

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN KREATIVITAS TERHADAP HASIL BELAJAR IPS DI SDN JAKA MULYA BEKASI SELATAN

Hugo Aries Suprpto, Muhammad Rusdi, Paryono
Universitas Indraprasta PGRI Jakarta Timur
Email: bapak.aries@gmail.com

Abstract: This research was conducted in SDN Jaka Mulya Bekasi. A sample size of 30 students. As a sample of this research is a class VIII student from your school SMP PGRI 12 for grade control and experiment class and 2nd grade SDN Jaka Mulya Bekasi for classes and class Control Experiment. This study was conducted on October 1 until December 30, 2016. The results showed: 1). There was a significant effect on learning outcomes learning media economics class. This is evidenced by the Sig. = 0.014 < 0.005 and F test = 6.549. 2). There was a significant influence on the results of learning creativity studying economics class, evidenced by the Sig. = 0.001 < 0.05 and Fhitung = 13.477. 3). There was a significant effect of instructional media and creativity of student learning to the learning outcomes of economic subjects, is evident through the Sig. = 0.001 < 0.05 and Fhitung = 9.640.

Keywords: Instructional Media, Creativity Learning, Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini dilakukan di SDN Jaka Mulya Bekasi. Sampel berukuran 30 siswa. Sebagai sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berasal dari SDN Jaka Mulya Bekasi untuk kelas Kontrol dan kelas Eksperimen dan 2 kelas SDN Jaka Mulya Bekasi untuk kelas Kontrol dan kelas Eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 01 Oktober sampai dengan 30 Desember 2016. Hasil penelitian menunjukkan: 1). Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar pelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai Sig.=0,014<0,005 dan F_{hitung}=6,549. 2). Ada pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap hasil belajar pelajaran IPS, dibuktikan dengan nilai Sig.=0,001<0,05 dan F_{hitung}=13,477. 3). Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran dan kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar pelajaran IPS, ini terbukti melalui nilai Sig.= 0,001< 0,05 dan F_{hitung} = 9,640.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kreativitas Belajar, Hasil Belajar IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan, pada Pasal 19 ayat (1) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai

dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Rendahnya kualitas pendidikan disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak maksimal.

Dengan penggunaan media pembelajaran setiap kali masuk kelas bisa membiasakan memberi salam kepada guru dan mengenalkan teori serta praktek kewirausahaan, sehingga siswa menjadi tahu dan mengerti tentang cara membuat suatu produk tertentu. Di kelas guru mempraktekkan membuat suatu produk yang ada hubungannya dengan dunia usaha, misalnya membuat keterampilan membuat buah durian dari bahan dasar kertas semen bekas dan bola plastik, sehingga siswa terbiasa mencoba mempraktekkannya langsung dan mereka merespons dengan baik. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi bakat, minat, sikap, kreativitas dan keterampilan, ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran dapat menghasilkan kreativitas siswa yang tinggi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh hasil yang tinggi. Menurut Winataputra (2007:1) yang menyatakan arti pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Menurut Aqib (2013:66) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik melalui seminar pelatihan yang diadakan pemerintah melalui MGMP. Kegiatan tersebut akan memberikan sumbangan yang signifikan sehingga menghasilkan guru yang profesional dan berkualitas.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan). Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Oemar Hamalik, 2007:36-37). Seperti pendapat dari Anitah (2008 : 2) tentang media yaitu “media pembelajaran adalah : setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Berdasarkan pengertian itu, guru atau dosen, buku ajar dan lingkungan adalah media pembelajaran”. Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Arsyad (2011 : 4) secara implisit

mengatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat fisik yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (*gambar bingkai*), *foto*, *gambar*, *grafik*, *televisi*, dan *komputer*”. Media yang dikenal orang selama ini adalah perangkat keras dan lunak yang dipakai dalam memperjelas suatu materi pelajaran, akan tetapi tidak demikian karena pengertian media sangat luas yang mencakup segala hal yang dapat memperjelas penjelasan guru.

Menurut Conny R Semiawan (2009:44) kreativitas adalah modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut Ngilimun, dkk. (2013:44) kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Menurut Utami Munandar (2009:10) ciri-ciri kreativitas dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: ciri kognitif (*aptitude*) dan non-kognitif (*non-aptitude*). Ciri kognitif (*aptitude*) dari kreativitas terdiri dari orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaboratif. Sedangkan ciri non-kognitif dari kreativitas meliputi : motivasi, kepribadian, dan sikap kreatif. Kreativitas baik itu yang meliputi ciri kognitif maupun non-kognitif merupakan salah satu potensi yang penting untuk dipupuk dan dikembangkan. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009:3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif Eksperimental. Sugiyono (2012:215) dalam penelitian kuantitatif, populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di *SDN Jaka Mulya Bekasi* yang diambil secara acak adalah siswa kelas VI yang berjumlah 120 siswa terbagi dalam 4 kelas. Pengambilan sampel penelitian dilakukan dengan *Purposive Cluster Random Sampling* ini digunakan teknik cluster random sampling berjumlah 30 siswa.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang terdiri dari dua faktor bebas, yaitu faktor media pembelajaran (A) dan kreativitas belajar (B). Masing-masing dalam faktor -faktor terdiri dari sub faktor yang disebut level. Untuk media pembelajaran (A) ada dua level, yaitu gambar (A₁) dan konvensional (A₂). Faktor kedua adalah kreativitas belajar (B) dengan dua level, yaitu: tinggi (B₁) dan rendah (B₂).

1. Data Prestasi belajar pelajaran IPS Siswa yang menggunakan Media gambar (A₁).

Data prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang menggunakan media gambar diperoleh dari nilai tes responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Nilai yang di peroleh adalah terendah 65, skor tertinggi 95, skor rata-rata sebesar 80,83, median sebesar 80, modus sebesar 80 dan simpangan baku sebesar 8,914.

Tabel 1 Deskripsi Data Penelitian Prestasi belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Media gambar

Statistics		
Prestasi Belajar IPS siswa yang Menggunakan Media Gambar		
N	Valid	30
	Missing	30
Mean		80.83
Median		80.00
Mode		80 ^a
Std. Deviation		8.914
Minimum		65
Maximum		95

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang menggunakan media gambar di SDN Jaka Mulya Bekasi tergolong baik. Hal ini di indikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 80,83.

2. Data Prestasi belajar IPS Siswa Yang Menggunakan Media pembelajaran Konvensional (A₂).

Data prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional diperoleh dari nilai tes responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Nilai yang di peroleh adalah terendah 65, skor tertinggi 85, skor rata-rata sebesar 74,50, median sebesar 75, modus sebesar 70 dan simpangan baku sebesar 6,740.

Tabel 2 Deskripsi Data Penelitian Prestasi Belajar IPS Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional

Statistics		
Prestasi Belajar IPS siswa yang Menggunakan Media Konvensional		
N	Valid	30
	Missing	30
Mean		74.50
Median		75.00
Mode		70
Std. Deviation		6.740
Minimum		65
Maximum		85

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional di SDN Jaka Mulya Bekasi tergolong cukup baik. Hal ini di indikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 74,50.

3. Data Prestasi belajar IPS Siswa Memiliki Kreativitas belajar tinggi (B₁).

Data prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi, diperoleh dari nilai tes responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Nilai yang di peroleh adalah terendah 65, skor tertinggi 90, skor rata-rata sebesar 74,67, median sebesar 75, modus sebesar 70 dan simpangan baku sebesar 7,063.

Tabel 3 Deskripsi Data Penelitian Keterampilan Membuat Produk Siswa yang Memiliki Kreativitas Belajar Tinggi

Statistics		
Prestasi Belajar IPS yang Memiliki Kreativitas Belajar Tinggi		
N	Valid	30
	Missing	30
Mean		74.67
Median		75.00
Mode		70
Std. Deviation		7.063
Minimum		65
Maximum		90

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi di SDN Jaka Mulya Bekasi tergolong cukup baik. Hal ini di indikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 74,6.

Data Prestasi belajar IPS siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah (B₂). Data prestasi

belajar IPS siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah diperoleh dari nilai tes responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 30 siswa. Nilai yang diperoleh adalah terendah 65, skor tertinggi 90, skor rata-rata sebesar 74,17, median sebesar 75, modus sebesar 75 dan simpangan baku sebesar 6,029.

Tabel 4 Deskripsi data Penelitian Prestasi belajar IPS siswa yang memiliki Kreativitas belajar rendah

Statistics		
Prestasi Belajar IPS Siswa yang Memiliki Kreativitas Belajar Rendah		
N	Valid	30
	Missing	30
Mean		74.17
Median		75.00
Mode		75
Std. Deviation		6.029
Minimum		65
Maximum		90

Bila dilihat dari hasil perhitungan di atas, maka bisa dikatakan bahwa prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah di SDN Jaka Mulya Bekasi tergolong cukup baik. Hal ini diindikasikan dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 74,17.

Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum diadakan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian persyaratan analisis yang meliputi pengujian normalitas dan homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada variable dependen dan atau variable kovariate di perlukan. Terutama untuk menentukan apakah pendekatan analisis selanjutnya menggunakan statistic parametric atau non parametric. Jika data mengikiuti suatu tes normalitas atau tes distribusi teori lainnya, maka dapat dilanjutkan analisisnya dengan statistic parametric. Dalam hal ini pada penelitian ini akan di lanjutkan dengan anaisis parametric yaitu analisis of variance (ANOVA) atau menggunakan analisis general linear model (GLM).

Tabel 5 Uji Normalitas Galat

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Prestasi Belajar IPS
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	77.42
	Std. Deviation	8.259
Most Extreme Differences	Absolute	.149
	Positive	.149
	Negative	-.121
Kolmogorov-Smirnov Z		1.152
Asymp. Sig. (2-tailed)		.141
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai uji statistic Kolmogorov-Smimov Z =1,52 , dan semua nilai Sig.= 0,141> 0,05. Hal ini memiliki arti bahwa semua data di atas berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, salah satu syarat yang diperlukan dalam menganalisis data dengan menggunakan ANOVA adalah uji homogenitas varian. Sedangkan tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah varians populasi menurut kelompok yang dirancang, bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas pada data media pembelajaran dilakukan dengan uji Levene's pada taraf signifikansi 5%.

Tabel 6 Uji Homogenitas

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a			
Dependent Variable: Prestasi Belajar IPS			
F	df1	df2	Sig.
2.490	3	56	.070
Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.			
a. Design: Intercept + A + B + A * B			

Dari tabel di atas diperoleh data $F_h = 2,490$ dan $Sig. = 0,070 > 0,05$. Hal ini memiliki pengertian bahwa data berasal dari sampel yang homogen. Dengan demikian hipotesis nol diterima. Ini berarti sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama (homogen). Hal ini berlaku dari pengujian normalitas dan homogenitas di atas dapat disimpulkan bahwa persyaratan yang harus dipenuhi oleh data penelitian yang akan diolah dengan teknik ANOVA sudah terpenuhi.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas dan hasilnya menunjukkan bahwa sampel penelitian berasal dari populasi distribusi normal dan varians sampel homogeny, maka pengujian hipotesis dengan menggunakan ANOVA dapat dilakukan.

Analisis terhadap data hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua arah yang pekerjaan rumus proses perhitungannya di bantu dengan pekerjaan rumas pogram SPSS 20. Hasil uji ANOVA tersebut kemudian dilanjutkan dengan uji F untuk mengetahui signifikansi perbedaan diantara masing-masing kelompok secara signifikan (*Simple Effect*). Dengan kata lain, uji F digunakan dengan tujuan untuk melihat kelompok sampel mana yang lebih tinggi prestasi belajar IPS siswa ditinjau dari kreativitas belajar. Ringkasan hasil analisis data dengan menggunakan ANOVA dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7 Uji Hipotesis Penelitian

Tests of Between-Subjects Effects					
Dependent Variable: Prestasi Belajar IPS					
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1391.250 ^a	3	463.750	9.862	.000
Intercept	359600.417	1	359600.417	7647.199	.000
A	303.750	1	303.750	6.459	.014
B	633.750	1	633.750	13.477	.001
A * B	453.750	1	453.750	9.649	.003
Error	2633.333	56	47.024		
Total	363625.000	60			
Corrected Total	4024.583	59			

a. R Squared = .346 (Adjusted R Squared = .311)

Berdasarkan data di atas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dapat terjawab. Adapun penjelasan mengenai tabel di atas adalah sebagai berikut.

1. Hipotesis Pertama: terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar pelajaran IPS siswa di SDN Jaka Mulya Bekasi Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil Anova dengan nilai Sig. = 0,014 < 0,05 dan Fh = 6,459, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternative (H₁) diterima.
2. Hipotesis Kedua: terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar IPS siswa di SDN Jaka Mulya Bekasi. Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil Anova dengan nilai Sig. = 0,001 < 0,05 dan Fh = 13,477, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternative (H₁) diterima.

3. Hipotesis Ketiga: terdapat pengaruh interaksi yang signifikan media pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar pelajaran IPS siswa di SDN Jaka Mulya Bekasi. Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil Anova dengan nilai Sig. = $0,001 < 0,05$ dan $F_h = 9,640$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima.
4. Sementara itu, nilai Adjusted R. Squared sebesar 0,346 memiliki arti bahwa prestasi belajar pelajaran IPS siswa yang menggunakan media pembelajaran dan kreativitas belajar memberikan pengaruh sebesar 34,6% terhadap peningkatan prestasi belajar pelajaran IPS siswa SDN Jaka Mulya Bekasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap prestasi belajar pelajaran IPS siswa SDN Jaka Mulya Bekasi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai Sig. = $0,014 < 0,05$ dan $F_h = 6,459$.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar pelajaran IPS siswa di SDN Jaka Mulya Bekasi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan Sig. = $0,001 < 0,05$ dan $F_h = 13,477$.
3. Terdapat pengaruh interaksi yang signifikan media pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar pelajaran IPS siswa SDN Jaka Mulya Bekasi. Hal ini dibuktikan dengan perolehan Sig. = $0,001 < 0,05$ dan $F_h = 9,640$.

Saran

Pihak sekolah juga diharapkan dapat membekali kepada para guru dan siswa dengan berbagai keterampilan mengajar dan belajar yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran teori ilmu sosial, agar siswa diberikan pengenalan dalam teori pembuatan suatu produk. Karena semakin berkembangnya kebutuhan dalam pembelajaran hendaknya difasilitasi oleh pemanfaatan inovasi teknologi agar proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Conny R. Semiawan. kebudayaan. 2006. *Peraturan Pemerintah tahun 2006 tentang Standar nasional pendidikan*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nana Sudjana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Purwanto Ngalim. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sri Anitah. 2008. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparman I.A. 2012. *Aplikasi Komputer Dalam Penyusunan Karya Ilmiah*. Tangerang: Pustaka Mandiri.
- Udin. S. Winaputra. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.