

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : UCI IRNALISA ARIF
NPM : 1310013411093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 01 Batang Anai

Disetujui Untuk Diuji :

Padang, Juli 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Muhammad Sahnun, M.Pd

Rona Taula Sari, S.Si , M.Pd

Mengetahui :

Dekan FKIP

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc

Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Lima Juli** tahun **Dua Ribu Tujuh Belas** bagi :

Nama : UCI IRALISA ARIF
NPM : 1310013411093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 01 Batang Anai

Tim Penguji

No. Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd (Ketua)	1. _____
2. Rona Taula Sari, S.Si, M.Pd (Anggota)	2. _____
3. M. Tamrin, S.Ag, M.Pd (Anggota)	3. _____

LULUS Ujian Tanggal : 5 Juli 2017

Mengetahui :

Dekan FKIP

Ketua Program Studi

Drs. Khairul, M.Sc

Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd

KATA PENGANTAR



Puji syukur *alhamdulillah* diucapkan kehadirat Allah Swt, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 01 Batang Anai. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta, Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Bapak Dr.Muhammad Sahnun, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Rona Taula Sari,S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dekan FKIP Drs. Khairul M.Sc dan Wakil Dekan Drs. Yusrizal M.Si Universitas Bung Hatta.
4. Ibu Asniwita ,S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 01 Batang Anai.
5. Ibu Delvi Karmila, M.Pd selaku Guru Kelas V_A SDN 01 Batang Anai.
6. Ibu Ratnawati S.Pd., selaku Guru Kelas V_C SDN 01 Batang Anai.
7. Bapak dan Ibu guru serta karyawan SDN 01 Batang Anai yang ikut memperlancar pelaksanaan Penelitian eksperimen ini.
8. Peserta didik kelas V_A dan V_C SDN 01 Batang Anai yang telah membantu dalam penelitian ini.

9. Kedua Orang Tua yang selalu mendo'akan yang terbaik buat saya.

Semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah Swt. *Amin ya Robbal 'alamin.*

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Juni 2017

Uci Inalisa Arif

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *BAMBOO DANCING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN 01 BATANG ANAI

Uci Irnalisa Arif¹, Muhammad Sahnan¹, Rona Taula Sari¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail: Uciirnalisa09@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi oleh belum tepat hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar IPS siswa yang menerapkan model *Bamboo Dancing* lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa yang menerapkan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SDN 01 Batang Anai. Jenis penelitian adalah eksperimen. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa SDN 01 Batang Anai tahun Pelajaran 2016/2017 yang terdiri dari 6 kelas. Sampel penelitian adalah kelas V, kelas Va sebagai kelas eksperimen dan kelas V_c sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes hasil belajar siswa. Berdasarkan teknik analisis data hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh bahwa t hitung = 3,70 sedangkan t tabel = 1,67 pada taraf nyata α 0,05 dan dk = 65. Dengan demikian, t hitung > t tabel maka hipotesis diterima atau terdapatnya perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 01 Batang Anai tahun pelajaran 2016/2017 pada penggunaan model pembelajaran *Bamboo Dancing* dengan metode pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa yang menggunakan model *Bamboo Dancing* lebih baik dari pada hasil belajar IPS siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Model *Bamboo Dancing*, Experimen.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI..... i

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	8
1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	8
a. Hakikat IPS.....	8
b. Tujuan Pembelajaran IPS.....	8
c. Ruang Lingkup IPS.....	9
d. Prinsip Pembelajaran IPS.....	10
2. Model Pembelajaran <i>Bamboo Dancing</i>	10
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	10
b. Pengertian Model <i>Bamboo Dancing</i>	10
c. Langkah-langkah pelaksanaan Model <i>Bamboo Dancing</i>	12
d. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Bamboo Dancing</i>	13
1) Kelebihan <i>Bamboo Dancing</i>	13
2) Kekurangan <i>Bamboo Dancing</i>	13
3. Tinjauan Hasil Belajar.....	13
a. Pengertian Hasil Belajar.....	13

b. Macam-macam Hasil Belajar	14
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
B. Penelitian Relevan.....	19
C. Kerangka Berfikir.....	20
D. Hipotesis Penelitian.....	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tempat dan waktu Penelitian.....	23
C. Populasi dan Teknik pengambilan Sampel	23
D. Devenisi Operasioanal Variabel.....	24
E. Data dan sumber Data	25
F. Prosedur Penelitian.....	26
G. Instrumen Penelitian.....	28
H. Teknik Pengumpulan Data.....	32
I. Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	36
B. Analisis Data	36
C. Pembahasan	46

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	54
B. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA.....	53
----------------------------	-----------

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1.Kerangka Berfikir.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Nilai Ujian IPS Semester 1 Siswa Kelas V-A.....	54
2. Nilai Ujian IPS Semester 1 Siswa Kelas V-C.....	56
3. RPP Kelas Eksperimen	58
4. RPP Kelas Kontrol.....	90
5. Lks (Lembar Kerja Siswa).....	100
6. Bahan Ajar	102
7. Kisi-kisi Soal Uji Coba Tes.....	138
8. Soal Uji Coba Tes	140
9. Nilai Uji Coba Tes	147
10. Lembar Jawaban Uji Coba Tes.....	149
11. Uji Validitas.....	151
12. Tingkat kesukaran.....	169
13. Uji Daya Pembeda.....	170
14. Uji Reabilitas.....	171
15. Kisi-Kisi Soal Tes akhir.....	172
16. Soal Tes Akhir Eksperimen.....	174
17. Nilai Tes Akhir.....	180
18. Lembar Jawaban Tes Akhir.....	181
19. Soal Tes Akhir Kontrol.....	182
20. Uji Normalitas.....	187
21. Uji Homogenitas.....	192
22. Uji Hipotesis.....	193
23. Dokumentasi.....	195
24. Tabel Analisis Data.....	198

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ujian semester 1 IPS Siswa kelas V SDN 01 Batang Anai	4
2. Jenis Penelitian.....	22
3. Populasi siswa kelas 1-VI SDN 01 Batang Anai	23
4. Sampel Penelitian.....	24
5. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran	26
6. kriteria koefisien korelasi.....	29
7. Kriteria Koefisien Realibilitas.....	30
8. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	31
9. Kriteria Daya Pembeda	32
10. Simpangan Baku dan Varians kelas kontrol.....	39
11. Simpangan Baku dan Varians kelas eksperimen.....	40
12. Hasil Postes kedua kelas sampel.....	41
13. Hasil uji Normalitas tes akhir.....	44
14. Uji Homogenitas tes akhir.....	46

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus-menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa dan berbudaya. Upaya untuk mencapai pembinaan asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik. Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik, dan juga pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Dalam bidang pendidikan guru berperan sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa untuk mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat merubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi semua manusia, karena manusia lahir dalam keadaan tidak mempunyai apa-apa dan tidak tahu apapun. Melalui pendidikanlah manusia dapat memilih kemampuan pengetahuan dan juga kepribadian yang selalu berkembang. Pendidikan yang baik, akan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berpotensi serta bermanfaat bagi kehidupannya. Bagi peserta didik, belajar merupakan sebuah proses interaksi antara berbagai potensi diri siswa (fisik, nonfisik, emosi, dan intelektual), interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, serta

lingkungan dengan konsep dan fakta, interaksi dari berbagai stimulus dengan berbagai respons terarah untuk melahirkan perubahan.

Susanto (2014:19) menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Perubahan tersebut harus bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

Kata pembelajaran merupakan panduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru. Sehingga istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM), (Susanto, 2014: 18-19). Pendidikan IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal.

Dalam mencapai tujuan tersebut sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri siswa yang mampu melahirkan manusia yang andal, baik dalam bidang akademik maupun aspek moralnya.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas V yang terdiri dari kelas V-A V-B dan kelas V-C SDN 01 Batang Anai, khususnya dalam mata pelajaran IPS, pada hari Selasa dan Kamis, tanggal 17 Januari dan 19 Januari 2017 pada pukul 08.00-12.00 WIB. Peneliti menemukan adanya masalah dalam pembelajaran yaitu pada saat guru mengajar V-A dengan menggunakan metode konvensional. Dalam proses pembelajaran satu arah yaitu perpusat pada guru, sehingga guru lah yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran berlangsung guru kurang menyediakan media yang dapat memancing motivasi siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dan tidak adanya umpan balik antara guru dan siswa ataupun kurangnya interaksi siswa seperti bertanya. Hal ini karena guru kurang menciptakan pembelajaran satu arah. Hal tersebut berdampak pada dimana siswa kurang semangat untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya di kelas V-B guru belum menggunakan model yang sesuai dengan materi. Guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya variasi, sehingga membuat anak cenderung bosan untuk belajar. Dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa di kelas kurang nampak pada pembelajaran dan hal ini pun akan berdampak pada hasil belajar siswa. Sementara itu di kelas V-C guru terlalu sering memaksa peserta didik untuk mengeluarkan pendapatnya, sedangkan peserta didik tersebut belum mengerti dengan pelajaran yang disampaikan oleh

guru, siswa dituntut untuk mengeluarkan pendapatnya tanpa memikirkan apakah siswa tersebut sudah mengerti atau belum dengan pembelajaran tersebut.

Tindakan guru di atas mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran diakibatkan oleh pembelajaran yang dipusatkan pada guru saja sehingga pembelajaran menjadi monoton dan aktivitas siswa kurang nampak. Kurangnya interaksi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa yang terlihat adalah keaktifan mengajukan pertanyaan, keterlibatan dalam pemecahan masalah dan menjawab permasalahan. Hal ini menyebabkan ketika dilaksanakan ujian banyak siswa yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran IPS yang telah ditetapkan yaitu 75. Hasil belajar IPS terlihat pada tabel 1.

Tabel 1: Hasil Ujian Semester I tahun Pelajaran 2016/2017

No	Kelas	Nilai rata-rata	Nilai IPS		Pencapaian KKM	
			Tertinggi	Terendah	Nilai > 75	Nilai < 75
1.	VA	69,47	83	22	4 orang	30 orang
2.	VB	70,23	88	30	10 orang	23 orang
3	VC	70,15	80	15	5 orang	28 orang

Sumber: *Guru Kelas V SD Negeri 01 Batang Anai.*

Untuk mengatasi hal di atas, maka guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat. Sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor. Upaya

untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui penilaian. Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitas fisik, misalnya; menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya. Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Model pembelajaran *Bamboo Dancing* serupa dengan metode *inside outside circle*. Pembelajaran diawali dengan pengenalan topik oleh guru. Guru bisa menuliskan topik tersebut di papan tulis atau dapat pula bertanya jawab apa yang diketahui peserta didik mengenai topik itu. Agar peserta didik saling berbagi informasi pada saat bersamaan dengan pasangan yang berbeda dalam waktu singkat secara teratur. Model ini cocok untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar peserta didik.

Pemilihan model belajar ini sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki kualitas proses dan produk pelajaran IPS di Sekolah Dasar. Karena dalam model pembelajaran *Bamboo Dancing* ini menambah pengetahuan siswa dengan pengalaman yang dialami siswa lainnya dan informasi antar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti memperbaiki hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 01 Batang Anai. Pada dengan menerapkan model *bamboo dancing* pada pembelajaran IPS tersebut. Oleh

karena itu, peneliti melakukan penelitian Eksperimen dengan judul “Pengaruh penggunaan Model pembelajaran *Bamboo Dancing* Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran ips di SDN 01 Batang Anai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN 01 Batang Anai Kondisi yang terlihat dilapangan yaitu sebagai berikut:

1. Guru mengajar masih dengan cara konvensional yaitu hanya menciptakan pembelajaran satu arah.
2. Guru tidak menyediakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran berlangsung untuk memancing motivasi belajar siswa.
3. Kurangnya interaksi siswa bertanya dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Perhatian siswa kepada guru dalam menerangkan pembelajaran cenderung rendah, sebab cara guru memberikan materi pembelajaran juga terlalu monoton sehingga menyebabkan siswa cepat bosan.
5. Siswa banyak yang bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS.
6. Kurangnya kemauan siswa dalam berdiskusi pada saat pembelajaran.
7. Hasil belajar IPS siswa kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup pemasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) siswa, pada mata pelajaran IPS kelas V-A semester II melalui Model *Bamboo Dancing* di SDN 01 Batang Anai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, adakah pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) siswa kelas V-A pada pembelajaran IPS melalui model *Bamboo Dancing* di SDN 01 Batang Anai.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan model *Bambo Dancing* terhadap hasil belajar kognitif tingkat pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) pada pembelajaran IPS siswa kelas V-A di SDN 01 Batang Anai.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan masalah yang dikemukakan diatas, maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak. Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi SD khususnya pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Bamboo Dancing* Secara rinci, manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa SD, dapat membantu siswa untuk meningkatkan aktivitas dalam belajar sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan hasil yang baik.
2. Bagi guru, untuk mendapatkan ketrampilan, wawasan dan dapat dijadikan pedoman dalam penerapan model *Bamboo Dancing* dalam proses pembelajaran IPS, serta mampu menggunakannya dalam rangka memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai umpan balik dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran di SD.
4. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan, wawasan serta keterampilan tentang penggunaan strategi *Bamboo Dancing* di SD khususnya dalam mata pelajaran IPS dan syarat untuk mendapatkan gelar S1. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi peneliti dalam mengajar nantinya di SD.