Belajar .....	17
5. Manfaat Hasil Belajar.....	18
6. Prinsip Belajar .....	19

7. Media Belajar .....	20
8. Fungsi Media Pembelajaran .....	21
9. Jenis Media Pembelajaran .....	22
10. Media Pembelajaran Silsilah Keluarga Kelas III SD .....	24
11. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	26
B. Penelitian yang Relevan .....	26
C. Kerangka Berfikir.....	29
D. Hipotesis Penelitian.....	30
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Metodologi Penelitian .....	32
B. Metode dan Desain Penelitian.....	32
C. Populasi dan Sampel .....	33
1. Populasi .....	33
2. Sampel.....	34
D. Tempat dan Waktu .....	34
1. Tempat.....	34
2. Waktu .....	35
E. Variabel Penelitian .....	35
F. Teknik Pengumpulan Data.....	35
G. Instrumen Penelitian.....	36
H. Teknik Analisis Data.....	43
1. Analisis Deskriptif.....	44
2. Uji Asumsi Prasyarat.....	44
1) Uji Normalitas .....	44
2) Uji Homogenitas .....	44
3) Uji Hipotesis .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	46
1. Hasil Belajar IPS <i>Pre-Test</i> .....	47
2. Hasil Belajar IPS <i>Post-Test</i> .....	48
B. Uji Instrumen Penelitian .....	48

1. Uji Validitas .....	49
2. Uji Reliabilitas.....	50
C. Uji Persyaratan Analisis Data .....	51
1. Uji Normalitas .....	51
2. Uji Homogenitas .....	52
D. Uji Hipotesis .....	53
E. Pembahasan.....	54
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	57
B. Saran.....	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	59
LAMPIRAN.....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Nilai UAS Semester Ganjil Mata Pelajaran IPS SDN 03 Krasak Jepara .....	4
Tabel 3.1	Rancangan Penelitian .....	33
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	37
Tabel 4.1	Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 03 Krasak.....	46
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> .....	47
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> .....	48
Tabel 4.4	Uji Validitas Instrumen Penelitian .....	49
Tabel 4.5	Hasil Uji Reliabilitas .....	51
Tabel 4.6	Ringkasan Uji Normalitas .....	52
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas .....	52
Tabel 4.8	Hasil Uji Hipotesis .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Akar Silsilah Keluarga .....	24
Gambar 2.2	Kerangka Berfikir .....	30
Gambar 4.1	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-Test</i> .....	47
Gambar 4.2	Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-Test</i> .....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Daftar Nama Siswa Kelas III SDN 03 Krasak Jepara .....	62
Lampiran 2.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	63
Lampiran 3.	Instrumen Soal.....	64
Lampiran 4.	Statistik Deskriptif.....	69
Lampiran 5.	Uji Validitas.....	70
Lampiran 6.	Uji Reliabilitas.....	73
Lampiran 7.	Uji Normalitas .....	74
Lampiran 8.	Uji Homogenitas.....	75
Lampiran 9.	Uji Hipotesis .....	76
Lampiran 10.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	77
Lampiran 11.	Dokumentasi Penelitian.....	86

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu wahana dan sarana yang baik dalam upaya pembinaan Sumber Daya Manusia dan mempunyai nilai esensial yang tinggi dalam kehidupan. Pendidikan merupakan kebutuhan utama sebagai bekal manusia di kehidupannya nanti, maka dari itu sudah selayaknya pendidikan mendapatkan perhatian, penanganan dan sebagai prioritas oleh pemerintah, masyarakat, keluarga dan seluruh pelaku pendidikan. Pendidikan dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pasal 3 dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis bertanggung jawab.

Pembelajaran seharusnya memberikan suasana yang menarik untuk mencapai hasil yang maksimal. Iklim belajar yang menarik akan menciptakan situasi belajar atau iklim kelas aktif, konstruktif, kooperatif, dan kolaboratif. Dengan suasana yang menarik siswa mampu secara efektif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dinyatakan efektif jika proses pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan dan mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan (Prastowo, 2013: 13). Pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan langkah dalam upaya meningkatkan minat peserta didik terhadap proses pembelajaran. Langkah ini penting dilakukan sebagai inovasi terhadap proses pembelajaran yang bersifat monoton, yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik khususnya terkait dengan proses pembelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari, khususnya pada anak sekolah dasar (SD). Pada jenjang pendidikan tingkat dasar, mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai ilmu pengetahuan yang di dalamnya terdapat pengorganisasian dan pengayaan materi geografi, sejarah, antropologi, sosiologi, dan ekonomi. Konsep dasar mempelajari IPS di tingkat sekolah dasar bermanfaat, karena dalam proses pembelajaran IPS anak dapat mengaitkan berbagai fakta, gagasan, dan peristiwa dari materi

yang dipelajari, sehingga mereka akan lebih mudah menarik kesimpulan dari topik materi yang diajarkan oleh guru IPS (Susanto, 2014: 33).

Untuk jenjang sekolah dasar, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya (Jumali, dkk, 2008: 21). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi (Permendikbud, 2014). Arah mata pelajaran IPS ini di latar belakang oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang peserta didik di sekolah dasar akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS di sekolah dasar di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata Pelajaran IPS yang diajarkan di Sekolah Dasar kelas III merupakan suatu mata pelajaran yang berisikan cerita atau peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau dalam jangka waktu yang lama, siswa tidak mengalami secara langsung peristiwa tersebut. Disamping itu siswa juga dituntut untuk menghafal Bulan, tanggal, tahun kejadian dan

tempat kejadian, sehingga mata pelajaran IPS di sekolah-sekolah sering dirasakan sebagai mata pelajaran yang kurang menarik, monoton dan kurang bervariasi.

Berdasarkan hasil observasi survei nilai UAS Semester Ganjil pada mata pelajaran IPS yang tertera dibawah ini .

**Tabel 1.1** Hasil Nilai UAS Semester Ganjil  
Mata Pelajaran IPS SDN 03 Krasak Jepara

No.	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai
1.	15	64,8
2.	12	71,02
Jumlah	27	

*Sumber : (Data SDN 03 Krasak Jepara)*

Hasil yang didapat adalah nilai UAS semester ganjil pada mata pelajaran IPS masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 64,8. KKM untuk mata pelajaran IPS di SD tersebut adalah 70, dari 27 jumlah siswa yang ada hanya 12 siswa yang telah mencapai KKM dengan rata-rata nilai 71,02.

Ada beberapa hal yang dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS, misalnya karena pada saat siswa mulai mengajukan pertanyaan atau melontarkan pendapat terkadang ada siswa lain yang mengejek, ada pula siswa yang memiliki sifat pendiam, dan siswa juga memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Selain itu guru belum memberikan kesempatan siswa untuk berpikir secara berkelompok, sehingga mengakibatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan kerja sama antar siswa menjadi kurang. Padahal pada hakikatnya siswa tidak hanya

belajar dari guru saja, namun juga belajar dari teman sebaya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010: 2).

Pembelajaran di SD banyak bergantung pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru terlebih untuk menanamkan pemahaman sebuah konsep kepada peserta didik. Salah satu materi yang membutuhkan pemahaman mendalam dari peserta didik yaitu materi pelajaran IPS. Pemahaman mengenai materi tersebut memerlukan keterlibatan benda konkret yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menunjukkan mana yang merupakan materi yang sesuai dan mana yang bukan.

Pembelajaran IPS di SD N 03 Krasak Jepara belum memaksimalkan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model konvensional. pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered instruction*) (Hasyim, 2015: 19). Guru mendominasi proses pembelajaran, guru disini bertindak sebagai satu satunya sumber belajar, guru menyajikan pelajaran dengan menerapkan model konvensional termasuk menerapkan metode ceramah yang monoton, kurang bervariasi, memberikan latihan soal, memberikan pekerjaan rumah (PR), suasana belajar yang terkesan kaku dan tidak mengadakan variasi suasana ruangan belajar.

Untuk mengatasi agar pelajaran IPS tidak monoton dan lebih bervariasi maka dapat digunakan media pengajaran bagi mata pelajaran IPS.

Siswa dalam belajar hendaknya diberikan ruang gerak untuk dapat belajar secara aktif sehingga siswa yang belum paham dari penjelasan yang didapatkan dari guru dapat menemukan sendiri dan memahami sendiri konsep konsep yang ada dengan baik yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Salah satu karakteristik dari peserta didik usia SD yaitu senang bermain. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik senang bermain mengarahkan peneliti pada media pembelajaran kooperatif, yakni media papan silsilah keluarga. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran tersebut adalah dapat memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi keterbatasan guru, mengatasi sikap aktif dan kreatif siswa, dan mengatasi keterbatasan ruang (Sapriya, 2014: 194).

Berdasarkan paparan di atas, urgensi mata pelajaran IPS sangat penting dipelajari. Adanya referensi jurnal, peneliti mencoba mengimplementasikan media pembelajaran tersebut dalam penelitian eksperimental dengan judul “Pengaruh Media Papan Silsilah Keluarga Terhadap Hasil belajar IPS Kelas III SDN 03 Krasak Jepara”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di SDN 03 Krasak Bangsri Kabupaten Jepara dan wawancara yang dilakukan dengan Ibu

Nikmatun, S.Pd. selaku Wali Kelas III, dapat diidentifikasi masalah antara lain sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
2. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran.
3. Siswa masih terlihat pasif dalam pembelajaran dan partisipasi siswa masih rendah, dan
4. Rata-rata hasil nilai ulangan akhir semester ganjil siswa masih di bawah KKM 70.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka Peneliti membatasi masalah pada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS kelas III SD N 03 Krasak Jepara dan Peneliti hanya memfokuskan pada hasil belajar siswa pada aspek kognitifnya saja. Dalam penelitian ini Peneliti hanya memfokuskan pada media pembelajaran, dan mata pelajaran IPS semester genap 2018/2019.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD N 03 Krasak Jepara?”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS kelas III SDN 03 Krasak Jepara.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian diadakan dengan harapan memberi manfaat dalam ranah teoritis dan praktis, dengan menjabarkan sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dalam pendidikan, khususnya mengenai Pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD N 03 Krasak Jepara.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat praktis antara lain:

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil belajar siswa dapat mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan dan siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

#### **b. Bagi guru**

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih dan menerapkan beberapa alternatif model pendidikan dalam proses pembelajaran, terutama dalam pembelajaran IPS pada materi silsilah keluarga.

c. Bagi siswa

Dapat menjalin kerja sama yang baik dengan Universitas PGRI Semarang dikarenakan sudah memberikan kesempatan kepada mahasiswanya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar**

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian.

James O. Whitaker dalam Djamarah (2000: 12) “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Kata “diubah” merupakan kata kunci pendapatnya Whitaker, sehingga dari kata tersebut mengandung makna bahwa belajar adalah sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu, belajar merupakan sistem yang sangat penting dalam perubahan setiap tingkah laku manusia tentang ilmu sikap dan tingkah laku dimana semua sudah di tetapkan dalam pendapat yang dikemukakan oleh James O. Whitaker dalam Djamarah (2000: 12).

Menurut Slameto (Haling, 2006: 1) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan , sebagai hasil pengalamannya sendiri sebagai interaksi dengan lingkungannya, sedangkan menurut Slameto (Haling, 2006:1) merubah manusia atau

tingkah laku manusia ke sistem yang lebih baru secara keseluruhan dengan menggunakan pengalaman yang dialami sendiri sebagai salah satu interaksi baru dengan lingkungannya.

Hamalik (dalam Haling 2006: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perkembangan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan, belajar itu perubahan-perubahan yang psikis. Sedangkan menurut Morgan dalam Fathurrohman & Sutikno (2007:6) merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu. Belajar merupakan perubahan yang tetap sebagai tingkah laku yang baru dengan tata cara yang baik dan menggunakan proses yang terancang dengan baik juga, karena dalam belajar kita tahu apa saja yang baik dan apa saja yang buruk, dampak terbesar ialah kepada perubahan tingkah laku.

Definisi belajar lain mengenai belajar dikemukakan oleh Suyono dan Hariyanto (2011) yaitu belajar merupakan suatu aktifitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan ketrampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 7), belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Belajar merupakan alat untuk memperoleh pengetahuan baru meningkatkan ketrampilan yang baru juga, belajar juga berpengaruh pada perubahan tingkah laku yang kompleks dan menyeluruh agar menghasilkan hal yang lebih baik, karena

belajar merupakan hal yang penting yang harus dimiliki setiap orang dalam menjalani hidup. Berdasarkan pendapat dari berbagai peneliti tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu proses untuk merubah tingkah laku sehingga diperoleh pengetahuan dan ketrampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Cronbach sebagai penganut aliran behaviorisme (1954: 49-50) dalam (Suyono (2016: 12) dan Ulfah Amaliya (2018)) menyatakan ada tujuh unsur utama dalam proses belajar, yang meliputi: (1) tujuan belajar, (2) kesiapan belajar, (3) situasi belajar, (4) interpretasi atau hubungan antara komponen-komponen situasi belajar, (5) respon berupa usaha dari peserta didik sendiri dalam belajar, (6) konsekuensi berupa hasil dari belajar baik positif atau negatif dan, (7) reaksi terhadap kegagalan. Sedangkan menurut para konstruktivis memaknai unsur-unsur belajar meliputi: (1) tujuan belajar, (2) proses belajar, (3) hasil belajar yang diperoleh dan dipengaruhi oleh pengalaman peserta didik sebagai hasil dari interaksi dengan dunia fisik dan lingkungan.

Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktifitas tertentu. Walaupun pada hakikatnya tidak semua perubahan kategori belajar dan dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan.

Dalam belajar juga terdapat kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai para peserta didik, baik tentang apa saja, dimana saja, dengan

siapa saja, yang meliputi: (1) kompetensi dalam mengumpulkan sesuatu seperti memilih, menolak, dan mengolah informasi; (2) kompetensi dalam menguasai peralatan sebagai sarana untuk mengetahui dan memahami; (3) kompetensi dalam berkomunikasi dengan orang lain secara efektif; dan (4) kompetensi untuk beradaptasi diri menghadapi perubahan kehidupan.

Adapun prinsip belajar yang di kemukakan menurut konsep behaviorisme, kognitivisme maupun konstruktivisme disampaikan oleh Sukamdinata (2004: 165-166) dalam Suyono (2016: 128) meliputi:

- a. Belajar adalah merupakan bagian dari perkembangan peserta didik,
- b. Belajar akan berlangsung seumur hidup,
- c. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan serta usaha dari individu secara aktif,
- d. Belajar akan mencapai dan mencakup seluruh aspek kehidupan,
- e. Kegiatan belajar dapat berlangsung di sembarang tempat dan waktu;
- f. Belajar berlangsung dengan guru maupun tanpa guru;
- g. Belajar yang direncanakan dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi;
- h. Perbuatan belajar yang bervariasi daari yang paling sederhana sampai dengan yang paling amat kompleks;
- i. Dalam belajar agar terjadi hambatan-hambatan; dan
- j. Dalam hal belajar memerlukan adanya bantuan dan bimbingan dari oranglain, guru/wali kelas, orang tua, orang di sekitar ,yang daat bermanfaat bagi kita.

## 2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan sukses tidaknya sebuah pembelajaran. Hasil belajar menurut Sudjana (2009: 3) dalam (Ulfah Amaliya (2018)) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Kemudian menurut Suprijono (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang akan diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran tersebut dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Menurut Bloom (dalam Suprijono (2009: 6) dan Ulfah Amaliyah 2018) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *Knowledge* (pengetahuan, ingatan). *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasi, merencanakan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai), kemudian untuk domain

efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Kemudian domain psikomotor meliputi *initatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Domain psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sedangkan hasil pembelajaran menurut Lindgren meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi karena hasil penilaian dari guru. Hasil belajar berupa dampak pembelajaran dan dampak pengiring. Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan perilaku seseorang yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar. Perubahan perilaku menjadi lebih baik dapat menghasilkan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar ditekankan pada aspek efektif. Sedangkan perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan ketrampilan merupakan hasil belajar yang diharapkan jika proses belajar di tekankan pada aspek kognitif dan psikomotor. Setiap mata pelajaran memiliki hasil belajar tertentu karena masing-masing mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2013: 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal dengan penjelasan yang akan dipaparkan sebagai berikut:

a) Faktor Internal

- (1) Faktor Fisiologis. Contohnya kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.
- (2) Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, 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 sosial misalnya berdiskusi, tanya jawab, dan menyelesaikan masalah. Belajar secara individu dapat memicu kesulitan siswa dalam menyelesaikan masalah, oleh karena itu belajar secara berkelompok lebih mendorong keingintahuan siswa semakin berkembang.
- (2) Faktor Instrumental ialah faktor yang penggunaannya dan keberadaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang direncanakan. Faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, faktor internal yang meliputi fisiologis dan psikologis serta faktor eksternal yang meliputi faktor lingkungan dan instrumental merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

#### **4. Teori Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 8). Kingsley (2009: 99) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Adapun Gagne (1989: 120) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler, tujuan institusional maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

Model berpikir ilmiah dengan tipe *hypotheticodeductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik

kesimpulan, mengembangkan dan menafsirkan hipotesa (Budiningsih, 2008: 39).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori hasil belajar meliputi pengalaman pendidikan, proses berpikir, dan proses informasi yang masuk dalam otak.

## **5. Manfaat Hasil Belajar**

Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan dalam sekolah. Sebagaimana dikemukakan Ahmad (2016: 20) yang menyatakan bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan seseorang menjadi lebih baik, dengan begitu hasil belajar dapat memberikan manfaat untuk:

- a) Menambah pengetahuan,
- b) Lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya,
- c) Lebih mengembangkan keterampilannya,
- d) Memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal,
- e) Lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat hasil belajar adalah untuk mendiagnosis bagaimana kesulitan belajar yang di alami oleh para siswa, untuk dapat memberikan umpan balik atau sebagai perbaikan dari proses belajar mengajar, dan juga sebagai penentu kenaikan kelas.

## 6. Prinsip Belajar

Adapun prinsip belajar yang di kemukakan menurut konsep behaviorisme, kognitivisme maupun konstruktivisme disampaikan oleh Sukamdinata (2004:165-166) dalam Suyono (2016:128) meliputi :

- a) belajar adalah merupakan bagian dari perkembangan peserta didik
- b) belajar akan berlangsung seumur hidup,
- c) keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan serta usaha dari individu secara aktif
- d) belajar akan mencapai dan mencakup seluruh aspek kehidupan ,
- e) kegiatan belajar dapat berlangsung di sembarang tempat dan waktu ;
- f) belajar berlangsung dengan guru maupun tanpa guru
- g) belajar yang direncana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi
- h) perbuatan belajar yang bervariasi daari yang paling sederhana sampai dengan yang paling amat kompleks
- i) dalam belajar agar terjadi hambatan-hambatan ; dan
- j) dalam hal belajar memerlukan adanya bantuan dan bimbingan dari orang lain, guru, orang tua, orang di sekitar ,yang daat bermanfaat bagi kita.

Sedangkan Agus Suprijono (2011 : 4) menyatakan prinsip-prinsip belajar ada tiga . yaitu :

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar yang dimaksudkan memiliki ciri-ciri :
  - a) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup

- b) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang di sadari.
  - c) Berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
  - d) Positif atau berakumulasi
  - e) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan .
  - f) Permanen atau tetap
  - g) Bertujuan dan terarah
  - h) Mencaakup keseluruhan potensi kemanusiaan
- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis , konstruktif , dan organik . Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman . pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa prinsip belajar merupakan suatu proses yang terus menerus dan berkesinambungan yang mengubah perilaku atau sikap seorang individu tergantung pada apa yang diketahui oleh individu tersebut.

## **7. Media Belajar**

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal

ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Daryanto, 2011:4).

Ali (2010: 19) mengemukakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

## **8. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2011: 15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (2011: 16), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan

minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Sadiman, dkk (2011: 35), kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e) Menyamakan pengalaman.
- f) Menimbulkan persepsi yang sama.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar, dimana media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap media ajar.

## **9. Jenis Media Pembelajaran**

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaranpun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Arsyad (2011: 35) mengklasifikasikan media pembelajaran atas empat kelompok, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak.
- b) Media hasil teknologi audio-visual.

- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (1990: 20) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a) Pilihan media tradisional

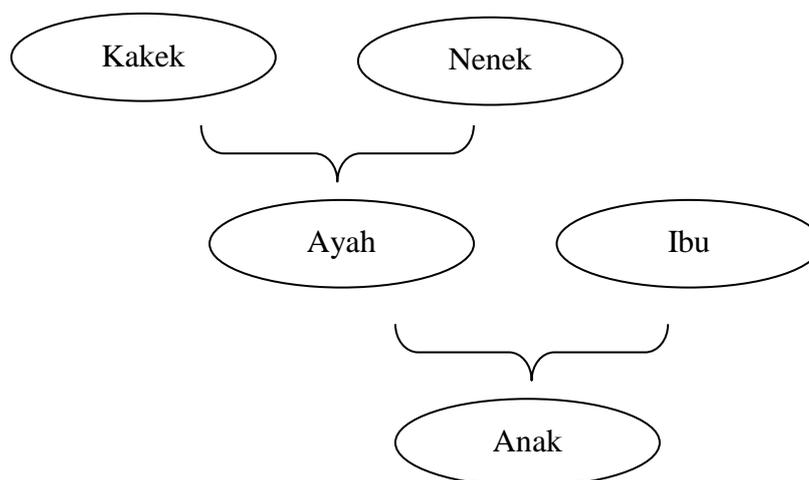
- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu *proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel, cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (tape).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, *specimen*, manipulatif (peta, boneka).

b) Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu computer-assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor *intelijen, interaktif, hipermedia, compact (video) disc*.

## 10. Media Pembelajaran Silsilah Keluarga Kelas III SD

Media pembelajaran silsilah keluarga merupakan media bagan yang banyak digunakan untuk memudahkan seseorang dalam menyusun organisasi atau silsilah keluarga. Pengertian bagan/*chart* sendiri adalah ringkasan butir-butir yang penting biasanya berupa ringkasan visual suatu proses perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Bagan biasanya juga dilengkapi dengan gambar-gambar, kartun, atau lambang-lambang (Sadiman, 2011: 9). Sebagai media pendidikan, media pembelajaran silsilah keluarga harus dimengerti anak, sehingga media pembelajaran silsilah keluarga yang dihadirkan harus sederhana, lugas, tidak rumit. Berikut contoh media pembelajaran silsilah keluarga untuk siswa kelas III SD.



**Gambar 2.1** Akar silsilah keluarga

*Sumber : (Iswoyo, Oktora , dan Assagaf , 2017)  
Buku Tematik Kelas 3 Hal. 76*

Peran ayah dalam keluarga adalah :

- a) Mencari nafkah untuk keluarga
- b) Melindungi seluruh anggota keluarga
- c) Mendidik anak-anak

Peran ibu dalam keluarga adalah :

- a) Mengurus rumah tangga
- b) Mengatur keuangan rumah tangga
- c) Mengatur keperluan rumah

Peran anak dalam keluarga adalah :

- a) Belajar dengan giat
- b) Membantu pekerjaan ibu
- c) Mematuhi perintah orang tua
- d) Selalu menuruti dan ingat nasehat orang tua

Sebutan untuk anak :

- a) Anak tertua disebut anak sulung
- b) Anak termuda adalah anak bungsu

Jenis-jenis keluarga :

- a) Keluarga catur warga adalah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan dua orang anak
- b) Keluarga pancawarga adalah keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, dan tiga orang anak
- c) Keluarga luas terdiri dari keluarga inti ditambah anggota lain seperti kakek nenek, paman bibi. Mereka semua tinggal serumah.

## 11. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari cabang – cabang ilmu sosial meliputi sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi , politik , hokum , antropologi, dan budaya . Trianto (2010: 171), mengemukakan ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang – cabang ilmu sosial . Numan Soemantri (2001: 92) , mengemukakan IPS merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora , serta kegiatan dasar manusia yang disederhanakan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang merupakan bagian dari kurikulum sekolah . IPS berisi tentang materi ilmu-ilmu sosial . Materi tersebut merupakan hasil dari keterpaduan cabang – cabang ilmu sosial yang berkaitan . Cabang-cabang ilmu sosial yang saling terkait diintegrasikan dan kemudian akan menghasilkan materi atau topik yang kompleks.

### B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang model *discovery learning* didasarkan pada penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana

(2017: 1060) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Efektifitas dan Hasil Belajar Siswa”. Ketuntasan secara klasikal kelompok eksperimen menunjukkan sebesar 93,3% lebih besar daripada kelompok kontrol sebesar 60% yang ditunjukkan dari hasil perhitungan uji t diperoleh nilai t-test sebesar signifikansi  $0,002 < 0,05$ . Dari hasil perhitungan ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen sebesar 74,57 lebih besar daripada rata-rata hasil belajar kelompok kontrol sebesar 61,20 dengan selisih sebesar 13,37 sehingga termasuk kriteria baik.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Surayya (2014) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah mendapat perlakuan berupa model *Think Pair Share* dalam pembelajaran IPA menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan data penelitian bahwa koefisien uji-t hasil belajar siswa menunjukkan bahwa  $F_{hitung} = 187,110$  dan  $F_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% = 3,29. Hasil belajar kelas eksperimen mencapai nilai rata-rata 69,27 dan control mencapai nilai rata-rata 61,45. Jadi hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol memiliki selisih sebesar 7,82%.

Penelitian Rahman (2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS di MIN Izharussalam Baruh Jaya Kecamatan Daha Selatan Kabupaten Hulu

Sungai Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media papan panel lebih tinggi rata-rata nilai hasil belajarnya dari pada kelas yang tidak menggunakan media papan panel. Nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh kelas eksperimen adalah sebesar 90,60 dan kelas kontrol sebesar 86,47 dengan selisih rata-rata hasil belajar adalah sebesar 4,13. Dan juga dari hasil perhitungan Uji T dengan tingkat kepercayaan sebesar 5% menunjukkan bahwa nilai t hitung > nilai t tabel yaitu  $2,576 > 2,000$  dengan tafsiran bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas sampel tersebut, sehingga dari perbedaan itulah dapat diketahui bahwa media papan panel berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

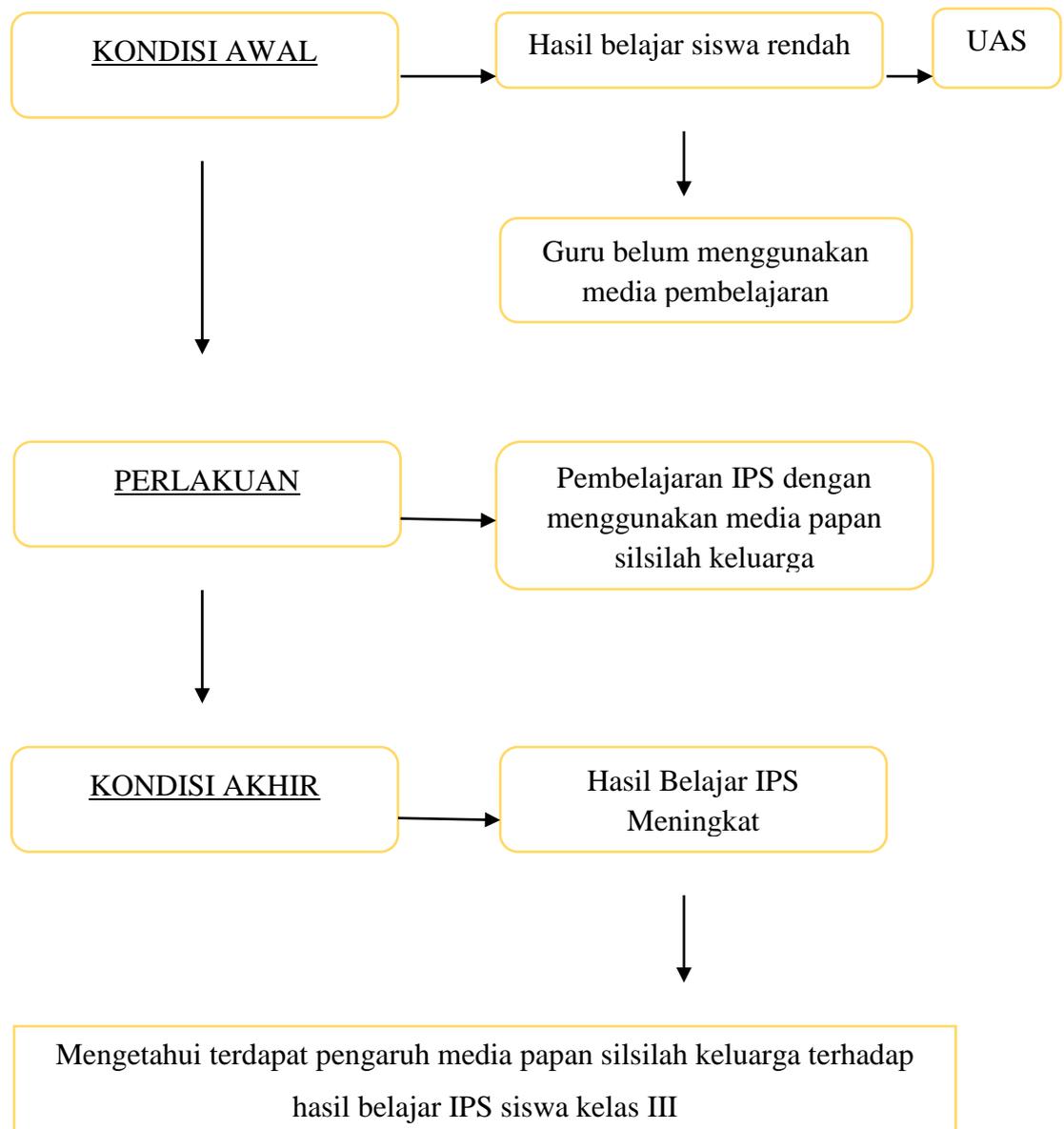
Berdasarkan ketiga hasil penelitian terdahulu seperti pemaparan diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan terdapat pada variabel bebas, yaitu Rosdiana, Surayya, dan Rahman mengkaji pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar. Hal tersebut memiliki kesamaan terhadap penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yang akan mengkaji model pembelajaran terhadap hasil belajar. Persamaan penelitian dengan penelitian terdahulu selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rosdiana, Surayya, dan Rahman yaitu mengetahui pengaruh dari model pembelajaran yang dipilih. Sedangkan perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel bebasnya yaitu *Think Pair Share*, *Discovery Learning* dan *Open Ended*.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan diatas, pembelajaran adalah suatu kegiatan untuk mempegaruhi siswa untuk lebih meningkatkan pemahaman dan motivasi terhadap materi yang disampaikan oleh guru, dan siswa mampu mencapai hasil yang maksimal. Dalam hal ini guru harus dapat berperan aktif kepada siswa serta tahu bagaimana cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasi sehingga terhindar dari rasa bosan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Realita menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum sesuai dengan tujuan yang diterapkan. Rendahnya hasil belajar siswa, partisipasi dan aktivitas siswa dalam pembelajaran menjadikan pembelajaran tidak kondusif. Menggunakan media papan silsilah keluarga tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru. Papan silsilah kelurga ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan yang sama pada seluruh siswa untuk saling bekerjasama dan membagi ide-ide dengan cara berdiskusi mengenai materi pelajaran sampai semua anggota itu memahami materi pelajaran tersebut.

Alur pemikiran tersebut disajikan pada gambar 2.1. Kerangka Berfikir sebagai berikut.



**Gambar 2.2.** Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan masalah penelitian. (Sugiyono, 2014: 84). Berdasarkan kerangka berfikir yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar

IPS siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara.

Ha : Terdapat pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar

IPS siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara.

## **BAB III**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh sehubungan dengan penelitian yang dilakukan, yang memiliki langkah-langkah yang sistematis. Sugiyono (2014:16) menyatakan bahwa metodologi penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”. Berikut penjabaran metodologi dalam penelitian ini.

#### **B. Metode dan Desain Penelitian**

Metode penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif. Sugiyono (2009: 23) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*). Sugiyono (2013: 114) mengemukakan penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang

digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan satu atau lebih kelompok pembanding yang menerima perlakuan lain.

Desain penelitian pada penelitian ini adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan Sugiyono (2013: 115). Rancangan desain penelitian ini disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3.1.** Rancangan Penelitian

<b>Pretest</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Posttest</b>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : *Pretest* kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> : *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan menggunakan media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD N 03 Krasak Jepara.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2015: 117), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas III SD N 03 Krasak yang masih tercatat aktif sebagai siswa di sekolah selama penelitian ini dilakukan.

## **2. Sampel**

Sugiyono (2015: 118) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sebuah populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel pada penelitian ini menggunakan tiga kelas, yaitu dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelas kontrol.

Pada penelitian ini, sampel dipilih secara acak (random) kemudian pada akhir perlakuan diberi tes sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dan jawaban atas permasalahan yang dimiliki yaitu menentukan ada tidaknya pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SD N 03 Krasak Jepara.

## **D. Tempat dan Waktu**

### **1. Tempat**

Tempat penelitian merupakan tempat yang digunakan sebagai untuk mengambil data. Penetapan lokasi penelitian di SD N 03 Krasak yang berada di daerah Kabupaten Jepara.

## 2. Waktu

Waktu penelitian adalah waktu yang ditentukan dalam pelaksanaan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun 2018/2019.

### E. Variabel Penelitian

Menurut sugiyono (2014: 2) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian meliputi variabel bebas dan terikat

- a) Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah media papan silsilah keluarga yang disebut variable X.
- b) Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar (Y) (hasil belajar pada media papan silsilah keluarga “X”).

### F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat diperlukan teknik pengumpulan data yang memadai. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes disertai pengamatan sikap dan keterampilan siswa.

Menurut Arikunto (2012: 67), tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Metode ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar ranah kognitif pada mata pelajaran matematika siswa. Tes diberikan

kepada subjek penelitian di akhir pertemuan yaitu setelah pemberian perlakuan berakhir.

Untuk memperoleh data yang akurat diperlukan sebuah teknik pengumpulan data yang memadai. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Tes

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang dilakukan setelah semua materi silsilah keluarga disampaikan. Tipe soal yang digunakan dalam tes adalah soal berbentuk pilihan ganda materi silsilah keluarga kelas III.

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi dilaksanakan untuk mendapat daftar nama dan daftar nilai siswa berupa nilai ulangan bab sebelumnya pada materi semester gasal kelas III baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Data awal ini digunakan untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata sehingga diketahui sampel berangkat dari populasi yang sama.

## **G. Instrumen Penelitian**

1. Soal Tes

Soal Pretest diberikan kepada peserta didik kelas III SDN Krasak 03 Kabupaten Jepara sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal aspek kognitif peserta

didik. Soal Posttest diberikan di akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan akhir aspek kognitif peserta didik dengan penerapan model papan silsilah keluarga .Soal yang diberikan berupa soal pilihan ganda dan jawaban singkat.

**Tabel 3.2.** Kisi-kisi Instrumen Penelitian

<b>Tema/Sub Tema</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah Soal</b>
Tema 4/ Subtema 3 Silsilah Keluarga	Mengenal istilah keluarga dan peran anggota keluarga di dalam keluarga	1,2,3	3
	Menyebutkan jumlah keluarga dan kedudukan anggota keluarga	4,5,6	3
	Menyebutkan anggota keluarga masing-masing keluarga	7,8,9, 10, 11, 12	6
	Menentukan jumlah keluarga berdasarkan papan silsilah keluarga	13,14,15	3
	Menemukan silsilah nama-nama keluarga besar	16,17, 18,19,20	5
	Menyebutkan keluarga dari kakek dan nenek	21,22, 23,24,25	5
	Menjelaskan silsilah keluarga besar dan dapat menemukannya	26,27, 28,29,30	5
<b>JUMLAH</b>			<b>30</b>

Berikut adalah prosedur pelaksanaan dan pengadaaan instrumen penelitian:

- 1) Mengadakan pembatasan materi yang digunakan, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Himpunan. Membuat

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus dan materi yang telah ditentukan.

- 2) Menyusun kelengkapan instrumen penelitian yang berupa tes tertulis bentuk pilihan ganda, yaitu:
  - (a) Menentukan jumlah butir soal.
  - (b) Membuat kisi-kisi soal.
  - (c) Membuat soal tes.
  - (d) Membuat kunci jawaban dan pedoman penilaian soal tes.
- 3) Melakukan uji coba instrumen penelitian yaitu dengan mengujikan soal kepada kelas uji coba dengan mengambil kelas dari populasi selain dalam kelas penelitian yang sudah menempuh materi silsilah keluarga.
- 4) Menganalisis opsi jawaban siswa pada soal uji coba dalam hal validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.
- 5) Menentukan butir-butir soal tes yang akan diujikan dalam kelas penelitian sesuai dengan hasil analisis pada kelas uji coba.
- 6) Melakukan uji instrumen pada kelas penelitian. Butir soal yang digunakan adalah butir soal yang memiliki kriteria baik sesuai dengan hasil analisis soal pada kelas uji coba.

Melakukan analisis instrumen terhadap butir yang akan digunakan setelah dilakukan perlakuan untuk menguji valid dan reliabelnya seluruh butir dalam instrumen penelitian. Analisis instrumen yang dilakukan meliputi:

## 1) Validitas

Validitas merupakan ketepatan atau kejituan alat pengukur serta ketelitian, kesamaan atau ketepatan pengukuran apa saja yang sebenarnya diukur. Validitas soal dilakukan sebelum soal diujicobakan pada kelas uji coba, yaitu dilakukan dengan validasi isi dengan melihat kesesuaian antara indikator, soal, kunci jawaban dan pedoman penskoran. Kemudian dilakukan analisis validitas butir soal dengan *product moment*.

Rumus *Korelasi Product Moment*

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara x dan y

N : Jumlah subjek atau siswa yang diteliti

$\sum X$  : Skor tiap butir soal

$\sum Y$  : Skor total

$\sum X^2$  : Jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$  : Jumlah kuadrat skor total

(Arikunto, 2009 : 72)

Harga  $r_{xy}$  menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan. Setelah didapat harga  $r_{xy}$ , kemudian dikonsultasikan dengan harga kritis  $r_{xy}$  yang ada pada tabel

dengan taraf nyata 5%. Apabila  $r_{xy}^{T_{xy}}$  lebih besar dari harga tabel, maka butir soal tersebut valid. Namun, apabila  $r_{xy}^{T_{xy}}$  lebih kecil dari harga tabel, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

## 2) Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Setelah dilakukan pengujian validitas, maka butir soal yang sudah valid dihitung koefisien reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR-20, yaitu:

$$r_{11}^{KR-20} = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum p q}{S^2} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}^{KR-20}$  : Realibilitastes secara keseluruhan

p : Proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : Proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$$(q = 1 - p)$$

$\sum p q$  : Jumlah hasil perkalian antara p dan q

$n$  : Banyaknya item

$S^2$  : varians total

Rumus mencari varians:

$$S^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan:

S = Standar variasi

X = Simpangan X dan X yang dicari dari  $\sum (X - \bar{X})^2$

$S^2$  = Varians

N = Banyaknya subjek pengikut tes

Hasil perhitungan  $r_{11}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  *product moment* dengan kriteria  $r_{11} < r_{tabel}$ , maka dikatakan reliabel. Kriteria reliabilitas adalah sebagai berikut:

$0,800 < r_{11} \leq 1,00$  = Reliabilitas sangat tinggi

$0,600 \leq r_{11} < 0,800$  = Reliabilitas tinggi

$0,400 \leq r_{11} < 0,600$  = Reliabilitas cukup

$0,200 \leq r_{11} < 0,400$  = Reliabilitas rendah

$0,000 \leq r_{11} < 0,200$  = Reliabilitas sangat rendah

(Arikunto, 2009 : 101)

### 3) Taraf kesukaran

Ditinjau dari taraf kesukaran, soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan soal yang tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang usaha siswa untuk mempertinggi usaha penyelesaiannya. Soal yang terlalu sukar menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak semangat untuk mencobanya lagi karena diluar jangkauannya. Untuk menghitung taraf kesukaran suatu soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus mencari taraf kesukaran:

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan:

I : Indeks kesukaran untuk setiap butir soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar setiap butir soal

N : Banyaknya siswa yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan (Sudjana, 2014:137).

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, maka semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya, semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut. Sudjana (2014:137) membagi kriteria indeks kesulitan atau kesukaran soal sebagai berikut:

0,00 — 0,30 = Soal kategori sukar

0,31 — 0,70 = Soal kategori sedang

0,71 — 1,00 = Soal kategori mudah

#### 4) Daya pembeda

Analisis daya pembeda mengkaji butir-butir soal dengan tujuan untuk mengetahui kesanggupan soal dalam membedakan siswa yang tergolong mampu (tinggi prestasinya) dengan siswa yang tergolong kurang mampu atau lemah prestasinya (Sudjana, 2014:141). Artinya, bila soal tersebut diberikan kepada anak yang mampu, hasilnya menunjukkan prestasi yang tinggi. Dan bila

diberikan kepada siswa yang lemah, maka hasilnya rendah. Suatu soal dianggap baik bila daya pembedanya semakin besar. Untuk menentukan daya pembeda suatu butir soal menggunakan rumus.

Rumus daya pembeda:

$$D = P_A - P_B$$

$$P_A = \frac{B_A}{J_A}$$

$$P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

$J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah

$B_A$  = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab soal benar

$B_B$  = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab soal benar

$D$  = indeks daya pembeda

(Arikunto, 2012: 226)

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesa dalam rangka penarikan kesimpulan untuk mencapai tujuan penelitian. Analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah data hasil penelitian guna memperoleh suatu kesimpulan. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial.

## 1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil belajar pada media papan silsilah keluarga. Data yang disajikan adalah rangkuman distribusi data pretest dan posttest, hasil statistik deskriptif dan kategorisasi data kelompok eksperimen dan kontrol.

## 2. Uji Asumsi Prasyarat

### 1) Uji Normalitas

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui data yang digunakan berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan bantuan *SPSS for windows*. Kriteria normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah jika  $\text{sig} > 0,05$  maka sampel berdistribusi normal. Apabila  $\text{sig} < 0,05$  maka sampel tidak berdistribusi normal.

### 2) Uji Homogenitas

Teknik untuk menguji homogenitas menggunakan bantuan *SPSS for windows : test of homogeneity of variances* dengan uji *levene statistics*. Pengambilan keputusan berpedoman pada ketentuan dibawah ini:

- a)  $\text{Sig} < 0,05$  = data tidak memiliki variansi yang homogen.
- b)  $\text{Sig} > 0,05$  = data memiliki variansi homogen (sama).

### 3) Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan suatu hubungan antara dua variabel yang berkaitan

dengan suatu kasus tertentu dan merupakan anggapan sementara yang perlu diuji benar atau tidak benar tentang dugaan dalam suatu penelitian serta memiliki manfaat bagi proses penelitian agar efektif dan efisien. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini untuk membuktikan hipotesis yaitu menggunakan uji *Univariate Analysis of Variance* bantuan *SPSS for windows*. Hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

$H_0$  = tidak terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

$H_a$  = terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Jika nilai signifikan yang dihasilkan lebih kecil dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang memuat indikator-indikator hasil belajar. Soal pretest dan posttest masing-masing terdiri dari 30 butir soal uraian. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas (kontrol dan eksperimen) diberikan soal *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Selanjutnya diberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen menggunakan media papan silsilah keluarga. Setelah itu siswa diberikan *posttest* untuk mengukur bagaimana hasil belajar siswa.

Data hasil belajar siswa yang dideskripsikan dalam penelitian ini meliputi data *pre-test* dan *post-test*. Deskripsi data pada kelompok kontrol ini dengan tanpa penggunaan media papan silsilah keluarga yang secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.1** Deskripsi Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III  
SD N 03 Krasak Jepara

<b>Deskripsi</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
Min	53.34	56.67
Max	76.67	80.00
Mean	63.9332	72.2646
Standar Deviasi	7.806	8.166

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata hasil belajar saat *pre-test* yaitu 63.9332. Pada saat setelah pemberian media papan silsilah keluarga dilakukan *pos-ttest* nilai rata-rata siswa yaitu

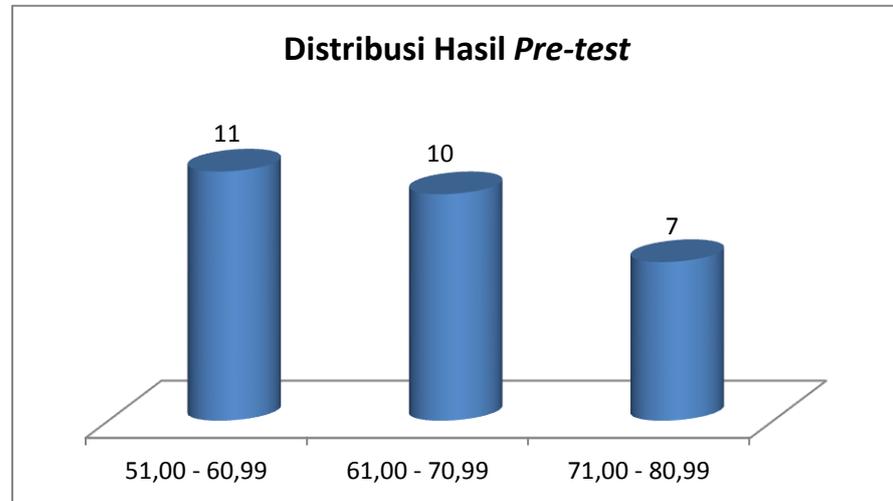
72.2646. Selanjutnya deskripsi distribusi frekuensi skor *pre-test* dan *post-test* hasil dapat dilihat pada penjelasan berikut ini:

### 1. Hasil Belajar IPS *Pre-Test*

**Tabel 4.2** Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	51,00 - 60,99	11	39.3%
2	61,00 - 70,99	10	35.7%
3	71,00 - 80,99	7	25.0%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *pre-test* dapat digambarkan dalam histogram di bawah ini:



**Gambar 4.1** Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test*

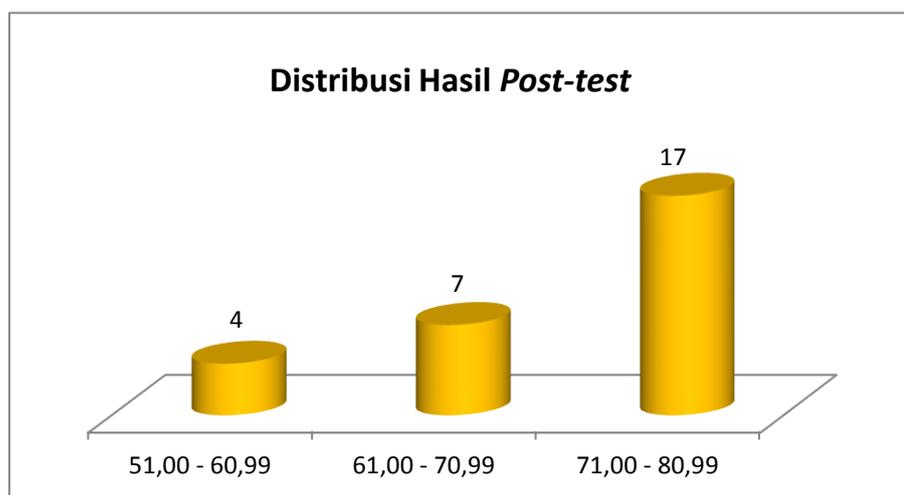
Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi hasil *pre-test* siswa mayoritas terletak pada interval 51,00 - 60,99 sebanyak 11 siswa (39.3%).

## 2. Hasil Belajar IPS *Post-Test*

**Tabel 4.3** Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	51,00 - 60,99	4	14.2%
2	61,00 - 70,99	7	25.0%
3	71,00 - 80,99	17	60.8%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *post-test* siswa kelompok kontrol dapat digambarkan dalam histogram dibawah ini:



**Gambar 4.2** Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test*

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi hasil *post-test* mayoritas terletak pada interval 71,00 - 80,99 sebanyak 17 siswa (60.8%).

### B. Uji Instrumen Penelitian

Untuk menguji instrumen penelitian, digunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan hasil sebagai berikut:

## 1. Uji Validitas

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran diperoleh dari tes yang dilakukan terhadap siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum melaksanakan tes dalam pembelajaran tersebut, instrument tes yang terdiri dari 30 butir soal uraian dilakukan uji validitas terlebih dahulu.

Analisis uji validitas pada instrumen hasil belajar dilakukan dengan menggunakan validitas isi dan validitas kontruks. Validitas konstruk pada penelitian ini yaitu dengan cara konsultasi dan berdiskusi dengan pakar atau ahli pada bidangnya dan guru kelas III SD N 03 Krasak Jepara yang mengerti kemampuan peserta didik pada tempat dilaksanakannya penelitian. Tujuan dari validitas konstruk ini adalah untuk mengetahui apakah isi instrumen sudah memenuhi indikator hasil belajar. Hasil konsultasi tersebut adalah dari keseluruhan butir soal semuanya layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil analisis validitas isi uji coba instrumen tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4** Uji Validitas Instrumen Penelitian

<b>Item Soal</b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>r<sub>tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
Item_1	0.884	0.373	Valid
Item_2	0.743	0.373	Valid
Item_3	0.731	0.373	Valid
Item_4	0.771	0.373	Valid
Item_5	0.705	0.373	Valid
Item_6	0.681	0.373	Valid
Item_7	0.694	0.373	Valid
Item_8	0.780	0.373	Valid

Item Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
Item_9	0.644	0.373	Valid
Item_10	0.660	0.373	Valid
Item_11	0,666	0.373	Valid
Item_12	0,668	0.373	Valid
Item_13	0,804	0.373	Valid
Item_14	0,861	0.373	Valid
Item_15	0,866	0.373	Valid
Item_16	0,597	0.373	Valid
Item_17	0,760	0.373	Valid
Item_18	0,801	0.373	Valid
Item_19	0,704	0.373	Valid
Item_20	0,853	0.373	Valid
Item_21	0,885	0.373	Valid
Item_22	0,927	0.373	Valid
Item_23	0,939	0.373	Valid
Item_24	0,895	0.373	Valid
Item_25	0,921	0.373	Valid
Item_26	0,906	0.373	Valid
Item_27	0,882	0.373	Valid
Item_28	0,902	0.373	Valid
Item_29	0,680	0.373	Valid
Item_30	0,720	0.373	Valid

Berdasarkan tabel di atas, perhitungan uji instrumen tes hasil belajar berbentuk soal uraian sebanyak 30 butir soal dengan responden 28 siswa dimana  $\alpha = 0.05$  dan  $r_{tabel} (Df = n - 2) = 0.373$  maka didapatkan semua soal valid. Hal ini berarti 30 soal tersebut layak untuk diujikan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah butir soal dilakukan uji validitas, selanjutnya butir soal diujikan ke dalam reliabilitas. Uji reliabilitas ini bertujuan untuk mengetahui soal reliabel atau tidak (layak digunakan atau tidak). Untuk

mengukur reliabilitas, penelitian ini akan melakukannya dengan cara *one shoot* atau pengukuran sekali saja menggunakan uji statistik *Cronbach's Alpha*. Menurut Nunnally (Ghozali, 2018), suatu konstruk dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha*  $> 0,70$ . Pengujian reliabilitas akan dilakukan dengan bantuan IBM SPSS 25 for Windows.

**Tabel 4.5** Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	r kritis	Keterangan
0.899	0.70	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai koefisien korelasi dari instrumen soal yang berjumlah 30 butir pertanyaan yaitu 0,899. Dengan demikian dapat diketahui bahwa instrumen tersebut telah memenuhi syarat yaitu reliabilitas karena nilai koefisien korelasi dari soal  $\geq 0,70$ .

### C. Uji Persyaratan Analisis Data

Pengujian prasyarat analisis dilakukan sebelum melakukan analisis data. Prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat analisis disajikan sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah semua variabel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dalam perhitungan menggunakan program *SPSS 25 for windows*. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig

$> 0,05$  maka normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  dapat dikatakan tidak normal.

Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 4.6** Ringkasan Uji Normalitas

No.	Kelompok	Sig.	Kesimpulan
1.	Kelompok <i>Pre-test</i>	0.200	Normal
2.	Kelompok <i>Post-test</i>	0.159	Normal

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai  $\text{sig.} > 0,05$ , maka dapat disimpulkan seluruh kelompok data tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara dua kelompok yaitu kelompok *pre-test* dan kelompok *post-test*. Untuk mengetahui hasilnya dilakukan dengan membandingkan nilai  $\text{sig.}$  pada uji *Levene's statistic* dengan 0,05 ( $\text{sig} > 0,05$ ). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4.7** Uji Homogenitas

Kelompok	Levene Statistic	Sig.
<i>Pre-test</i>	1.665	0.195
<i>Post-test</i>	3.676	0.813

Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari kelompok *pre-test* dan *post-test* lebih dari 0,05.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa varian yang dimiliki sampel-sampel tersebut homogen. Dengan demikian proses analisis dapat dilanjutkan pada uji hipotesis penelitian.

#### **D. Uji Hipotesis**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini untuk membuktikan hipotesis yaitu menggunakan uji *Univariate Analysis of Variance* bantuan SPSS 25 for windows.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara.

$H_a$  : Terdapat pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara.

Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria yang digunakan dalam pengambilan simpulan adalah:

- a. Jika peluang kesalahan  $< 0,05$  ; maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak, dan ( $H_a$ ) diterima
- b. Jika peluang kesalahan  $> 0,05$ ; maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) diterima, dan ( $H_a$ ) ditolak

Adapun dalam pengujian hipotesis dapat dilihat hasil analisis data berikut ini.

**Tabel 4.8** Hasil Uji Hipotesis

<b>Kelompok</b>	<b>Mean</b>	<b>t<sub>hitung</sub></b>	<b>P<sub>value</sub></b>
<i>Pre-test</i>	63.9332	4,228	0,000
<i>Post-test</i>	72.2646		

Berdasarkan data di atas, diketahui rata-rata hasil belajar saat *pre-test* sebesar 63.9332 dan saat *post-test* sebesar 72.2646. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dengan media papan silsilah keluarga terdapat perubahan. Perubahan tersebut terlihat dari nilai rata-rata setelah perlakuan mengalami peningkatan. Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS. Selain itu, berdasarkan *output* perhitungan data juga diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 4,228 dan P sebesar 0,000;  $P = 0,000 < 0,05$ ; maka  $H_0$  dapat ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan silsilah keluarga berpengaruh signifikan dan positif terhadap hasil belajar IPS. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan bahwa “Terdapat pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar IPS siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara” **diterima**.

#### **E. Pembahasan**

Salah satu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut karena tidak ada media yang sempurna sehingga perlu divariasikan dengan media lain. Penelitian ini menjadikan media papan

silsilah keluarga sebagai fokus kajian. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh rata-rata *pre-test* hasil belajar siswa sebesar 63.9332 dan *post-test* sebesar 72.2646. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa *pre-test* dan *post-test* terdapat perubahan. Perubahan tersebut terlihat dari nilai rata-rata setelah perlakuan mengalami peningkatan. Ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar. Selain itu, berdasarkan *output* perhitungan data juga diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 4,228 dan  $P$  sebesar 0,000;  $P = 0,000 < 0,05$ ; maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan silsilah keluarga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS.

Secara garis besar diketahui untuk media papan silsilah keluarga berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS. Hal ini sejalan dengan Surayya (2014) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa secara umum penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi perubahan hasil belajar secara signifikan. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan media papan silsilah keluarga cenderung positif, artinya siswa memiliki kecenderungan minat dan semangat yang baik terhadap pembelajaran.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan sukses tidaknya sebuah pembelajaran. Hasil belajar menurut Sudjana (Amaliya, 2018) pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik. Siswa kelas III SDN 03 Krasak Jepara ketika penggunaan media papan silsilah keluarga diterapkan, terlihat

peningkatan dalam aspek pengetahuan dan pemahaman. Sehingga ketika diberikan *post-test*, siswa terlihat lebih menonjol nilainya daripada sebelum diterapkan media papan silsilah keluarga.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Daryanto, 2011:4).

Media pembelajaran silsilah keluarga merupakan media bagan yang banyak digunakan untuk memudahkan seseorang dalam menyusun organisasi atau silsilah keluarga. Pengertian bagan/*chart* sendiri merupakan ringkasan butir-butir yang penting biasanya berupa ringkasan visual suatu proses perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Bagan biasanya juga dilengkapi dengan gambar-gambar, kartun, atau lambang-lambang (Sadiman, 2011:9). Sebagai media pendidikan media pembelajaran silsilah keluarga harus dimengerti anak, sehingga media pembelajaran silsilah keluarga yang dihadirkan harus sederhana, lugas, tidak rumit.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, diperoleh diperoleh rata-rata *pre-test* kemampuan berpikir kreatif menggunakan *open ended* sebesar 63.9332 dan *post-test* sebesar 72.2646. Perubahan tersebut terlihat dari nilai rata-rata setelah perlakuan mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media papan silsilah keluarga terhadap hasil belajar. Selain itu, berdasarkan *output* perhitungan data juga diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 4,228 dan P sebesar 0,000;  $P = 0,000 < 0,05$ ; maka  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan silsilah keluarga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS.

#### **B. Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang bisa dipaparkan dari penelitian ini yaitu :

1. Media pembelajaran akan lebih bermanfaat untuk diterapkan apabila disesuaikan dengan karakteristik siswa maupun materi yang akan disampaikan. Penggunaan media papan silsilah keluarga akan lebih bermakna, jika disesuaikan dengan karakteristik dan mampu memberikan

inovasi baru dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di kelas agar lebih meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

2. Pembelajaran Tema 4 Subtema 3 dengan media papan silsilah keluarga dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran *open ended* karena mampu melatih kemampuan berpikir kreatif, sehingga siswa tidak mudah bosan yang berimbas pada meningkatnya hasil belajar.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas IV SDN Pujut 01 Batang terdapat beberapa keterbatasan penelitian diantaranya:

1. Penelitian ini hanya terbatas kelas III SDN 03 Krasak Jepara. Apabila penelitian dilaksanakan ditempat lain maka hasil yang akan diperoleh pasti berbeda.
2. Penelitian ini terbatas pada materi Tema 4 Subtema 3 di kelas III SDN 03 Krasak Jepara.
3. Penggunaan model pembelajaran yang konvensional menyebabkan siswa seolah menjadi pendengar ketika guru menyampaikan materi, sehingga perkembangan terhadap daya tanggap materi terlihat kurang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu-Raiya, Hasyim. 2015. "Prevalence, Predictors, and Implications of Religious/Spiritual Struggles Among Muslims". *Journal for the Scientific Study of Religion*, Vol. 54, No. 4, 2015:631-648.
- Ali, Muhammad. 2010. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo: Bandung.
- Anni, Catharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT UNNES Press.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiningsih, C. Asri. 2008. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Budiyono. 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Daryanto, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gagne, Robert M. 1989. *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. (terjemah Munandir). PAU Dirjen Dikti Depdikbud. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jumali, M. dkk. 2008. *Landasan Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Kingsley, Howard. 2009. *The Nature and Conditions of Learning*. New Jersey : Prentice Hall Ings Engliwood Clifts.
- L. Surayya, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa*. Vol 4, 1-11.

- Mardianto. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.
- Novi, Irwan Nahar. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. Nusantara. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. ISSN 2541-657X Volume 1 Desember 2016.
- Permendikbud beserta undang-undang nomor 60. 2014. *Tentang Kurikulum di Indonesia*.
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar. Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rosdiana, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Efektifitas dan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. Volume 2, Nomor 8, 1060-1064.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sapriya, dkk. 2014. *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS.
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z. 1990. *Exercises in Instructionals Design*. Columbus: Merril Publishing Company.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya. 2014. “Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPS Indonesia*. Vol 4, No 1, 90-94.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group).

Wilis, Ratna. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

**Lampiran 1.** Daftar Nama Siswa Kelas III SDN 03 Krasak Jepara

<b>No.</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Jenis Kelamin</b>
1.	Angga Syah Roni	Laki-laki
2.	Anifatus Sholikhati Pratiwi	Perempuan
3.	Annisa Nur Baiti	Perempuan
4.	Dani Irfan Nugroho	Laki-laki
5.	Deandra Aqila Zahra	Perempuan
6.	Dhea Annisa Rahmawati	Perempuan
7.	Fadli Hudzonalah	Laki-laki
8.	Fikri Ma'awadah	Laki-laki
9.	Fransiska Indah	Perempuan
10.	Hafidz Fathurrahman	Laki-laki
11.	Haikal Waseso Jati	Laki-laki
12.	Harun Rosyid	Laki-laki
13.	Herlinda Rosyida	Perempuan
14.	Khorida Imtian Rofifah	Perempuan
15.	Komarudin Akbar	Laki-laki
16.	Muhammad Fatihul Hamri	Laki-laki
17.	Nawaf Syihabuddin Yauma	Laki-laki
18.	Nazran Saadudin	Laki-laki
19.	Niyaz Khalil	Perempuan
20.	Risa Ayu Nabila	Perempuan
21.	Risqika Lufieta Winarno	Perempuan
22.	Sindy Novi Nurjanah	Perempuan
23.	Syaka Wijaya	Laki-laki
24.	Syarifah Alfi Nur Jannah	Perempuan
25.	Tiara Dewi Puspitarini	Perempuan
26.	Tristiana Anggiaswat	Perempuan
27.	Wahyu Cahya Rofiq	Laki-laki
28.	Wendy Achazia	Laki-laki

**Lampiran 2.** Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

<b>Indikator</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Ranah</b>	<b>No. Item</b>
Mengenal istilah keluarga dan peran anggota keluarga di dalam keluarga	Tes Uraian	C1	1-3
Menyebutkan jumlah keluarga dan kedudukan anggota keluarga			4-6
Menyebutkan anggota keluarga masing-masing			7-12
Menentukan jumlah keluarga berdasarkan papan silsilah keluarga		C2	13-15
Menemukan silsilah nama-nama keluarga besar			16-20
Menyebutkan keluarga dari kakek dan nenek		C3	21-25
Mengenal keluarga besar dari ayah dan ibu			26-30

### Lampiran 3. Instrumen Soal

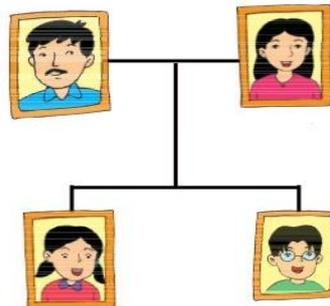
#### Petunjuk Mengerjakan:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal dan kerjakan dengan jujur
2. Tulislah identitas anda pada kolom yang telah tersedia di lembar jawab
3. Jawablah soal berikut pada lembar jawab yang telah tersedia
4. Isikan dengan jawaban yang dianggap paling benar

#### “Selamat Mengerjakan”

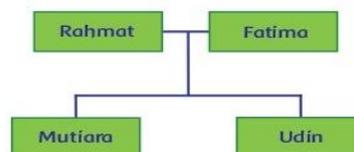
Perhatikan papan silsilah keluarga berikut ini untuk menjawab soal nomor 1-3!

Silsilah Keluarga



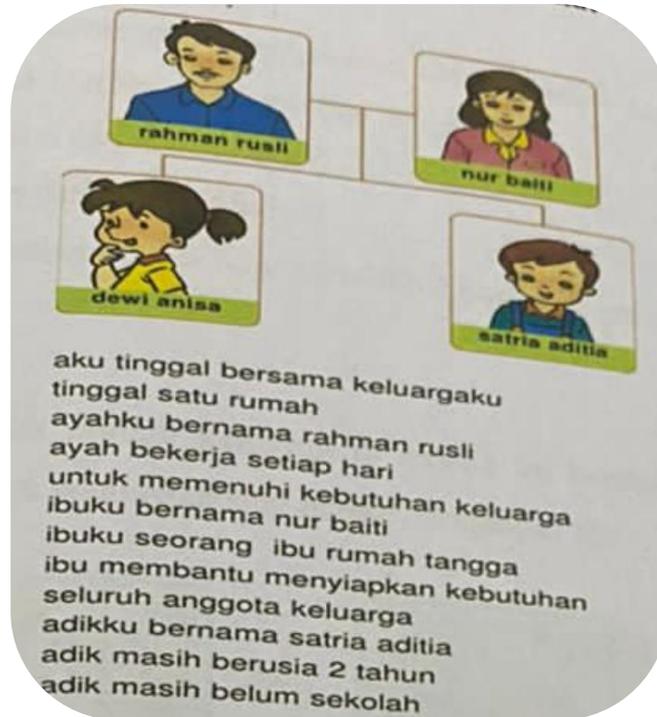
Silsilah keluarga menunjukkan asal usul keluarga.

Inilah silsilah keluarga Udin.



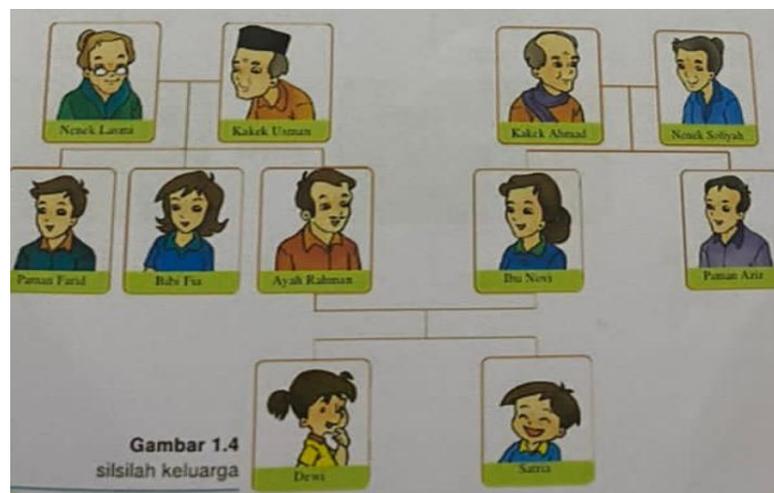
1. Keluarga di atas terdiri dari ayah, ibu, dan dua anak. Disebut apakah keluarga tersebut?
2. Berdasarkan papan silsilah keluarga di atas, Pak Rahmat merupakan suami dari siapa?
3. Pak Rahmat dan Ibu Fatima memiliki dua anak bernama siapa?

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 4-6!



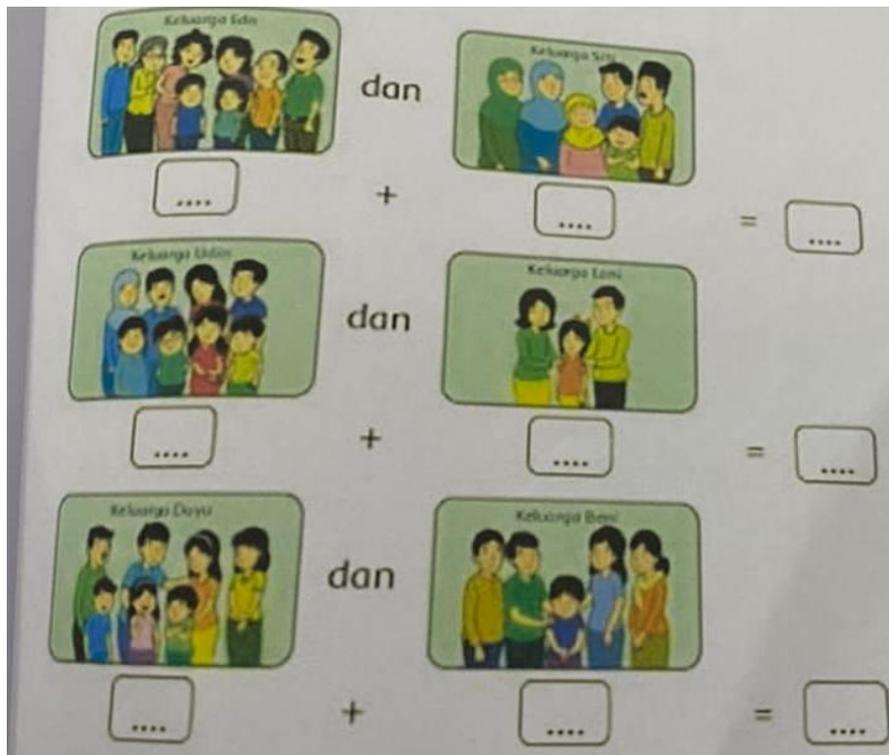
4. Berapa jumlah keluarga di atas?
5. Mengapa ayah bekerja setiap pagi?
6. Siapa nama ayah dan ibu Satria Aditia?

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 7-12!

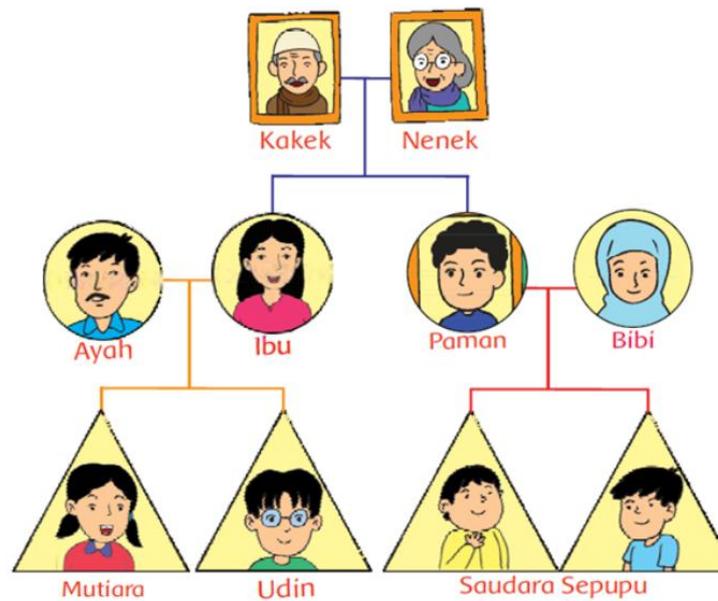


7. Sebutkan nama-nama yang termasuk keluarga nenek Lasmi dan kakek Usman!
8. Sebutkan nama-nama yang termasuk keluarga kakek Ahmad!
9. Siapa ayah dan ibu dari Dewi dan Satria?
10. Siapa suami dari nenek Lasmi?
11. Siapa istri dari Kakek Ahmad?
12. Ayah Rahman dan Ibu Novi memiliki 2 anak bernama siapa?

**Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 13-15!**

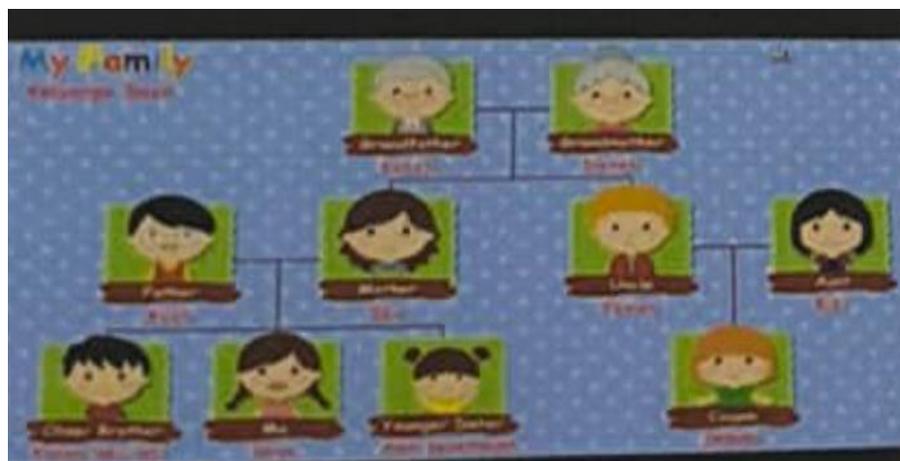


Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 16-20!



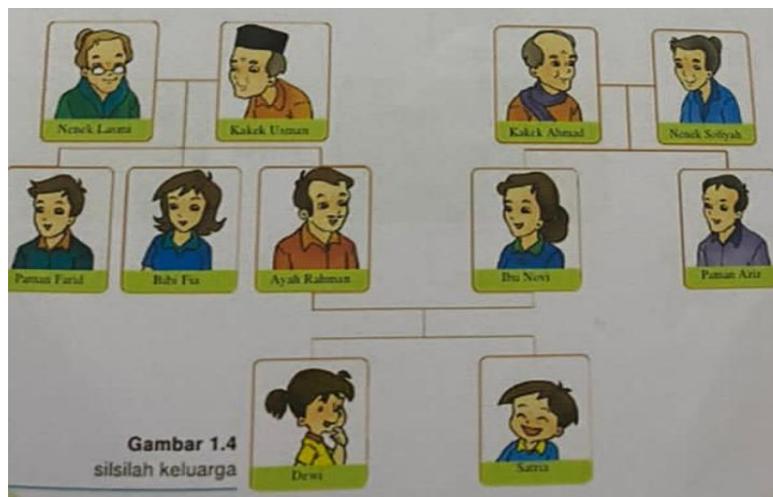
16. Siapa nama ayah dan ibu dari paman?
17. Siapa nama anak-anak dari ayah dan ibu?
18. Mutiara dan Udin memiliki saudara sepupu dari siapa?
19. Saudara sepupu adalah anak dari?
20. Ibu dan paman merupakan anak dari siapa?

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 21-25!



21. Sepupu adalah sebutan dari.....
22. Adik perempuan memanggil sepupu dengan sebutan.....
23. Saya memiliki dua kakak yang memiliki orang tua yang disebut.....
24. Siapa anak dari kakek dan nenek?
25. Saya memanggil anak dari nenek.....

**Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 26-30!**



26. Keluarga besar dari gambar di atas terdiri dari.....
27. Keluarga dari ayah dan ibu jika digabungkan menjadi berapa?
28. Sebutan untuk adik dari ibu adalah.....
29. Disebut keluarga besar jika.....
30. Anak nomor satu memanggil saudara laki-laki dengan sebutan.....

**Lampiran 4. Statistik Deskriptif**

<b>Descriptive Statistic</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	53,34	76,67	63,9332	7,80691
Posttest	28	56,67	80,00	72,2646	8,16607
Valid N (listwise)	28				

### Lampiran 5. Uji Validitas

Validity Test		
Item_1	Pearson Correlation	.664
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_2	Pearson Correlation	.743
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_3	Pearson Correlation	.731*
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	28
Item_4	Pearson Correlation	.771
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	28
Item_5	Pearson Correlation	.705
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	28
Item_6	Pearson Correlation	.681*
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_7	Pearson Correlation	.694
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_8	Pearson Correlation	.780
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	28
Item_9	Pearson Correlation	.644
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_10	Pearson Correlation	.660
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_11	Pearson Correlation	.666**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	28

Item_12	Pearson Correlation	.668*
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_13	Pearson Correlation	.804**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_14	Pearson Correlation	.861
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_15	Pearson Correlation	.866
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_16	Pearson Correlation	.597
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	28
Item_17	Pearson Correlation	.760
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	28
Item_18	Pearson Correlation	.801**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	28
Item_19	Pearson Correlation	.704
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_20	Pearson Correlation	.853
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_21	Pearson Correlation	.885
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_22	Pearson Correlation	.927
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_23	Pearson Correlation	.939
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28

Item_24	Pearson Correlation	.895
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_25	Pearson Correlation	.921**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_26	Pearson Correlation	.906**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_27	Pearson Correlation	.882
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_28	Pearson Correlation	.902
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	28
Item_29	Pearson Correlation	.680
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	28
Item_30	Pearson Correlation	.720**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	28
Total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	28

## Lampiran 6. Uji Reliabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure

### Reliability Statistic

Cronbach's Alpha	N of items
.899	30

## Lampiran 7. Uji Normalitas

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		28	28
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	63.9332	72.2646
	Std. Deviation	7.80691	8.16607
Most Extreme Differences	Absolute	.145	.241
	Positive	.145	.172
	Negative	-.136	-.241
Test Statistic		.145	.241
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200	.159

a. Test distribution is Normal

b. Calculated from data

**Lampiran 8. Uji Homogenitas****Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	1.665	6	20	.195
	Based on Median	1.603	6	20	.205
	Based on Median and with adjusted df	1.603	6	16.007	.205
	Based on trimmed mean	1.661	6	20	.194

**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	3.676	6	20	.813
	Based on Median	2.297	6	20	.991
	Based on Median and with adjusted df	2.297	6	11.235	.991
	Based on trimmed mean	3.492	6	20	.857

## Lampiran 9. Uji Hipotesis

### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	63.9332	28	7.80691	1.47537
	Posttest	72.2646	28	8.16607	1.54324

### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	28	.817	.000

### Paired Samples Test

#### Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference		t	df	Sig. (2 – tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.33143	4.84271	.91519	-10.20924	-6.45362	4,228	27	.000

**Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SD N 03 Krasak Jepara  
Kelas/Semester : III/1  
Tema : 4. Kewajiban dan Hakku  
Subtema : 3. Silsilah Keluarga  
Pertemuan : 1  
Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (2 x 35 menit)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya,
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. Kompetensi Dasar (KD)**

- 2.1 Mendeskripsikan kedudukan dan peran anggota keluarga

**C. Indikator**

1. Menyebutkan anggota keluarga masing-masing siswa.
2. Menjelaskan peran ayah, ibu, dan anak dalam keluarga.

**D. Tujuan Pembelajaran**

1. Melalui media papan silsilah keluarga, siswa dapat menyebutkan anggota keluarga masing-masing dengan baik.
2. Melalui media papan silsilah keluarga, siswa dapat menjelaskan peran ayah, ibu, dan anak dalam keluarga dengan tepat.

**E. Materi Pembelajaran**

1. Kedudukan anggota keluarga
2. Peran anggota keluarga

**F. Model dan Metode Pembelajaran**

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media papan silsilah keluarga.
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode permainan, penugasan, tanya jawab, diskusi, dan ceramah.

**G. Sumber Belajar**

Sumber belajar yang digunakan yaitu:

1. Buku Pedoman Guru Tema 4 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
2. Buku Pedoman Siswa Tema 4 Kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
3. Lingkungan sekitar

## H. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memulai kegiatan dengan berdoa</li> <li>2. Guru mengabsen kehadiran siswa</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai</li> <li>4. Siswa mendengarkan cerita dari guru yang berkaitan dengan materi pada hari ini (<b>Siswa menyadari adanya masalah</b>)</li> </ol>	10 menit
<b>Kegiatan Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa menyimak penjelasan guru tentang anggota dalam keluarga</li> <li>2. Siswa menyimak penjelasan guru tentang peran ayah, ibu, dan anak dalam keluarga</li> <li>3. Guru mengajukan pertanyaan pada siswa tentang anggota keluarganya dirumah Contoh: “Di rumah tinggal dengan siapa?” “Berapa jumlah anggota keluarga kalian?”</li> <li>4. Siswa mengamati media papan silsilah keluarga</li> <li>5. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk menjelaskan tentang silsilah keluarga berdasarkan media papan silsilah keluarga yang diberikan guru (<b>Siswa mengajukan hipotesis</b>)</li> <li>6. Siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami</li> <li>7. Siswa dipilih secara acak untuk</li> </ol>	45 menit

	<p>mengerjakan soal di depan kelas</p> <p>8. Siswa menuliskan kedudukan dan peran keluarga masing-masing (<b>Siswa mengajukan hipotesis</b>)</p> <p>9. Siswa menjawab pertanyaan dari guru berkaitan dengan kedudukan dan peran keluarga masing-masing</p> <p>10. Siswa mempresentasikan hasil yang dikerjakan di depan kelas (<b>Siswa menganalisis data dan menarik kesimpulan</b>)</p>	
<b>Penutup</b>	<p>1. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran pada hari ini (<b>Siswa mengevaluasi pemecahan masalah</b>)</p> <p>2. Siswa mengerjakan tugas evaluasi</p> <p>3. Siswa menutup pembelajaran hari ini dengan berdoa</p>	15 menit

## I. Penilaian Pembelajaran

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Terlampir sebagai berikut:

### Lembar Kerja Siswa (LKS)

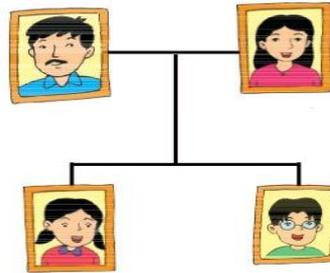
#### Petunjuk Mengerjakan:

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal dan kerjakan dengan jujur
2. Tulislah identitas anda pada kolom yang telah tersedia di lembar jawab
3. Jawablah soal berikut pada lembar jawab yang telah tersedia
4. Isikan dengan jawaban yang dianggap paling benar

## “Selamat Mengerjakan”

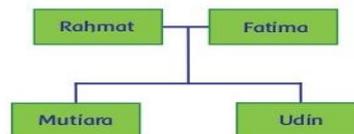
Perhatikan papan silsilah keluarga berikut ini untuk menjawab soal nomor 1-3!

Silsilah Keluarga



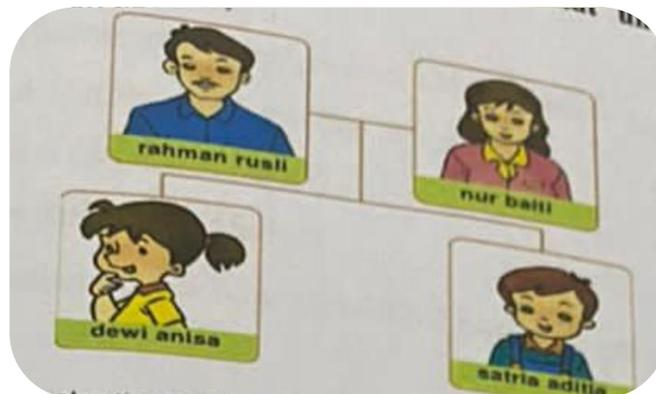
Silsilah keluarga menunjukkan asal usul keluarga.

Inilah silsilah keluarga Udin.



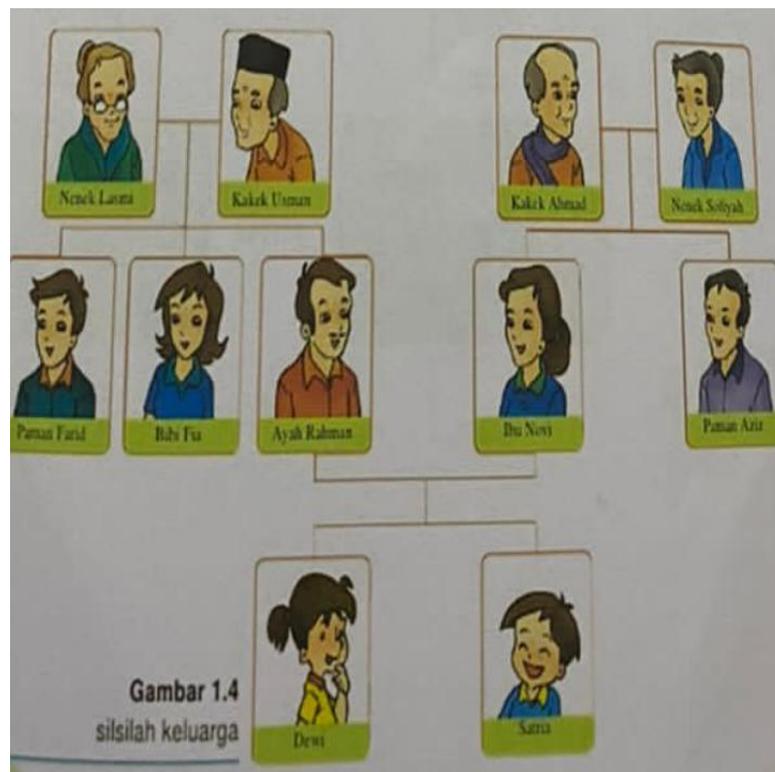
1. Keluarga di atas terdiri dari ayah, ibu, dan dua anak. Disebut apakah keluarga tersebut?
2. Berdasarkan papan silsilah keluarga di atas, Pak Rahmat merupakan suami dari siapa?
3. Pak Rahmat dan Ibu Fatima memiliki dua anak bernama siapa?

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 4-6!



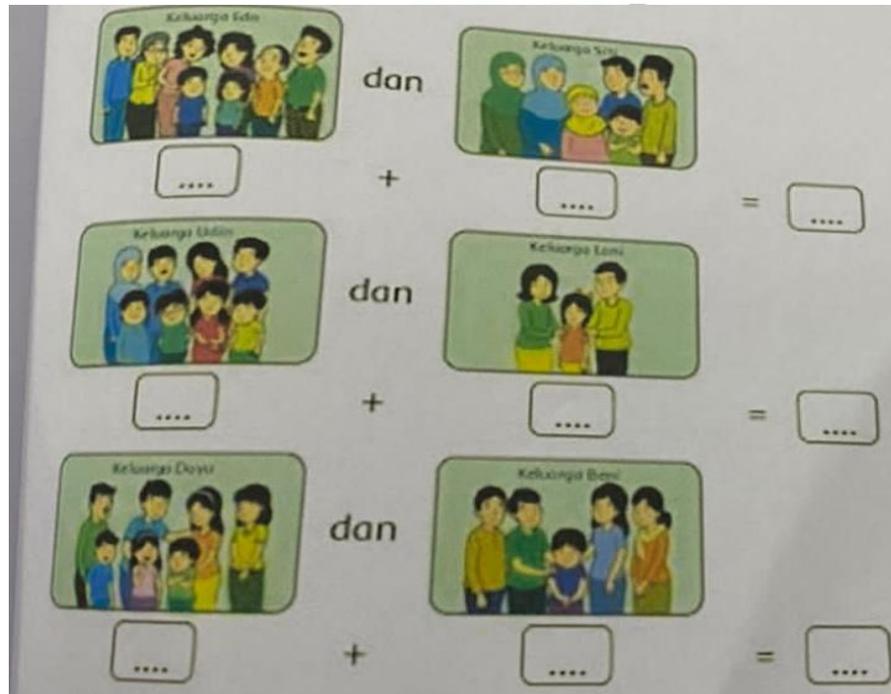
4. Berapa jumlah keluarga di atas?
5. Mengapa ayah bekerja setiap pagi?
6. Siapa nama ayah dan ibu Satria Aditia?

**Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 7-12!**

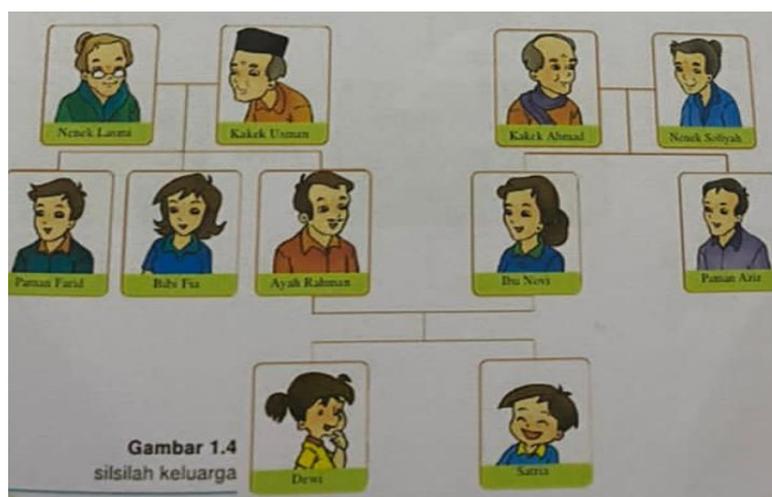


7. Sebutkan nama-nama yang termasuk keluarga nenek Lasmi dan kakek Usman!
8. Sebutkan nama-nama yang termasuk keluarga kakek Ahmad!
9. Siapa ayah dan ibu dari Dewi dan Satria?
10. Siapa suami dari nenek Lasmi?
11. Siapa istri dari Kakek Ahmad?
12. Ayah Rahman dan Ibu Novi memiliki 2 anak bernama siapa?

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 13-15!



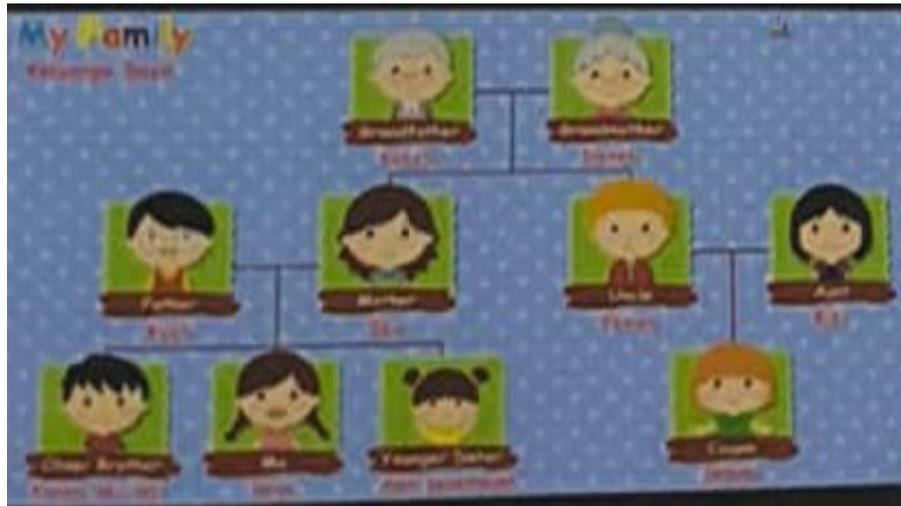
Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 16-20!



16. Siapa nama ayah dan ibu dari paman?
17. Siapa nama anak-anak dari ayah dan ibu?
18. Mutiara dan Udin memiliki saudara sepupu dari siapa?

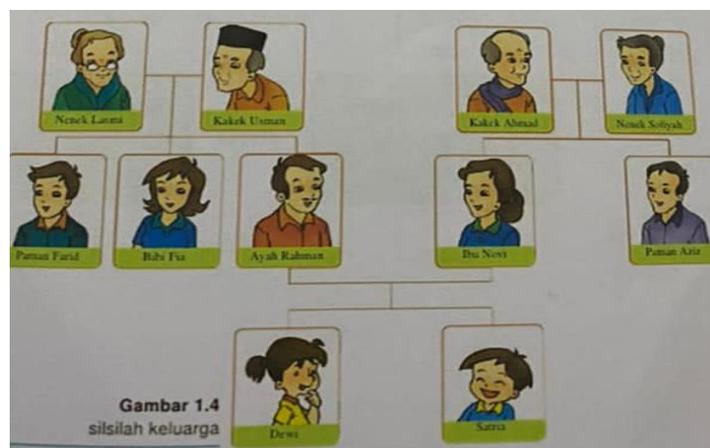
19. Saudara sepupu adalah anak dari?
20. Ibu dan paman merupakan anak dari siapa?

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 21-25!



21. Sepupu adalah sebutan dari.....
22. Adik perempuan memanggil sepupu dengan sebutan.....
23. Saya memiliki dua kakak yang memiliki orang tua yang disebut.....
24. Siapa anak dari kakek dan nenek?
25. Saya memanggil anak dari nenek.....

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 26-30!



26. Keluarga besar dari gambar di atas terdiri dari....
27. Keluarga dari ayah dan ibu jika digabungkan menjadi berapa?
28. Sebutan untuk adik dari ibu adalah....
29. Disebut keluarga besar jika....
30. Anak nomor satu memanggil saudara laki-laki dengan sebutan.....

#### **J. Pedoman Penilaian**

Nilai Akhir = Na = Nilai Total :  $\frac{30}{3} \times 10 = \dots\dots\dots$

**Semarang, 1 Februari 2020**

**Guru Bahasa Indonesia**

**Peneliti**

.....

**Dea Kumalasari**

**NPM 15120338**

**Mengetahui,  
Kepala Sekolah**

.....

## Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian

### Lingkungan Sekolah



### Penyampaian Materi oleh Peneliti



### Pembagian LKS pada Siswa



### Kondisi Saat Siswa Mengisi LKS



## Dokumentasi Bersama Siswa Seusai Penelitian



## Jawaban Lembar Kerja Siswa

"Selamat Mengerjakan"

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut ini untuk menjawab soal nomor 1 sampai 3!

**Silsilah Keluarga**

```

    graph TD
      Rahmat --- Fatma
      Rahmat --- Mutiara
      Rahmat --- Udin
      Fatma --- Mutiara
      Fatma --- Udin
    
```

Silsilah keluarga menunjukkan asal-usul keluarga. Inilah silsilah keluarga Udin.

Keluarga di atas terdiri dari ayah, ibu dan dua anak. Disebut apakah keluarga tersebut?  
 Berdasarkan papan silsilah keluarga di atas, Pak Rahmat merupakan suami dari siapa? *bu Fatma*  
 Pak Rahmat dan Ibu Fatma memiliki dua anak bernama siapa? *Mutiara dan Udin*

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 4 sampai 6!

```

    graph TD
      RahmanRusli --- Nurkaeni
      RahmanRusli --- SatriaAditia
      RahmanRusli --- Nurkaeni
      Nurkaeni --- SatriaAditia
      Nurkaeni --- Nurkaeni
    
```

Aku tinggal bersama keluargaku tinggal satu rumah ayahku bernama Rahman Rusli ayah bekerja setiap hari untuk memenuhi kebutuhan keluarga Ibuku bernama Nurkaeni Ibuku seorang ibu rumah tangga Ibu membantu menyediakan kebutuhan seluruh anggota keluarga adiknya bernama Satria Aditia adik masih berusia 2 tahun adik masih belum sekolah

- Berapa jumlah keluarga di atas?
- Mengapa ayah bekerja setiap pagi? *untuk memenuhi kebutuhan keluarga*
- Siapa nama ayah dan ibu Satria Aditia? *Rahman Rusli dan Nurkaeni*

Perhatikan papan silsilah keluarga berikut untuk menjawab soal nomor 7 sampai 12!

Gambar 1.4 silsilah keluarga