

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA BOLA SENYUM DALAM MODEL
KOOPERATIF LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH WAHID
HASYIM KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Dijjukan Oleh :

DWI PUTRI RIZKIA

NIM.14140011



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2019

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA BOLA SENYUM DALAM MODEL
KOOPERATIF LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH WAHID HASYIM
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

DWI PUTRI RIZKIA

NIM.14140011



JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

September, 2019

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA BOLA SENYUM DALAM MODEL
KOOPERATIF LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH WAHID HASYIM
KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

OLEH :

DWI PUTRI RIZKIA

NIM. 14140011



**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

September, 2019

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH PENERAPAN MEDIA BOLA SENYUM DALAM MODEL
KOOPERATIF LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH WAHID HASYIM
KABUPATEN MALANG

Oleh :

Dwi Putri Rizkia

NIM. 14140011

Telah disetujui

Pada tanggal September 2019

Oleh :

Dosen Pembimbing



H. Ahmad Sholeh, M.Ag

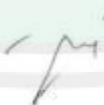
NIP.197608032006041001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP.197608032006041001

PENGARUH PENERAPAN MEDIA BOLA SENYUM DALAM MODEL KOOPERATIF
LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS
KELAS 3 MADRASAH IBTIDAIYAH WAHID HASYIM

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi putrid rizkia (14140011)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 21 juli 2020 dan dinyatakan

LULUS

Serah terima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana

Pendidikan guru Madrasah Ibtidaiyah

Panitia ujian

tanda tangan

Ketua sidang

Agus Mukti wibowo, M.Pd

NIP 197807072008011021

Sekrestaris sidang

H.Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP 197606182006041001

Pembimbing

H.Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP 197606182006041001

Penguji utama

Abdul Ghofur, M.Ag

NIP 197304152005011004

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dr. H. Agus Maimun, M.Pd

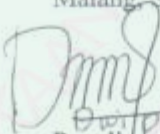
NIP 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa puji syukur kupersembahkan Kepada Allah SWT, yang selalu menuntun jalanku hingga aku tak merasa ragu dan gundah. Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang paling berarti dalam hidupku yang senantiasa mendampingi serta mengarahkanku dalam menjalani hiruk pikuknya sebuah kehidupan.

1. Kepada Bapak Sugito dan Ibu Khusnul Khudayati tercinta, Terima kasih sudah memberikan kasih sayang serta perhatian, doa yang tidak pernah putus mengiringi di setiap langkahku, dan juga, terima kasih telah menjadi sumber inspirasi dalam penulisan skripsi ini.
2. Guru-guru dan Dosen-dosen, Terima kasih telah mendidik, membimbing, serta memberikan sehat sama membangkitkan cita-cita yang selalu berguna dalam jalanku menuntut ilmu.
3. Teman-teman Jurusan PGMI angkatan 2014, Terima kasih telah berbagi pengetahuan serta suka dan duka selama perkuliahan dan selamat berjuang dan melangkah kemasa depan dengan kesuksesan yang gemilang.
4. Teruntuk suamiku mas Muhammad Thosyim, Terima kasih telah hadir dan member semangat untuk lekas menyelesaikan skripsi dan memberi warna baru dalam kehidupanku.

Malang, September 2019


Penulis
Putri Rizki A

HALAMAN MOTTO

“Pengalaman adalah Guru yang paling Hebat”



H. Ahmad Sholeh, MA.g
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Lamp : 6 (enam) eksemplar

Malang, 10 Juni 2019

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
Di
Malang

Assalamualaikum Wr Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Dwi Putri Rizkia
NIM : 14140011
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Bola Senyum dalam Model Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Kabupaten Malang

Maka selaku Pembimbing kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Pembimbing,

H. Ahmad Sholeh, MA.g
NIP. 197608032006041001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Putri Rizkia

NIM : 14140011

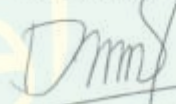
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

JudulSkripsi : Pengaruh Penerapan Media Bola Senyum dalam Model Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Kabupaten Malang

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, September 2019

Yang membuat pernyataan



Dwi Putri Rizkia

NIM. 14140011



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Bola Senyum dalam Model Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Kabupaten Malang”**

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW shaik-baiknya hamba dan Nabi akhir zaman pembawa kebenaran dan kesempatan. Penelitian ini disusun atas bekal ilmu dan pengetahuan yang terbatas, sehingga tanpa bantuan dan bimbingan serta petunjuk dari beberapa pihak akan sulit bagi penulis menyelesaikannya.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. **Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag.** Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. **Dr. H. Agus Maimun, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. **H. Ahmad Sholeh, M.Ag.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dan Dosen Pembimbing dan mengarahkan penulis, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. **Bapak Ibu Guru MI Wahid Hasyim** yang telah memberikan waktu untuk melakukan penelitian di madrasah tersebut.
5. **Orang Tuaku, Bapak Sugito (alm) dan Bu Khusnul Khudayati** yang selalu memberikan do'a, motivasi untuk belajar, serta arahan untuk selalu berada pada jalan Allah SWT.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 Tahun 1987 dan No. 0543/b/U1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= t	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	هـ	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= dl	ن	= n
ح	= h	ط	= th	هـ	= h
خ	= kh	ظ	= zh	ء	= ,
د	= d	ع	= '	و	= w
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang = â

Vocal (i) panjang = î

Vocal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

اي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN NOTA DINAS	viii
HALAMAN PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Originalitas Tulisan	9
F. Definisi Istilah	10
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Media bola senyum	13

6. **Abangku Muhammad Toyiban, dan Ahmad Musthofa Malik** yang telah memberikan motivasi serta canda tawa sehingga dapat menghilangkan rasa jenuh dan lelah.
7. **Suamiku Mas Muhammad Tsyim** yang menyemangatiku untuk tidak lelah untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. **Teman-teman mahasiswa jurusan PGMI** angkatan 2014 khususnya PGMI A yang saling menemani, memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis.
9. **Semua pihak** yang selalu memberikan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini

Malang, September 2019



Dwi Putri Rizkia
Penulis

1. Pengertian media bola senyum	13
2. Tujuan pembuatan media bola senyum	14
B. Metode pembelajaran kooperatif learning	14
1. Pengertian metode pembelajaran kooperatif learning	14
2. Karakteristik metode pembelajaran kooperatif learning.....	15
3. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif learning	17
C. Pembelajaran IPS di SD	17
1. Pengertian IPS	17
2. Aspek-aspek ilmu pengetahuan sosial	18
3. Tujuan pendidikan IPS	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
A. Lokasi Penelitian	21
B. Pendekatan dan jenis penelitian.....	21
C. Variabel penelitian.....	22
D. Populasi.....	23
E. Data dan sumber data.....	24
F. Instrument penelitian	26
G. Teknik pengumpulan data.....	28
H. Analisis data.....	30
I. Prosedur Penelitian	32
BAB IV PAPARAN DANATA DAN HASIL PENELITIAN.....	34
A. Paparan data	34
B. Hasil penelitian	40
1. Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III MI Wahid Hasyim sebelum dan sesudah diterapkannya Media Bola Senyum	40
2. Uji Statistik penerapan media bola senyum terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Wahid Hasyim	41

BAB V PEMBAHASAN	43
A. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Wahid Hasyim	43
B. Proses penerapan media bola senyum pada mata pelajaran IPS kelas III di Mi Wahid Hasyim	45
C. Pengaruhpenerapan media bola senyum terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Wahid Hasyim	47
BAB VI PENUTUP	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	xx
LAMPIRAN	xxii



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	9
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Post Test dan Pre Test	28
Tabel 4.1 Data siswa MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang	34
Tabel 4.2 Data Guru MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang	35
Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Fisik MI Wahid Hasyim	36
Tabel 4.4 Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Kelas III	40
Tabel 4.5. Uji Statistik Sampel Berpasangan	41
Tabel 4.6. Uji Korelasi Sampel Berpasangan	41
Tabel 4.7. Uji t- Sampel Berpasangan	42

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : BUKTI KONSULTASI

LAMPIRAN 2 : SURAT IZIN PENELITIAN DARI FAKULTAS

LAMPIRAN 3 : SURAT KETERANGAN PENELITIAN DI MI WAHID HASYIM
KABUPATEN MALANG

LAMPIRAN 4 : FOTO DOKUMENTASI

LAMPIRAN 5 : FOTO OBSERVASI KEGIATAN

LAMPIRAN 6 : BIODATA PENELITI



ABSTRAK

Rizkia, Putri Dwi. 2019. *Pengaruh Penerapan Media Bola Senyum dalam Model Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa dan Mata Pelajaran IPS Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Kabupaten Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, H.Ahmad Sholeh, M.Ag.

Penggunaan alat peraga dalam pelajaran IPS sangat penting dan dapat disesuaikan dengan pokok bahasan yang akan diajarkan pada siswa. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang harus dihadirkan pada pembelajaran di SD/MI. Karena itu guru SD/MI harus memiliki wawasan tentang media pembelajaran/alat peraga. Tentu dengan maksud agar pengelolaan pembelajaran dapat mencapai tujuannya seperti yang telah ditetapkan dalam kompetensi dasar setiap mata pelajaran termasuk IPS.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan memaksimalkan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan penelitian ini diharapkan siswa merasa lebih memahami konsep yang diajarkan, sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Media adalah Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media pelajaran bola senyum merupakan modifikasi bola plastik yang ditemplei dengan gambar senyum. Bola plastik mainan itu dirobek sedikit lalu dimasukkan soal-soal dan materi sejarah uang, lalu dimasukkan kedalam plastik yang diberi hiasan pita merah putih. Media ini sangat mudah dibuat karena menggunakan alat mainan yang mudah dijangkau oleh para pendidik, dan harganya pun sangat terjangkau, tidak memerlukan ketelatenan dalam membuat media bola senyum.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena kualitas diskor ke dalam angka kuantitatif pada pengumpulan dan analisis datanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen.

Dari penelitian yang telah saya lakukan selama tersebut bahwa mengindikasikan pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan media benda asli (konkret) pada mata pelajaran IPS menggunakan media bola senyum sangat baik karena ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebelum diterapkannya media bola senyum adalah 60,67. Setelah diterapkannya media bola senyum maka rata-rata hasil belajar siswa mengalami lonjakan yaitu 84,33. Uji t yang penulis lakukan diperoleh Nilai signifikansi 0,000 yang nilainya kurang dari 0,05 artinya terdapat perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah dilakukannya media bola senyum pada siswa.

Kata kunci : penggunaan alat peraga, media bola senyum.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selanjutnya Supratiknya mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.¹

Sudijono mengungkapkan hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik. Ini artinya melalui hasil belajar dapat terungkap secara holistik penggambaran pencapaian siswa setelah melalui pembelajaran.²

Teori belajar behavioristik adalah sebuah teori yang mempelajari tingkah laku manusia. Behaviorisme adalah suatu studi tentang kelakuan manusia. Timbulnya aliran ini disebabkan oleh adanya rasa tidak puas terhadap teori psikologi daya dan teorimental state. Hal ini karena aliran-aliran terdahulu hanya menekankan pada segi

¹Widodo, widanyanti lusi, "Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013", No 49, Vol XVII, 2013, Hlm 34.

²Sutrisno Perdana Lukad Valiant, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK DI Kota Yogyakarta", Vol 6, No 1 tahun 2016, Hlm 114.

kesadaran saja. Pandangan dalam psikologi dan naturalisme science, timbulah aliran baru ini. Jiwa atau sensasi atau image tidak dapat diterangkan melalui jiwa itu sendiri karena sesungguhnya jiwa itu adalah respons-respons psikologis. Aliran terdahulu memandang bahwa badan adalah seekunder, padahal sebenarnya justru menjadi titik tolak. Natural science melihat semua realita sebagai gerakan-gerakan dan pandangan natural science mempengaruhi timbulnya behaviorisme.³

Menurut Skinner, perkembangan adalah perilaku. Oleh karena itu para behavioris yakni bahwa perkembangan dipelajari dan sering berubah sesuai dengan pengalaman-pengalaman lingkungan. Untuk mendemonstrasikan pengkondisian operan di laboratorium, Behaviorisme menekankan studi ilmiah tentang respon perilaku yang dapat diamati dan determinan lingkungan. Dalam behaviorisme Skinner, pikiran, sadar atau tidak sadar, tidak diperlukan untuk menjelaskan perilaku dan perkembangan.

Skinner meletakkan seekor tikus yang lapar dalam sebuah kotak, yang disebut kotak Skinner. Di dalam kotak tersebut, tikus dibiarkan melakukan aktivitas, berjalan dan menjelajahi keadaan sekitar. Dalam aktivitas itu, tikus tanpa sengaja menyentuh suatu tuas dan menyebabkan keluarnya makanan. Tikus akan melakukan lagi aktivitas yang sama untuk memperoleh makanan, yakni dengan menekan tuas. Semakin lama semakin sedikit aktivitas yang dilakukan untuk menyentuh tuas dan memperoleh makanan. Disini tikus mempelajari hubungan antara tuas dan makanan. Hubungan ini akan terbentuk apabila makanan tetap merupakan hadiah bagi kegiatan yang dilakukan tikus⁴

³ Nahar Irwan Novi, "Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran", vol 01, No ISSN 2541-657X, 2016, hlm 65.

⁴ *Ibid* hlm 70

Manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon*) artinya manusia sebagai individu tidak akan mampu hidup sendiri dan berkembang sempurna tanpa hidup bersama dengan individu manusia yang lain. Sejak lahir manusia sudah harus hidup bersama dengan manusia lainnya, setidaknya dengan ibu dan ayah yang melindunginya. Keharusan hidup bersama itu didasari oleh kebutuhan manusia yang hanya dapat dipenuhi apabila berhubungan dengan atau mendapat bantuan dari manusia yang lain.

Dengan kata lain, manusia harus hidup bermasyarakat. Hidup bermasyarakat artinya saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain dalam kelompoknya guna memperjuangkan dan memenuhi kepentingannya.⁵ Pada hakikatnya manusia tidak mungkin terlepas dari hidup intern pribadi dan hidup extern antar pribadi. Hidup intern pribadi tersebut merupakan cerminan bahwa manusia itu sebagai makhluk individu dan sekaligus makhluk tuhan, sedangkan kehidupan ekstrn antar pribadi merupakan cerminan bahwa manusia itu sebagai makhluk sosial.⁶

IPS atau sosial studies mempunyai tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembang intelektual, emosional, kultural dan sosial peserta didik, yaitu menumbuhkembangkan cara berfikir, sikap, berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga negara dan warga dunia. Selain itu IPS mampu bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar mereka peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat memiliki sikap mental positif untuk perbaikan dari

⁵Muhammad abdul kadir, ilmu sosial budaya dasar (Bandung, PT. Citra Aditya Abadi, 2005), hlm 5

⁶ Rahayu Sri Ani, ISBD ilmu sosial & budaya dasar (Malang, Bumi Aksara, 2015), hlm 47.

ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri atau orang lain yang ada dimasyarakat.⁷

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala sosial budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan sosial budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.⁸

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Maka media pembelajaran tidak untuk menjelaskan keseluruhan materi pelajaran, tetapi sebagian yang belum jelas saja.⁹ Dampak positif dari bahan ajar adalah guru akan mempunyai lebih banyak waktu untuk membimbing siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dari segala sumber atau referensi yang digunakan dalam bahan ajar, dan peranan guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan jadi berkurang.¹⁰

⁷ Maryani Enok dan Syamsudin Helius, Pengembangan program pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan Sosial, No 1, Vol IX, 2009, hlm 1.

⁸ Anggraini Dessy, Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 01 Semarang (Improving Social Instructional Quality By Cooperative Model, Course Review Horay Type At Fourth Sdn Sekaran 01 Semarang, Vol 1, No II, 2011, hlm 195.

⁹ Musfiqon HM, Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran, (Jakarta, Prestasi Pustaka, 2012), hlm 27.

¹⁰ Lestari Ika, Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi, (Padang, Akademia Permata, 2013), hlm 1

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka, membuat duplikasi dengan obyek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak dengan konsep konkret, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, menyajikan ulang informasi secara konsisten dan memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Untuk itu guru/pengajar harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi berikut ini : media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, seluk-beluk proses belajar hubungan antara metode mengajar dan media pembelajaran, nilai atau manfaat metode pendidikan dalam pembelajaran, pemilihan atau penggunaan media pendidikan, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, usaha inovasi dalam media pendidikan.¹² Ketika masih hidup secara primitif, manusia tidak merasakan perlunya alat tukar.

Bahkan, pada mulanya hampir segala kebutuhan masih mereka cukupi sendiri. Tukar menukar barang pun belum mereka kenal. Ketika kebutuhan mereka berkembang mereka tidak mampu lagi memenuhi kebutuhan sendiri. Mereka mempunyai barang, tapi barang itu sebenarnya tidak mereka butuhkan. Barang yang ia perlukan justru dimiliki oleh orang lain yang belum tentu membutuhkannya. Untuk memenuhi kebutuhan seperti makanan, pakaian, minuman dan tempat tinggal setiap

¹¹ Hujair. Sanaky AH, Media Pembelajaran, (Yogyakarta, Safiria Insania Press, 2009), hlm 6.

¹² Kustandi cecep, sutjipto bambang, media pembelajaran, (Jakarta, Ghalia Indonesia, 2011) hlm 7.

orang berusaha sendiri.¹³ Pada zaman dahulu, untuk memperoleh barang-barang kebutuhan ,masyarakat melakukan kegiatan tukar menukar barang yang disebut barter.hingga kinikegiatan barter masih berlakudalam kehidupan suku-suku dipedalaman, khususnya didaerah yang terpencil. Misalnya garam dan tembakau ditukar dengan damar atau hasil hutan yang lain. Tempat dan hari pertukaran barang yang dilakukan.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara menunjukan bahwa pelajaran ilmu pengetahuan sosial di MI Wahid Hasyim yaitu Bu Lusia kemi Heda pada1 November 2018, terus beliau menjawab “pembelajaran IPS dikarenakan terlalu banyaknya materi, dengan solusi dengan metode praktik kalau bab uang dengan media uang sesungguhnya.¹⁵ Dengan ini selaku peneliti akan melakukan penelitian diruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III di MI Wahid Hasyim yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Bola Senyum dalam Model Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Kabupaten Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III MI Wahid Hasyim ?

¹³ Fitriana Anisyah,dkk.IlmU Pengetahuan Sosial,(Surakarta,Putra Nugraha,2017) hlm 38

¹⁴ Sunarso,kusuma anis.ilmu pengetahuan Sosial,(Surakarta,di Perbanyak PT JePe Press Media Utama,2008)Hlm 94.

¹⁵Wawancara dengan lusia kemi heda,guru kelas III ,1 November 2018

2. Bagaimana proses penerapan media bola senyum pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III MI Wahid Hasyim?
3. Bagaimana pengaruh penerapan media bola senyum terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Wahid Hasyim ?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III MI Wahid Hasyim.
2. Mendeskripsikan proses penerapan media bola senyum pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Wahid Hasyim.
3. Mendeskripsikan pengaruh penerapan media bola senyum terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Wahid Hasyim

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis.

Menyalurkan kontribusi pemikiran bagi seluruh pemikir keintelektualan didunia pendidikan khususnya diilmu pengetahuan sosial pada khususnya di pengembangan media pembelajaran bola senyum dikelas III MI Wahid Hasyim, sehingga bisa memberikan gambaran atau ide bagi para praktisi pendidikan.

2. Manfaat praktis

Kegunaan penelitian secara mudah dan praktis menginginkan dan mengharapkan dapat memiliki kegunaan sebagai berikut :

a. Bagi guru

Media pembelajaran ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh guru SD/MI sebagai bahan penyampaian materi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah dan memperjelas pemahaman materi, selain itu juga sebagai bahan pertimbangan guna perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran.

b. Bagi siswa

Media pembelajaran ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik, memiliki motivasi untuk belajar dan meningkatkan minat siswa untuk belajar IPS.

3. Bagi prodi PGMI

Memperkaya dan mempermudah pembelajaran yang ada, sebagai informasi mengenai ekstensi prodi PGMI yang berkaitan dengan perencanaan, produksi, pemanfaatan, dan validasi bahan ajar dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar.

4. Bagi pengembang

Menambah pengalaman dan kemampuan yang nyata untuk memupuk rasa percaya diri dalam menciptakan suatu karya. Selain itu juga menambah pengetahuan dan pengembangan media pembelajaran, khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bab sejarah uang.

E. Originalitas penelitian

Tabel 1.1

Originalitas penelitian

NO	Nama peneliti, judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal/dll) penerbit dan tahun penelitian	persamaan	perbedaan	Originalitas penelitian
1.	Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe course review horay Pada siswa kelas IV SD Negeri Sekaran 01 Semarang(jurnal, Volume 1, Nomor 2, Februari 2011)	Peneliti melakukan penelitian sama-sama mata pelajaran IPS, dan model pembelajaran cooperative	media bola senyum dan perbedaan tempat peneliti.	*pengaruh penerapan media bola senyum dalam model kooperatif learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas 3 di Sekolah Dasar Negeri 02 Sukoanyar Pakis Kabupaten Malang
2.	Penggunaan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung(JURNAL,	Sama-sama penelitian ilmu pengetahuan sosial	Perbedaan metode peneliti kedua ini menggunakan metode role playing dan saya selaku peneliti menggunakan metode	*pengaruh penerapan media bola senyum dalam model kooperatif learning terhadap hasil belajar

	Pendidikan Dasar “ Nomor: 8 - Oktober 2007)		cooperative learning. Dan perbedaan tempat peneliti	siswa pada mata pelajaran IPS dikelas 3 di Sekolah Dasar Negeri 02 Sukoanyar Pakis Kabupaten Malang
3.	Peningkatan hasil belajar siswa melalui model cooperative learning tipe student teams achievement divisions (STAD) pada pembelajaran IPA di kelas V SDN 20 Tolitoli.(jurnal kreatif tadulako online Vol.4 No.9 ISSN 2354-614X	Sama sama mengguna kan metode kooperatif learning	Pendekatan ini kualitatif,koop eratif learningnyame punyai tipe yaitu STAD,	'pengaruh penerapan media bola senyum dalam model kooperatif learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikelas 3 di Sekolah Dasar Negeri 02 Sukoanyar Pakis Kabupaten Malang

F. Definisi operasional

Istilah Strategi kooperatif learning adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan dua orang atau lebih yang ditekankan dalam perilaku kerjasama yang terarah didalam kelompok. media bola senyum merupakan modifikasi bola plastik dan gambar senyum yang dicampur menjadi 1 yang disertai materi pembelajaran Ilmu

pengetahuan sosial. Variabel X (independen) merupakan variabel Y (dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebab akibat. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas / independen
(X) : Pemanfaatan media bola senyum
2. Variabel terikat / dependen
(Y) : Hasil belajar IPS siswa

G. Sistematika pembahasan

Secara garis besar, pembahasan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga bagian masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri.

Bagian awal terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

Bagian utama/inti, terdiri dari lima bab masing-masing berisi sub-sub bab antara lain :

1. BAB 1 : Merupakan pendahuluan. Pada bab ini terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, sistematika pembahasan.
2. BAB II : kajian pustaka. Pada bab ini meliputi pengertian media bola senyum, fungsi media bola senyum, tujuan pembuatan media bola senyum, manfaat pembuatan media bola senyum, cara pembuatan media bola senyum. Pengertian metode pembelajaran kooperatif learning, karakteristik metode pembelajaran

kooperatif learning, langkah-langkah pembelajaran kooperatif learning, pengertian IPS, Karakteristik IPS, hakikat pembelajaran IPS, ruang lingkup pembelajaran ips di SD

3. BAB III :metode penelitian. Pada bab ini meliputi : lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, instrument penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data.
4. BAB IV : paparan data dan hasil penelitian, berisi tentang deskripsi data hasil penelitian, peneliti melakukan penelitian dengan landasan teori sesuai dengan BAB III
5. BAB V : pembahasan hasil penelitian, dalam bagian ini peneliti akan membahas hasil temuan untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian.
6. BAB VI : Penutup meliputi kesimpulan dan saran.

Bagian akhir dari skripsi memuat hal-hal yang sifatnya komplementatif yang berfungsi untuk menambah validitas isi skripsi yang terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, suratpernyataan keaslian dan daftar riwayat hidup.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Bola Senyum

1. Pengertian Media Bola Senyum.

Media adalah Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal¹⁶. Media pelajaran bola senyum merupakan modifikasi bola plastik yang ditemplei dengan gambar senyum. Bola plastik mainan itu dirobek sedikit lalu dimasukan soal-soal dan materi sejarah uang, lalu dimasukan kedalam plastik yang diberi hiasan pita merah putih. Media ini sangat mudah dibuat karena menggunakan alat mainan yang mudah dijangkau oleh para pendidik, dan harganya pun sangat terjangkau. tidak memerlukan ketelatenan dalam membuat media bola senyum.

2. Manfaat Media Bola Senyum.

- a. Media bola senyum merupakan sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kegiatan belajar-mengajar.
- b. Guru dengan mudah menguasai teknik penggunaan media pembelajaran Bola Senyum.
- c. Penggunaan media boia senyum sangat mudah diorganisir secara sistematis.

¹⁶Musfiqon HM, opcit,hlm 27.

- d. Guru dapat memperhitungkan untung ruginya dalam pemanfaatan media bola senyum.
- e. Media bola senyum merupakan perantara dalam proses pembelajaran.

3. Tujuan pembuatan Media Bola Senyum

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh guru SD/MI sebagai bahan penyampaian dan perantara materi. Media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah dan memperjelas pemahaman materi, selain itu juga sebagai bahan pertimbangan guna perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan siswa menjadi lebih tertarik, memiliki motivasi untuk belajar.

4. Panduan pelaksanaan media pembelajaran bola senyum .

- a. Ibu guru membagikan bola senyum yang didalamnya sudah diberi nomer 1-12 secara acak serta memberikan buku panduan.
- b. Guru menunjuk siswa secara acak.
- c. Ketika siswa ditunjuk oleh guru siswa diharapkan berdiri membacakan soal atau materi yang ada didalam media bola senyum.
- d. Siswa lain menjawab secara bersama-sama sesuai nomer yang dibacakan.
- e. Lalu guru merangkum materi yang telah dibacakan oleh murid-murid.

B. Metode Pembelajaran Kooperatif Learning.

1. Pengertian metode pembelajaran kooperatif learning.

Model pembelajaran adalah salah satu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat

pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer dan lain-lain.¹⁷ Lasmawan dalam Dimyati, menyatakan belajar kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari enam orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Sedangkan menurut Slavin (Trianto, 2007:50), *coopertive learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap/perilaku bersama dalam bekerja membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap individu dalam kelompok itu sendiri. Sehingga model pembelajaran kooperatif ini memandang keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bias juga dari pihak yang terlibat dalam pembelajaran itu yaitu teman sebaya¹⁸

2. Karakteristik Metode Kooperatif Learning.

Karakteristik kooperatif learning adalah :

- a. Memberi tempat pada orang lain
- b. Berada dalam kelompok
- c. Melakukan hubungan mata
- d. Belajar berbicara dengan berbisik
- e. Memanggil siswa dengan namanya
- f. Mengurangi rasa ingin mengalahkan
- g. Belajar mengambil alih pembicaraan

¹⁷Acengjaelani,opcit,hlm 3.

¹⁸Acengjaelani,opcit,hlm 4.

- h. Membentuk rasa berkelompok (*swim and sink together*)
- i. Memberikan kesempatan pada orang lain untuk berbicara
- j. Mendengarkan dengan seksama.

Menurut Lie, (2004: 31), ada empat elemen dasar belajar kooperatif yaitu:

- a. Saling ketergantungan positif

Dalam interaksi kooperatif guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong anak-anak untuk saling berinteraksi dan saling menumbuhkan sikap positif.

- b. Interaksi tatap muka

Dalam interaksi positif semua siswa diharapkan saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog dan dapat mengembangkan komunikasi yang efisien.

- c. Akuntabilitas individual

Dalam kelompok belajar kooperatif tiap anggota kelompok dituntut untuk memberikan andil bagi keberhasilan kelompoknya.

- d. Keterampilan menjalin hubungan dengan siswa

Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan social bermanfaat untuk menjalin hubungan dengan siswa lain tentang materi pembelajaran yang diajarkan dan dilatihkan.¹⁹

¹⁹Aceng Jaelani, opcit, hlm 5-6.

3. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif learning.

Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan system pengelompokan tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).

Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dan setiap anggota kelompok.

Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.²⁰

C. Pembelajaran IPS di SD.

1. Pengertian IPS

IPS adalah mata pelajaran yang menelaah masalah-masalah yang terjadi di masyarakat dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi. Kajian IPS lebih ditekankan pada masalah-masalah atau gejala social budaya yang terdapat di masyarakat dan lingkungannya, pada masa

²⁰Aceng Jaelani, opcit, hlm 4.

lampau dan masa sekarang dalam rangka mengantisipasi perubahan social budaya beserta dampaknya terhadap kelangsungan hidup manusia.²¹

IPS atau *social studies* mempunyai tugas mulia dan menjadi fondasi penting bagi pengembang intelektual, emosional, cultural dan social peserta didik, yaitu menumbuhkembangkan cara berfikir, sikap, berperilaku yang bertanggung jawab selaku individual, warga masyarakat, warga Negara dan warga dunia. Selain itu IPS mampu bertugas mengembangkan potensi peserta didik agar mereka peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat memiliki sikap mental positif untuk perbaikan dari ketimpangan, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri atau orang lain yang ada di masyarakat.²²

2. Aspek-aspek Ilmu Pengetahuan Sosial.

Aspek-aspek yang dipelajari Ilmu Pengetahuan Sosial adalah:

- a. Semua hal yang berhubungan dengan interaksi manusia tentang proses, faktor-faktor, perkembangan, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu sosiologi
- b. Ekonomi: berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan manusia, perkembangan, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi
- c. Psikologi: dibahas dalam ilmu psikologi
- d. Budaya: dipelajari dalam ilmu antropologi
- e. Sejarah: berhubungan dengan waktu dan perkembangan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah

²¹Anggra Enidessy,opcit,hlm 195.

²²Maryani Enokdan Syamsudin Helius,opcit,hlm 1.

- f. Geografi: hubungan ruang dan tempat yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu geografi
- g. Politik : berhubungan dengan norma, nilai, dan kepemimpinan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dipelajari dalam ilmu politik.²³

3. Tujuan Pendidikan IPS.

Kurikulum 2004 untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk:

- a. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- b. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial.
- c. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan.
- d. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmadja adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”

Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1)

²³Hidayati, Konsep Pendidikan IPS Dan Karakteristik Pendidikan IPS di SD, hlm 1-23

pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan²⁴



²⁴ Hidayati, opcit, 1-24

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian merupakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan. Pada penelitian tersebut, lokasi dilaksanakan di MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang. Peneliti tertarik melakukan penelitian guna mengetahui pengaruh media pembelajaran bola senyum pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial kelas III MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang.

B. Pendekatan dan jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena kualitas diskor kedalam angka kuantitatif pada pengumpulan dan analisis datanya.²⁵ Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism (memandang realitas/gejala/fenomena itu terdapat diklarifikasikan, relative tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat), digunakan untuk peneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.²⁶

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Eksperimen menurut Kerlinger adalah sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan

²⁵ Milda ana asendi, "pengaruh pendidikan multikultural terhadap sikap toleransi siswa Sd Negeri suwaru kecamatan pagelaran", Skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Malang 2018, Hlm 46

²⁶ Diana rohmatu yuni, "pengaruh pola asuh demokratis orang tua terhadap akhlaqul karimah siswa kelas V di Min I kediri", Skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Malang 2018, Hlm 61-62

mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut. Arboleda mendefinisikan eksperimen sebagai suatu penelitian yang dengan sengaja peneliti melakukan manipulasi terhadap satu atau lebih variabel dengan suatu cara tertentu sehingga berpengaruh pada satu atau lebih variabel lain yang diukur. Lebih lanjut dijelaskan, variabel yang dimanipulasi disebut variabel bebas dan variabel yang akan dilihat pengaruhnya disebut variabel terikat.²⁷

C. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.²⁸ Variabel dikenal sebagai suatu atribut yang dianggap mencerminkan koefisien atau mengungkapkan konsep/konstruksi dalam penelitian. Variabel dalam penelitian memiliki tiga ciri yaitu dapat diukur, mempunyai nilai yang bervariasi dan membedakan objek dengan objek lain dalam satu populasi.

Apabila ada dua variabel yang saling berhubungan, sedangkan bentuk hubungannya adalah bahwa variabel yang satu mempengaruhi atau menyebabkan perubahan variabel yang lain, maka variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebab tersebut merupakan variabel bebas (independen) dan apabila ada dua variabel yang saling berhubungan dan hubungan variabel dipengaruhi atau variabel

²⁷ A. Eko Setyanto, *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi*, VOL 3, No 1, 2015, Hlm 39

²⁸ Novia ulfatin, *"pengaruh pemanfaatan media sosial facebook dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Sindul Donggala"*, tesis fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Malang 2015, hlm 54.

disebabkan merupakan variabel tidak bebas atau bergantung (dependent variable), variabel ini sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen.²⁹

Variabel X (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel Y (dependen). Sedangkan variabel Y (dependen) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel X (independen). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas/ independen
(X) : pemanfaatan media bola senyum
2. Variabel terikat/ dependen
(Y) : hasil belajar IPS siswa

D. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³⁰ Populasi menurut sugiyono adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³¹ Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Wahid Hasyim yang berjumlah 12 siswa.

Margono menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari populasi, menurut soenarto sampel adalah suatu bagian yang dipilih dengan cara tertentu untuk mewakili keseluruhan kelompok populasi, menurut sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang harus dimiliki oleh populasi tersebut, sampel yang diambil dari

²⁹ Milda ana asendi, opcit hlm 48.

³⁰ Novia ulfatin, opcit, hlm 56.

³¹ Dina fitriyah, "Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap hasil belajar subtema perubahan lingkungan siswa kelas 5 MI Yaspuri Malang", Skripsi, Fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Malang, 2018, hlm 42.

populasi tersebut harus betul-betul mewakili, dan ukuran sampel merupakan banyaknya sampel yang akan diambil dari suatu populasi. Sudjana menyatakan bahwa “ tidak ada ketentuan yang baku atau rumus yang baku atau rumus yang pasti. Sebab keabsahan sampel terletak pada sifat dan karakteristiknya mendekati populasi atau tidak, bukan pada besar atau banyaknya minimal 30 subjek.

Dalam penelitian ini menggunakan sampling non random dimana tidak semua populasi memiliki peluang terpilih sebagai sampel, dengan menggunakan teknik non probability sampling, penarikan sampel berdasarkan pertimbangan penelitian. Peneliti mengambil kelas III MI Wahid Hasyim sebagai sampel penelitian, karena peneliti berasumsi bahwa siswa kelas tersebut sudah mampu berfikir konkret dalam memahami sesuatu, mampu memahami konsep melalui pengalaman sendiri, lebih objektif mengenai sesuatu hal yang abstrak dan memikirkan hal-hal yang akan atau mungkin terjadi.³²

E. Data dan Sumber data

1. Data

Data adalah semua fakta atau keterangan tentang sesuatu yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi.³³ Pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³⁴ Data adalah fakta empirik yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan-

³² Milda ana asendi, opcit, hlm 61.

³³ Dina Fitriyah, opcit, hlm 43

³⁴ Milda ana asendi, opcit, hlm 40.

pertanyaan penelitian. Sumber data dalam penelitian ini adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.³⁵

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Variabel X mengenai pengaruh media bola senyum pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dikelas III Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim
- b. Variabel Y mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan media bola senyum dikelas III Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim

2. Sumber data

Sumber data adalah subyek dimana data yang diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuisioner dan wawancara dalam pengumpulan data, maka sumber data disebut responden yaitu orang yang meresponden atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti baik lisan atau tulisan.³⁶

Sumber data yang paling utama dalam penelitian ini adalah :

- a. Siswa kelas III MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang.
- b. Teori-teori yang berkaitan dengan interaksi sosial dan hasil belajar.

³⁵ Firda aulia wardani, " *pengaruh komputasi mental dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD negeri klojen malang*", 2017, Skripsi fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Malang, Hlm 57.

³⁶ Maidatud dhorifah, " *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Mambaul ulum Sumber Gempol Pagelaran Malang*", Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang, 2017, hlm 51

F. Instrumen penelitian

Untuk menguji hipotesis diperlukan data yang benar, cermat, serta akurat karena keabsahan hasil pengujian hipotesis tergantung kepada kebenaran dan ketepatan data. Sedangkan kebenaran dan ketepatan data yang diperoleh bergantung kepada alat pengumpul data yang digunakan (instrument) serta sumber data.³⁷ Pada perinsipnya peneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Karena itu, karena ada alat ukur yang baik. Alat ukur atau alat bantu pada penelitian ini disebut instrument penelitian.³⁸

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dan tes. Menurut Arikunto tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana atau dengan cara-cara yang sudah ditentukan.³⁹ Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes obyektif yang terdiri dari 10 butir soal pada pokok perubahan lingkungan dan tes angket. Tes ini digunakan pada saat post-test setelah penerapan media bola senyum pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan sosial pada bab sejarah uang.

1. Prosedur penyusunan instrument penelitian tes obyektif

- a. Menetapkan tujuan tes, soal tes ips bab sejarah uang dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jawaban siswa dalam menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan dengan mengetahui hasil belajar siswa dengan media bola senyum.
- b. Menyusun kisi-kisi tes.

³⁷ Ibid hlm 52

³⁸ Firda Aulia Wardani, "Pengaruh Komputasi Mental dalam Menyelesaikan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Klojen Malang", Skripsi, fakultas tarbiyah dan Keguruan Uin Malang, 2017, hlm 58.

³⁹ Dina Fitriyah, opcit, hlm 44

- c. Menentukan indikator variabel, dalam hal ini indikator pembelajaran Ips dengan media bola senyum.
- d. Menulis butir tes.
- e. Menelaah butir tes, dalam hal ini dapat dilakukan sendiri maupun dengan bantuan ahli atau dosen pembimbing.
- f. Revisi atau perbaikan butir tes.
- g. Reproduksi tes secara terbatas.
- h. Menguji coba tes kepada testee selevel.
- i. Analisis butir tes.
- j. Revisi butir tes.
- k. Penyusunan tes (final)

2. Kriteria penilaian tes obyektif

Berikut ini kriteria penilaian tes pembelajaran media bola senyum pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan sosial :

- a. Jawaban benar dan penjabaran benar 10
- b. Jawaban salah dan penjabaran benar 9
- c. Jawaban benar dan sebagian penjabaran benar, dengan skor 8
- d. Tidak ada jawaban dan penjabaran benar, dengan skor 7
- e. Jawaban benar dan penjabaran salah 6
- f. Jawaban salah dan penjabaran salah skor 0
- g. Jawaban salah dan penjabaran salah, dengan skor 0
- h. Jawaban benar dan tidak ada penjabaran dengan skor 5
- i. Jawaban salah dan tidak ada penjabaran, dengan skor 0

- j. Tidak ada jawaban dan penjabaran salah ,dengan skor 0
- k. Tidak ada jawaban dan tidak ada penjelasan, dengan skor 0.⁴⁰

Untuk memperoleh gambaran mengenai instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka tersedia tabel jabaran variabel indikator dan nomer butir tes sebagai berikut :

Tabel 3.1
kisi-kisi instrument post test dan pre test

Bab pelajaran	Indikator soal	No soal
Sejarah uang	1. Menyebutkan arti barter,uang barang	1,2
	2. Menyebutkan kelebihan barter	3,4,
	3. Menyebutkan kelemahan barter	5,6
	4. Menyebutkan alat tukar pada uang barang	7
	5. Sebutkan uang kartal	8, 10
	6. Sebutkan uang barang	9

G. Teknik pengumpulan data

pengumpulan data dalam sebuah penelitian ini adalah sesuatu yang sangat penting, oleh karena itu diperlukan teknik yang tepat dalam mengumpulkan data yang disesuaikan dengan rumusan masalah,teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁴⁰ Firda aulia wardani, opcit, 60-61

a. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data tentang nilai hasil belajar Harian IPS semester 1 siswa yang dimiliki institusi yang dijadikan objek penelitian yakni siswa kelas 3 MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang.

b. Tes

Tes adalah pemberian soal atau pertanyaan yang berfungsi untuk mengukur tingkat kemampuan individu, baik dalam bidang pengetahuan maupun ketrampilan sebagai hasil atau pengalaman belajar. Tes yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah tes tulis esai, tanpa pilihan jawaban. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat menjawab soal tersebut secara bebas dengan strategi pengaruh media bola senyum pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bab sejarah uang. Selain itu, siswa juga diminta untuk menjelaskan strategi pengaruh media bola senyum pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam mengerjakan soal tes berupa tulisan.

Hasil dengan metode tes ini adalah diperolehnya jawaban dari strategi pengaruh media bola senyum pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dari soal yang diberikan alat pengumpul data karena instrument sudah baik. Instrumen yang dapat dipercaya atau reliable akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Hasil pengukuran harus tetap sama (relatif sama) jika pengukuran diberikan kepada subjek yang sama meskipun dilakukan dengan

orang yang berbeda. Metode yang digunakan untuk uji realibilitas adalah *cronbach's Alpha*. Koefisien yang dihasilkan selanjutnya diinterprestasikan menggunakan kriteria dari *Gulford* yaitu

H. Analisis data

Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Hal ini disebabkan data akan kurang mempunyai banyak arti apabila disajikan dalam bentuk datanya yang masih mentah (raw data), dalam pengertian belum atau tidak diolah. Agar data mempunyai arti dan implikasi, haruslah disajikan dalam bentuk kesimpulan atau generalisasi. Itulah sebabnya, perlu dilakukan pengolahan data atau analisis data dengan metode atau teknik tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif. Pada proses perhitungan dilakukan dengan menggunakan program aplikasi computer yaitu *statistic package for the sosial science 16.0 (SPSS 16.0)*

Sedangkan analisis data untuk rumusan masalah ini pada penelitian ini, yakni mengenai pengaruh pembelajaran media bola senyum pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bab sejarah uang di MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Uji asumsi klasik

Uji asumsi klasik bertujuan untuk mengetahui syarat-syarat yang diperlukan suatu data agar bisa dianalisis. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Uji linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah bersifat linier. Uji linieritas dapat menggunakan curve estimation, yaitu gambaran hubungan linier antara variabel X dengan variabel Y. uji linieritas tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0.

b. Uji heterokedastisitas

Uji heterokedastisitas adalah suatu asumsi dalam regresi dimana varian dari residual tidak sama untuk suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Dalam regresi, salah satu asumsi yang harus dipenuhi adalah bahwa varian dari residual dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain tidak memiliki pola tertentu.

Pola yang tidak sama antar satu varians dari residual. Salah satu uji untuk menguji heterokedastisitas ini adalah dengan melihat penyebaran dari varians residual. Jika nilai signifikansi $X > 0,05$ maka data penelitian dinyatakan tidak mengandung heterokedastisitas. Uji heterokedastisitas. Uji heterokedastisitas tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0

c. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai distribusi normal. Dengan kata lain uji normalitas digunakan untuk mengetahui normal tidaknya sebaran skor

variabel pengaruh media bola senyum dan hasil belajar. Uji normalitas sebaran data dalam penelitian ini menggunakan teknik *one-sample Kolmogorov-Smirnov*. Jika signifikasinya $> 0,05$ maka data normal. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 16.0.

I. Prosedur penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti mengikuti beberapa prosedur atau tahap-tahap penelitian, diantaranya yakni :

1. Identifikasi dan perumusan masalah

Tahap pertama yakni membuat latar belakang masalah, kemudian mengidentifikasi masalah dan merumuskan permasalahan tersebut. Masalah yang akan diteliti yakni berhubungan dengan pengaruh variabel satu terhadap variabel lainnya.

2. Penentuan tujuan dan kegunaan penelitian

Langkah selanjutnya yakni penentuan tujuan dan kegunaan penelitian. Tujuan penelitian biasanya merupakan apa yang ingin dicapai dari yang sudah tertera dirumusan masalah. Dan dalam kegunaan penelitian, bagian yang dibahas adalah manfaat dari penelitian itu sendiri.

3. Telaah pustaka / tinjauan hasil riset terdahulu

Telaah pustaka atau tinjauan hasil riset terdahulu diperlukan untuk memperdalam permasalahan yang akan diteliti, yakni dengan mencari sumber-sumber data yang membahas setidaknya yang berhubungan dengan

permasalahan yang diteliti. Sumber-sumber tersebut ada yang berasal dari buku da nada pula yang berasal dari riset sebelumnya.

4. Penentuan metode penelitian

Penentuan metode penelitian dilakukan dengan menentukan variabel, hipotesis, populasi dan sampel, serta jenis dan sumber data.

5. Pengumpulan, pengolahan, dan analisis data

Langkah berikutnya yakni pengumpulan data dilapangan sesuai dengan kebutuhan penelitian .dalam hal ini, data yang dikumpulkan adalah mengenai pengaruh media bola senyum pada hasil belajar siswa di MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang pada mata pelajarn ilmu pengetahuan sosial. Setelah itu data di olah dengan alat bantu SPSS 16, kemudian dianalisis.

6. Pelaporan

Dalam penelitian ini, pelaporan dibuat dalam karya ilmiah berupa skripsi dengan berpedoman penulisan skripsi yang dikeluarkan dari fakultas.Adapun laporan tersebut mencantumkan angka, grafik, bagan, tabel, atau bentuk statistic lainnya yang telah dianalisis.⁴¹

⁴¹ Ibid,Hlm 61-70.

BAB IV

PAPARAN DATA dan HASIL PENELITIAN

A. Paparan data

1. Objek Penelitian

a. Profil sekolah

Nama Madrasah : MI Wahid Hasyim

Alamat

➤ Jalan/Desa : Jalan raya 01 Sukoanyar

➤ Kecamatan : Pakis

➤ Kabupaten : Malang

Nama Kepala Madrasah : Mudjiyanto, S.PdI

SK Pendirian : -

Jenjang Akreditasi : B

Status Tanah : Milik Yayasan

Surat Kepemilikan Tanah : Wakaf

Luas Tanah : 427 m²

Data Siswa :

Tabel 4.1 Data siswa MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang

TAHUN	Kls 1	Kls 2	Kels 3	Kelas 4	Kelas 5	Kelas 6	Jumlah
2013/2014	27	19	26	23	31	29	145
2014/2015	28	26	18	28	18	29	147
2015/2016	12	28	25	17	27	18	127
2016/2017	14	15	27	25	18	25	124
2017/2018	32	14	15	26	23	18	128

2018/2019	26	30	15	16	23	23	133
-----------	----	----	----	----	----	----	-----

Sumber : Data MI Wahid Hasyim, 2018

Data Ruang Kelas : 4 ruang kelas
(status milik sendiri)5 (ruang 1 Ruang guru, 3 ruang kelas dan 1 kantor (Tanah PJKa)

Jumlah Rombongan Belajar : 6 rombongan belajar

Guru : 9 orang

Pegawai Tata Usaha : 0 orang

Tenaga Kebersihan : 1 orang

Tabel 4.2 Data Guru MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang

No	Status Guru	Pendidikan Guru					Jumlah
		Juml S-1	Juml D-3	Juml D-2	Juml D-1	Juml SLTA	Total
1	Guru Tetap Yayasan	8	-	1	-	-	9
2	Guru Tidak Tetap Yayasan	-	-	-	-	-	-
3	Guru PNS diperbantukan (DPK)	-	-	-	-	-	-
4	Staf Tata Usaha	-	-	-	-	-	-
5	Tenaga Kebersihan	-	-	-	-	1	1
	Jumlah	8	0	1	0	1	10

Sumber : Data MI Wahid Hasyim, 2018

Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi

Sumber Dana Operasional : a. BOS dan syahriyah

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana Fisik MI Wahid Hasyim Kabupaten Malang

No	Gedung/Ruang	Jumlah	Luas (m ²)	Status	Ket
1	RuangKelas	4	@ 7X6 m ²	Milik sendiri	Miliks sendiri
2	Ruangkelas	3	@ 7 x 6 m	Milik sendiri	Di atas Tanah PJKA
3	Laboratorium IPA	Belumada			
4	Perpustakaan	1	7X6m ²	Milik sendiri	Miliksendiri
5	LaboratoriumKomputer	1	5X6 m2	Milik sendiri	Miliksendiri
6	Ruang Keterampilan	Belumada			
7	Kesenian	1 unit drumband		Milik sendiri	
8	Musholla/Masjid	*			
9	Kamarmandi/WC Guru	1		Milik sendiri	Di atas Tanah PJKA
10	Kamarmandi/WC Siswa	2		Miliksendiri	Di atas Tanah PJKA
11	Ruang Guru	1		Miliksendiri	Di atas Tanah PJKA
12	RuangKepala Madrasah	1	7 X 6	Miliksendiri	Di atas Tanah PJKA
13	RuangTamu	1		Miliksendiri	Di atas Tanah PJKA
14	Ruang UKS	1	4 X 6		
15	Ruang BP/BK	Belum ada			

Sumber : Data MI Wahid Hasyim

KEGIATAN EKSTRAKURIKULER

- a) Sholat Dhuha
- b) Sholat Dhuhur berjamaah

- c) Drumband
- d) Pembacaan yasin, istighotsah, rotiban dant ahliil setiap hari jum'at
- e) Program Unggulan : Ngaji Tahsin dan Tahfidz hari selasa, rabu dan kamis pagi
- f) Membaca Yasin, Waqiah dan Surat Al Mulk.

b. Visi Misi

VISI

Unggul dalam prestasi, tangguh dalam kompetisi dan santun dalam pekerti, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta beraqidah Islam Ahlussunnah Waljamaah.

Indikator visi

- a) Mampu bersaing dengan lulusan yang sederajat untuk melanjutkan/diterima di jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- b) Mampu berfikir aktif, kreatif dan ketrampilan dalam memecahkan masalah.
- c) Memeiliki ketrampilan, kecakapan non akademis sesuai dengan bakat dan minatnya.
- d) Memiliki keyakinan teguh dan mengamalkan ajaran islam secara benar dan konsekuen berdasarkan aqidah ahlussunnah waljamaah.
- e) Bisa menjadi teladan bagi keluarga, teman, dan masyarakat.

MISI

- a) Menyelenggarakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.
- b) Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan berfikir aktif, kreatif dan aktif dalam memecahkan masalah.
- c) Menyelenggarakan pengembangan diri sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya.
- d) Menumbuhkan kembangkan lingkungan dan perilaku religious sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agamanya secara nyata.
- e) Menumbuhkan kembangkan perilaku terpuji dan praktik nyata sehingga siswa dapat menjadi teladan bagi teman dan masyarakat.

TUJUAN PENDIDIKAN

Tujuan Pendidikan Nasional adalah 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 serta bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Tujuan Madrasah, mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, tujuan sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut ini.

- a) Menyelenggarakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.
- b) Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkembangkan kemampuan berfikir aktif, kreatif dan aktif dalam memecahkan masalah.
- c) Menyelenggarakan pengembangan diri sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan bakat dan minatnya
- d) Menumbuhkembangkan lingkungan dan perilaku religius sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agamanya secara nyata.
- e) Menumbuhkembangkan perilaku terpuji dan praktik nyata sehingga siswa dapat menjadi teladan bagi teman dan masyarakat.

B. Hasil Penelitian

Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas III MI Wahid Hasyim sebelum dan sesudah diterapkannya Media Bola Senyum.

Tabel 4.4 Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Wahid Hasyim

No	Nama Siswa	KODE Siswa	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah
1	Intan Kurnia Yahya	D1	60	90
2	Luna Miftahul Q	D2	50	70
3	Klara Dwi P.S	D3	70	90
4	Ainur Rofiq	D4	60	80
5	Reza Rekno	D5	65	80
6	Nella Agita P	D6	60	80
7	M. Farel A.	D7	65	85
8	Senia Septia F.	D8	75	95
9	Zafira Dwi F.	D9	60	70
10	Nurul Lailatul M.	D10	50	80
11	Yasmin Aulia H.	D11	45	75
12	Muklis Asrori	D12	75	95
13	M. Safar R.	D13	65	90
14	Syafa Naura S.	D14	60	100
15	Meilinda I.S.	D15	50	85

Sumber : Data diolah Penulis

1. Uji Statistik penerapan media bola senyum terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Wahid Hasyim.

1.1 Uji Statistik Sampel Berpasangan

Tabel 4.5. Uji Statistik Sampel Berpasangan

Pair 1	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
SEBELUM	60.67	15	9.037	2.333
SESUDAH	84.33	15	9.037	2.333

Sumber : Data SPSS diolah Penulis

Dari tabel tersebut bahwa diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media bola senyum adalah 60,67. Setelah diterapkannya media bola senyum maka rata-rata hasil belajar siswa mengalami lonjakan yaitu 84,33.

1.2 Uji Korelasi Sampel Berpasangan

Tabel 4.6. Uji Korelasi Sampel Berpasangan

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 SEBELUM & SESUDAH	15	0.618	0.014

Sumber : Data SPSS diolah Penulis

Dari tabel tersebut bahwa didapatkan nilai signifikansi 0,014 yang nilainya kurang dari 0,05 artinya terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukannya media bola senyum pada siswa.

1.3 Uji t pada Sampel Berpasangan

Tabel 4.7. Uji t- Sampel Berpasangan

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig.
				Lower	Upper			
Pair 1 SEBELUM - SESUDAH	-23.667	7.898	2.039	-28.041	-19.293	-11.605	14	0.000

Sumber : Data SPSS diolah Penulis

Dari tabel tersebut bahwa didapatkan nilai signifikansi 0,000 yang nilainya kurang dari 0,05 artinya terdapat perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah dilakukannya media bola senyum pada siswa.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas III MI Wahid Hasyim

Data Tabel 4.1 Distribusi Data Hasil Belajar Siswa adalah data yang penulis paparkan sebelum dan sesudah diberlakukannya media bola senyum diperoleh nilai sebelumnya masih terbilang kurang memuaskan dengan nilai rata-rata 60,67. Permasalahan tersebut tidak lepas dari rendahnya upaya guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Rancangan pembelajaran yang dibuat guru masih mengabaikan penggunaan alat peraga, padahal alat peraga dalam pembelajaran IPS sangatlah vital keberadaannya. Mata pelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan alat peraga yang tujuannya untuk memperjelas fakta dan konsep yang diajarkan oleh guru.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan memaksimalkan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan penelitian ini diharapkan siswa merasa lebih memahami konsep yang diajarkan, sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif dan efisien maka hendaknya upaya yang sangat maksimal sangat diharapkan ditambah dengan kemampuan untuk mengolah dan mengkolaborasikan setiap hasil yang diperoleh suatu perubahan dari proses belajar mengajar yang terarah dan berkesinambungan. Sebagai unsure pendukung terhadap hasil belajar tersebut dapat dikemukakan pendapat (Slamet,

1995: 2) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah suatu proses hasil usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Selanjutnya menurut Hamalik (2001: 31) bahwa hasil belajar adalah pola perbuatan, nilai, pengertian, sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan”.

Selanjutnya Bingge and Moris (Ramadhan, 1999: 30), bahwa hasil belajar adalah tingkat dan tipe prestasi kecepatan belajar dan karakteristik yang bersifat efektif dari belajar dalam hubungan dengan tugas belajar”

Penggunaan alat peraga dalam pelajaran IPS sangat penting dan dapat disesuaikan dengan pokok bahasan yang akan diajarkan pada siswa. Alat peraga merupakan media pembelajaran yang harus dihadirkan pada pembelajaran di SD/MI. Karena itu guru SD/MI harus memiliki wawasan tentang media pembelajaran/alat peraga. Tentu dengan maksud agar pengelolaan pembelajaran dapat mencapai tujuannya seperti yang telah ditetapkan dalam kompetensi dasar setiap mata pelajaran termasuk IPS.

Penulis dalam hal ini membuat media bola senyum sebagai alat peraga, lalu memberikan soal/test yang sama maka diperoleh rata-rata yang melonjak yaitu 84,33.

Implikasi praktis yaitu kaitan antara hasil penelitian dengan pembelajaran selanjutnya. Model pembelajaran metode bola senyum digunakan untuk mengubah pembelajaran yang konvensional, monoton, dan membosankan melalui kegiatan pembelajaran yang inovatif dalam kegiatan menyenangkan di dalam kelompok.

Dengan demikian guru dapat menggunakan hal ini sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode dan model pembelajaran, menambah wawasan dan mendorong

guru untuk melakukan modifikasi pembelajaran dengan menerapkan inovasi pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga hal tersebut dapat mendorong keterampilan dan profesionalitas guru dalam mengajar terutama guru mata pelajaran IPS agar lebih memperhatikan kebutuhan siswanya.

Selain itu, aktivitas siswa dalam metode bola senyum mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan kesiapan siswa yang lebih dalam mengikuti pembelajaran, aktif, kreatif, dan memberikan tanggapan yang positif. Melalui metode bola senyum siswa menjadi lebih semangat dan belajar lebih menyenangkan. Terutama siswa dapat meningkatkan penalarannya mengenai pelajaran IPS.

Tingginya interaksi sosial, juga berdampak pada bertambahnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode media bola senyum. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga mempermudah dalam pemahaman materi. Hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa saat dilakukan evaluasi. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa yang semakin meningkat.

5.2 Proses penerapan media bola senyum pada mata pelajaran IPS kelas III di MI Wahid Hasyim.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian dengan memaksimalkan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan penelitian ini diharapkan siswa merasa lebih memahami konsep yang diajarkan, sehingga akan

berdampak pada peningkatan hasil belajar Media adalah Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Media pelajaran bola senyum merupakan modifikasi bola plastik yang ditemplei dengan gambar senyum. Bola plastik mainan itu dirobek sedikit lalu dimasukan soal-soal dan materi sejarah uang, lalu dimasukan ke dalam plastik yang diberi hiasan pita merah putih.

Media ini sangat mudah dibuat karena menggunakan alat mainan yang mudah dijangkau oleh para pendidik, dan harganya pun sangat terjangkau, tidak memerlukan ketelatenan dalam membuat media bola senyum.

Proses penerapan media bola senyum pada mata pelajaran IPS kelas III di MI Wahid Hasyim, di dalam kelas guru membagikan bola senyum yang di dalamnya sudah diberi nomer 1-12 secara acak serta memberikan buku panduan. Kemudian guru menunjuk siswa secara acak, ketika siswa ditunjuk oleh guru siswa diharapkan berdiri membacakan soal atau materi yang ada didalam media bola senyum, kemudian siswa lain menjawab secara bersama-sama sesuai nomer yang dibacakan, pada akhirnya guru merangkum materi yang telah dibacakan oleh murid-murid.

Berdasarkan hasil pengamatan pada proses belajar, diketahui bahwa proses pembelajaran pada kelas III materi IPS berlangsung dengan baik, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dinyatakan baik dan sesuai dengan prosedur dalam pembelajaran di dalam kelas. Namun, ada beberapa faktor yang diduga dan tidak diduga muncul yang mempengaruhi hasil aktivitas belajar diantaranya adalah faktor intern yaitu psikis siswa dalam mengikuti pembelajaran, kesiapan siswa, rasa keingin tahuan siswa yang berbeda-beda, antusias atau minat siswa yang berbeda-beda

pula. Selain itu juga terdapat faktor ekstern yaitu adanya tim observer di dalam kelas yang dapat mempengaruhi perhatian siswa, dan lingkungan belajar yang tidak kondusif seperti kebisingan ketika ada kelas lain yang sedang berolah raga berdampak pada ketidak fokusan siswa mengikuti pembelajaran.

5.3 Pengaruh penerapan media bola senyum terhadap hasil belajar siswa kelas III MI Wahid Hasyim

Dari penelitian yang telah saya lakukan selama tersebut bahwa mengindikasikan sebelum dan setelah diberlakukannya media bola senyum bahwa didapatkan nilai signifikansi 0,014 yang nilainya kurang dari 0,05 artinya terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukannya media bola senyum pada siswa.

Telah saya lakukan juga uji korelasi antara 2 kelompok data nilai sebelum dan sesudah diterapkannya media bola senyum menunjukkan bahwa uji Paired Samples Correlations mengindikasikan sebelum dan setelah diterapkannya media bola senyum pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas III MI Wahid Hasyim didapatkan nilai korelasi 0,618 dan signifikansi 0,014 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi atau hubungan yang signifikan sebelum dan diterapkannya media bola senyum pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas III MI Wahid Hasyim.

Penelitian saya pada intinya ingin memberikan hasil apakah ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media bola senyum pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas III MI Wahid Hasyim maka menunjukkan bahwa uji paired t test mengindikasikan sebelum dan setelah diterapkannya media bola senyum pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas III MI Wahid Hasyim didapatkan nilai p value=0,000

dengan taraf signifikansi nilai $p < 0,05$ maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkannya media bola senyum pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas III MI Wahid Hasyim.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi social masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didikan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Media Bola Senyum tentu adalah bisa dijadikan solusi untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mempelajari materi IPS tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media bola senyum efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS dari pada model konvensional karena terbukti mampu meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, baik oleh guru maupun pengembang pendidikan lainnya. Sehingga kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas III MI Wahid Hasyim sebelum diberlakukannya media bola senyum diperoleh nilai sebelumnya masih terbilang kurang memuaskan dengan nilai rata-rata 60,67. Permasalahan tersebut tidak lepas dari rendahnya upaya guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Rancangan pembelajaran yang dibuat guru masih mengabaikan penggunaan alat peraga, padahal alat peraga dalam pembelajaran IPS sangatlah vital keberadaanya. Mata pelajaran IPS sangat erat kaitannya dengan alat peraga yang tujuannya untuk memperjelas fakta dan konsep yang diajarkan oleh guru.
2. Proses penerapan media bola senyum pada mata pelajaran ilmu pengetahuan social kelas III di MI Wahid Hasyim merupakan modifikasi bola plastik yang ditemplei dengan gambar senyum. Bola plastik mainan itu dirobek sedikit lalu dimasukan soal-soal dan materi sejarah uang, lalu dimasukan ke dalam plastik yang diberi hiasan pita merah putih. Media ini sangat mudah dibuat karena menggunakan alat mainan yang mudah dijangkau oleh para pendidik, dan harganya pun sangat terjangkau, serta tidak memerlukan ketelatenan.

3. Pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan media bendaasli (konkret) pada mata pelajaran IPS menggunakan media bola senyum sangat baik karena ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai sebelum diterapkannya media bola senyum adalah 60,67. Setelah diterapkannya media bola senyum maka rata-rata hasil belajar siswa mengalami lonjakan yaitu 84,33. Uji t yang penulis lakukan diperoleh Nilai signifikansi 0,000 yang nilainya kurang dari 0,05 artinya terdapat perbedaan yang nyata sebelum dan sesudah dilakukannya media bola senyum pada siswa.

B. Saran

Dari hasil penelitian maka penulis dapat mengemukakan saran-saran kepada :

1. Guru
 - a) Guru perlu memberikan bimbingan yang lebih optimal dalam pembelajaran IPS khususnya pada anak yang nilainya masih jauh di bawah KKM .
 - b) Guru perlu menanamkan konsep berpikir aktif, dan kreatif agar mereka tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS.
 - c) Guru lebih kreatif dalam mencari solusi pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.
 - d) Guru dapat bekerja sama dengan teman sejawat di dalam dan di luar sekolahnya untuk dapat meningkatkan kinerja.
2. Siswa
 - a) Siswa mempersiapkan peralatan sekolah dari rumah pada malam harinya, sehingga ketika akan digunakan sudah siap.

- b) Kerjakanlah tugas dengan sungguh-sungguh dan tepatwaktu / disiplin.
 - c) Belajarlah terus menerus agar cita-citamu tercapai.
 - d) Pandai-pandailah membagi waktu antara belajar, bermain, beribadah dan beristirahat.
 - e) Usahakan selalu aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran.
3. Wali murid
- a) Berilah bimbingan putra-putri secara intensif saat sedang belajar di rumah.
 - b) Mintalah bantuan kepada orang yang mampu / ahli jika mengalami kesulitan dalam membimbing putranya.
 - c) Selalu member dorongan /motivasi dan semangat pada putra-putrinya agar selalu rajin belajar.
4. Madrasah
- a) Madrasah hendaknya dapat meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran, sehingga dapat digunakan pada semua mata pelajaran demi meningkatkan mutu pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Rahayu, Sri, Ani. 2018. *ISBD Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Malang: BumiAksara.
- Muhammad, Abdul Kadir. 2005. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Maryani Enok, Syamsudin Heliuss. 2009. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial*. No 1. Vol IX.
- Anggraini, Dessy. 2011. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Review Horay pada Siswa Kelas IV SD Negeri Sekaran 01 Semarang*, No I, Voll II.
- Hujair, Sanaky, AH. *Media Pembelajaran*. 2009. Safiria Insania Press.
- Kustandi Cecep, Sutjipto Bambang. 2011. *Media pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Lestari, Ika. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Akademia Permata.
- Musfiqon , HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Fitriana, Anisyah, dkk. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surakarta: Putra Nugraha.
- Sunarso, Musfiqonanis. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Surakarta : PT JePe Press Media Utama.
- Jaelani Aceng. *Pembelajaran Kooperatif Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Dosen Jurusan PGMI FITK IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Widodo, Widanyantilusi. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. No 49, Vol XVII.
- Sutrisno, Perdana Lukad Valiant. 2016, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta*. Vol 6, No 1.

LAMPIRAN

BIODATA MAHASISWA

Nama : Dwi Putri Rizkia
NIM : 14140011
Tempat dan Tanggal Lahir : Malang, 28 Juni 1996
Alamat : Jl. sukoanyar cokro
Telepon : 082141367454
Agama : Islam
Nama Ayah : Alm. Sugito
Nama Ibu : Khusnul Khudayati
Pendidikan :

NO.	NAMA SEKOLAH	TEMPAT	TAHUN LULUS
1	TK MUSLIMAT 07	MALANG	2000
2	MI WAHID HASYIM	MALANG	2006
3	MTs AL-ITTIHAD	MALANG	2009
4	MA AL-ITTIHAD	MALANG	2012
5	S1 PGMI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG	MALANG	

Pengalaman Organisasi : PKL di MI Islamiyah Sukopuro Jabung Kabupaten Malang



Siswi sedang menyelesaikan evaluasi setelah belajar menggunakan media bola senyum

LAMPIRAN DOKUMENTASI



Siswa sedang Mengerjakan Soal



Media Bola Senyum



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email :psg_uinmalang@ymail.com

BUKTI KONSULTASI

Nama : Dwi Putri Rizkia
NIM/Jurusan : 14140011/ Pendidikan Guru MI
Dosen Pembimbing : H. Ahmad Sholeh, M.Ag
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Media Bola Senyum dalam Model Kooperatif Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Kabupaten Malang

No	Tgl/Bln/Thn Konsultasi	Materi Konsultasi	TTD
1.	13 / 6 / 2018	Konsultasi proposal	
2.	15 / 8 / 2018	Fokus Penelitian	
3.	20 / 11 / 2018	Perbaikan Font / tata letak	
4.	30 / 11 / 2018	Originalitas penelitian	
5.	20 / 12 / 2018	Metode penelitian	
6.	30 / 12 / 2018	ACC Proposal	
7.	30 / 2 / 2019	Konsultasi Skripsi	
8.	20 / 8 / 2019	Konsultasi keseluruhan skripsi	
9.			

Malang, September 2019
Mengetahui
Ketua Jurusan

H. Ahmad Sholeh, M.Ag

NIP.197608032006041001

Nahar, Irwan Novi. 2016. *Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran*. Vol 01, No ISSN 2541-657X.

Novia, Ulfatin. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Media Social Facebook Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Sindul Donggala*. Tesis Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

Setyanto, Eko. 2015. *Memperkenalkan Kembali Metode Eksperimen dalam Kajian Komunikasi*. VOL 3, No 1.

Mildaana Asendi. 2018. *Pengaruh Pendidikan Multicultural Terhadap Sikap Toleransi Siswa SD Negeri Suwaru Kecamatan Pagelaran*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

Yuni, Diana Rohmatu. 2018. *Pengaruh Pola Asuh Demokratis Orang Tua Terhadap Akhlaqul Karimah Siswa Kelas V di MIN 1 Kediri*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

Fitriyah, Dina. 2018. *Pengaruh Metode Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Subtema Perubahan Lingkungan Siswa Kelas 5 MI Yaspuri Malang*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

Wardani, Firda Aulia. 2017. *Pengaruh Komputasi Mental dalam Menyelesaikan Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Klojen Malang*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

Maidatuddhorifah. 2017. *Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Mambaul Ulum Sumber Gempol Pagelaran Malang*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang.

Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.

Slamet, Moch. 1995. *Panduan Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: UNY Press.