

PEMBELAJARAN *WHISPERING SAND* BERBASIS KARAKTER BERPENGARUH TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV GUGUS IV KECAMATAN KLUNGKUNG

Mudrikah¹, I, Wyn. Sujana², I, Wyn Wiarta³

^{1,2,3}Jurusan PGSD, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {mudrika¹, wayansujana43². wiartawayan³}@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV di gugus IV Kecamatan Klungkung tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasy eksperiment*) dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Klungkung tahun pelajaran 2012/2013. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling* dengan mendapatkan SD N 1 Semarapura Klod Kangin sebagai kelas eksperimen dan SD N 2 Semarapura Klod Kangin sebagai kontrol. Data yang dikumpulkan adalah nilai hasil belajar IPS di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol. Data hasil belajar dikumpulkan menggunakan bentuk tes objektif tipe pilihan ganda biasa (PGB) dengan 4 option pilihan jawaban bobot nilai 60%), sedangkan untuk penilaian sikap dikumpulkan melalui lembar observasi dengan bobot nilai 40%. Data dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional ($t_{hitung} = 2,579 > t_{tabel} = 2,000$). Ini berarti model pembelajaran *Whispering Sand* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Nomor 1 Semarapura Klod Kangin.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Whispering Sand*, Karakter, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to determine significant differences between students' learning outcomes social modeled *Whispering Sand* learning with students who take the conventional teaching five graders Primary School Number Nine Jimbaran. This study is a quasi-experimental study (Quasy experiment) with the design of the study is a non-Equivalent Control Group Design. The population in this study were all five grade students The samples werw the fourth year students in elementary school 1 as the experimental group and the fourth year students in elementary school 2 as the control group.year 2012/2013. The data collected is the value of the sosial studies in the experimental class and the control class collected using a multiple-choice test with one correct answer (post-test). Data were analyzed by t test. The results showed that there were significant differences in learning outcomes of students who learned with mathematics using *Whispering Sand learning* model with students who learned with using conventional learning ($t = 2,579 > t \text{ table} = 2,000$). Thus, we can conclude that *Whispering Sand* learning model significantly influence the results of mathematics studies in grade IV Primary School Number one Semarapura Klod Kangin.

Key word : *whispering sand* teaching model research was

PENDAHULUAN

Rendahnya sumber daya manusia tidak terlepas dari peran pendidikan. Pendidikan merupakan bagian yang paling urgen dalam kehidupan, oleh sebab itu masalah pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Dunia pendidikan merupakan dunia yang sangat menarik untuk dipertimbangkan baik oleh masyarakat luas, pemerintah, dan pakar pendidikan. Hal ini dirasa sangat wajar karena semua orang berkepentingan dan ikut terlibat dalam proses pendidikan (Rusman, 2011:5).

Upaya peningkatan mutu pendidikan harus terus berkelanjutan dan jangan pernah berhenti seiring dengan perkembangan zaman yang terus berkembang. Salah satu tantangan pendidikan saat ini adalah pesatnya arus informasi melalui media massa seperti televisi, majalah, surat kabar dan internet yang menawarkan gaya hidup (*life style*) dan budaya yang tidak sesuai dengan karakter budaya lokal bangsa. Pesatnya arus informasi menyediakan peluang sekaligus tantangan bagi masa depan dunia pendidikan, baik berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dikelas maupun pola asuh orang tua dirumah.

Ketika zaman televisi masih dimonopoli oleh TVRI, peran pendidik (guru dan orang tua) tidak terlalu berat dan melelahkan, disamping jenis tayangan yang memang masih terbatas, bentuk tayangan juga masih mempertimbangkan kearifan budaya lokal bangsa Indonesia. Salah satu contohnya adalah tayangan Si Unyil, serial Aku Cinta Indonesia begitu digemari dan menjadi rujukan para guru dan orang tua (Baedowi, 2012:30).

Bentuk tayangan yang tersaji di televisi saat ini dinilai sangat mengganggu perkembangan kepribadian anak. Selain televisi, patut juga diperhatikan regulasi tayangan dalam bentuk permainan (*games*) yang merambah hingga ke telepon seluler. Jenis pendidikan massal seperti ini pasti akan meningkatkan "egoisme" siswa secara negatif dan menjurus keindividualisme yang berakibat pada perpecahan struktur sosial, sehingga pada akhirnya akan meruntuhkan akar budaya dan karakter bangsa yang pernah

dimiliki bangsa Indonesia. Sebagai bangsa yang memangku budaya ketimuran yang memiliki karakteristik dalam tatanan kehidupan secara holistik, maka bangsa Indonesia merasa perlu mempertahankan diri dari proses degradasi karakter bangsa yang mulai luntur (Baedowi, 2012:34).

Pendidikan karakter merupakan upaya untuk membantu perkembangan jiwa anak baik lahir maupun bathin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban yang manusiawi dan lebih baik. Pendidikan karakter merupakan proses berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending proses*), sehingga akan menghasilkan perbaikan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan pada terwujudnya sosok manusia masa depan yang berakar pada nilai budaya bangsa (Mulyasa, 2012:14)

Dalam dunia pendidikan, guru adalah seorang pendidik, pembimbing, pelatih dan pengembang kurikulum yang mampu menciptakn kondisi dan suasana belajar yang kondusif yaitu suasana belajar yang menyenangkan, menarik, memberi rasa nyaman, memberikan ruang pada siswa untuk berpikir aktif, kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi kemampuannya.

Pendidik dituntut untuk melakukan perubahan dalam pengorganisasian kelas, diantaranya penggunaan metode mengajar, strategi belajar mengajar maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai pengelola proses belajar mengajar, bertindak selaku fasilitator yang berusaha menciptakan kondisi belajar mengajar, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik dan berupaya meningkatkan kemampuan siswa melalui proses belajar mengajar sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Pendidik hendaknya mampu mengelola proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan rangsangan kepada siswa agar mau belajar karena siswalah subjek utama dalam belajar dan berdampak terhadap peningkatan kualitas pembelajaran (Rusman, 2012:20)

Upaya guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan merupakan agenda

pokok yang harus dilakukan disekolah, mulai sekolah dasar, menengah sampai perguruan tinggi. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan khususnya kualitas intelektual dan moral anak bangsa, guru memiliki kedudukan strategis. Untuk itu guru hendaknya memiliki ketajaman dalam merancang pembelajaran agar hasilnya dapat menyiapkan peserta didik berfikir aktif, kreatif dan kritis dalam menyikapi permasalahan yang dihadapi dan berdampak positif terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor siswa (Daryanto, 2012:25). Begitu pentingnya pendidikan dalam kehidupan suatu bangsa menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran. Perkembangan zaman menghasilkan berbagai bentuk perubahan, oleh karena itu pendidikan tidak akan maju jika tidak dibarengi inovasi. Guru hendaknya selalu berupaya mencari strategi, metode model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi siswa dan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dalam sejarah pendidikan di Indonesia, bentuk dan ragam kurikulum telah diperkenalkan dan digunakan disekolah-sekolah, mulai CBSA (cara belajar siswa aktif), KBK (kurikulum berbasis kompetensi) dan yang sekarang masih digunakan yaitu KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan). Perubahan kurikulum yang dilakukan oleh pemerintah merupakan upaya meningkatkan kualitas pendidikan (Baedowi, 2012:14).

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/SMP/SMA. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah sosiologi dan ekonomi, antropologi dan tatanegara. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan menjadi warga dunia yang cinta damai (BNSP, 2007). IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan

kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat.

Pelaksanaan pembelajaran IPS disekolah banyak dijumpai guru mengajar dengan cara konvensional, pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) dan siswa sebagai objek yang sifatnya pasif. Masih banyak guru yang beranggapan bahwa menghafal sejarah itu menghafal fakta atau kejadian masa lampau sehingga tidak mampu menanamkan nilai-nilai dasar yang terkandung dalam peristiwa sejarah (Hasan, 2011:22).

Selama ini mata pelajaran IPS dianggap mata pelajaran yang sulit dan tidak menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru IPS didapatkan informasi bahwa banyak siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran IPS, ini dikarenakan pada saat pembelajaran, siswa kurang aktif, kreatif dan enggan untuk bertanya walaupun ada yang belum mengerti. Hal ini yang menyebabkan nilai rata-rata IPS masih rendah. Dari data diatas dipandang perlu untuk mencari cara agar siswa menjadi lebih tertarik dengan pembelajaran IPS dan siswa lebih aktif, kreatif sehingga pembelajaran akan menyenangkan, bermakna bagi siswa sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajar.

Pelaksanaan pembelajaran IPS di SD ternyata masih berpusat pada guru, (*teacher centered*) guru sering mendominasi pembelajaran dengan menyajikan pengetahuan dalam bentuk siap kepada siswa tanpa memperhatikan siswa dan tanpa memperhatikan prosesnya. Akibatnya pembelajaran tidak menarik bagi siswa.

Upaya guru dalam meningkatkan pembelajaran IPS di SD, salah satunya dengan cara melakukan perubahan dalam pengorganisasian kelas mulai dari pemilihan metode, strategi mengajar serta model pembelajaran yang akan digunakan guru dalam mengelola proses belajar mengajar di kelas. Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa SD akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, difokuskan pada hasil belajar IPS siswa melalui

model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD yang berada pada masa operasional konkret, yaitu model pembelajaran yang mengajak anak belajar sambil bermain. Penerapan model pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk mau belajar.

Salah satu model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran *Whispering Sand* (model pembelajaran pasir berbisik). Adapun yang melatar belakangi penggunaan model pembelajaran ini adalah pembelajaran berbasis *joyfull learning* (pembelajaran yang menyenangkan) dan salah satu prinsip *Quantum Learning* yaitu belajar itu seharusnya menyenangkan dan berlangsung dalam suasana gembira sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan terbuka lebih lebar dan terekam dengan baik.

Penerapan Model pembelajaran *Whispering Sand* (pasir berbisik) adalah dengan melakukan permainan berbahan pasir atau bahan lain yang fungsinya sama dengan pasir. Implementasi pembelajaran berbahan pasir ini adalah dengan cara menyebar sejumlah pertanyaan atau jawaban kedalam pasir kemudian akan di ambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak. Model pembelajaran *Whispering Sand* merupakan gabungan dari berbagai tehnik pembelajaran aktif kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa.

Permainan dengan menggunakan bahan pasir bertujuan untuk menarik minat siswa untuk belajar serta mengkondisikan seluruh anggota kelompok untuk aktif bekerja menyelesaikan tugas. Dalam pembelajaran ini secara tidak langsung siswa akan belajar bersosialisasi, belajar ketepatan, belajar berpikir cepat kerjasama tim dan saling menghargai. Model pembelajaran ini disusun untuk mengoptimalkan unsur kognitif, afektif dan psikomotor melalui kerjasama tim.

Dalam penerapan model ini juga guru menyiapkan penghargaan berupa

kertas bintang untuk setiap kelompok ataupun anggota kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan benar. Setiap kelompok atau anggota kelompok yang berhasil maka kelompok ataupun anggota kelompok tersebut akan diberikan penghargaan berupa kertas bintang. Kertas bintang yang didapatkan oleh kelompok dan anggota kelompoknya nantinya akan ditempel di papan bintang yang sudah disiapkan guru.

Keunggulan model pembelajaran *Whispering Sand* adalah siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari siswa yang belajar pada kelas tradisional (konvensional). Pada kelas yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* secara tidak langsung siswa belajar bersosialisasi, bekerjasama dan saling ketergantungan sesama teman.

Adapun teori-teori yang melandasi model pembelajaran *Whispering Sand* dapat diuraikan sebagai berikut:

Satu; Teori *David Ausubel* mengatakan belajar bermakna merupakan dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif siswa (Trianto, 2010:137). Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dimana perubahan tingkah laku didapatkan dari suatu proses yang disebut belajar bermakna. Agar terjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa maka konsep baru atau informasi baru harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah ada dalam struktur kognitif siswa.

Dua; Teori *konstruktivisme* menyatakan bahwa Pengetahuan baru dikonstruksi sendiri oleh peserta didik secara aktif berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. (Depdiknas 2011). Ciri-ciri konstruktivisme diantaranya: pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri; pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali dengan keaktifan murid itu sendiri; siswa aktif mengkonstruksi sendiri secara terus menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah; guru hanya membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar menciptakan interaksi siswa yang satu dengan siswa yang lainnya bukan hanya interaksi antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru. (Anita Lie, 2002). Pembelajaran kooperatif mengacu pada pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam kelompok kecil (4-5 orang) saling membantu satu sama lain dalam belajar. Dalam pembelajaran kooperatif setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan yang heterogen, heterogen dalam segi kemampuan akademik dan jenis kelamin.

Terdapat 5 unsur dasar yang ada dalam pembelajaran *kooperatif* (Anita Lie : 2002) diantaranya:

Satu; Saling ketergantungan positif. siswa harus merasa saling tergantung secara positif dan saling terikat antar sesama anggota kelompok. Karena keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.

Dua; interaksi langsung antar siswa. Hasil belajar diperoleh dengan cara adanya komunikasi verbal antar siswa yang didukung saling ketergantungan positif. Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi. Kegiatan berinteraksi akan membentuk para pembelajar membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota.

Tiga; bertanggung jawaban individu. individu setiap anggota kelompok bertanggung jawab mempelajari dan menguasai materi ajar agar dapat mendukung dan membantu satu sama lain.

Empat; keterampilan berinteraksi antar individu dan kelompok. Keterampilan bersosialisasi sangat penting dalam pembelajaran kooperatif.

Lima; Evaluasi proses kelompok. Siswa memproses keefektifan kelompok belajar. Guru memberikan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerjasama mereka agar selanjutnya bisa bekerjasama dengan lebih efektif.

Pendidikan karakter karakter yang selama ini menjadi andalan pemerintah masuk kedalam muatan kurikulum

sebagai acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Mulyasa (2011: 54) dalam bukunya "Menjadi guru profesional" menyatakan bahwa pendidikan sebagai proses pembudayaan kodrat alam setiap individu dengan kemampuan untuk mempertahankan hidup, yang tertuju pada tercapainya kemerdekaan lahir batin sehingga memperoleh keselamatan, keamanan, kenyamanan dan kebahagiaan lahir bathin. Sementara pendidikan juga diartikan sebagai usaha perlahan-lahan untuk mengembangkan sesuatu menuju kesempurnaannya (Miftahul Huda, 2009:19)

Menurut "*American Dictionary of the English Language*" dalam Wibowo (2012:41) mendefinisikan karakter sebagai kualitas-kualitas yang teguh dan khusus yang dibangun dalam kehidupan seseorang, yang menentukan responnya tanpa pengaruh-pengaruh kondisi yang ada. Karakter juga dapat diartikan sebagai cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. (Suyanto, 2010:17). Karakter juga diartikan sebagai watak, tabiat, akhlak atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*), yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang berpikir, bersikap dan bertindak.

Kemdiknas (2012:20) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa pada diri anak didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif.

Pendidikan karakter juga dapat diartikan sebagai pendidikan yang menanamkan dan mengembangkan karakter-karakter luhur kepada anak didik, sehingga mereka memiliki karakter luhur itu, menerapkan dan mempraktikkan dalam kehidupan keluarga, masyarakat dan warga negara (Agus Wibowo, 2012:66).

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan yang mengarah pada pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik secara utuh, terpadu dan seimbang sesuai dengan standart kompetensi lulusan pada setiap satuan pendidikan (Mulyasa, 2011:24).

Menurut Ratna Megawangi (2010:12), pendidikan karakter terhadap anak sebaiknya disesuaikan dengan fase usianya yaitu;

Satu; fase usia 0-3 tahun. Pada fase ini peranan orang tua harus lebih besar karena landasan moral baru dibentuk pada usia ini.

Dua; fase usia 2-3 tahun. Pada usia ini anak sebaiknya sudah diperkenalkan sopan santun, serta perbuatan baik dan buruk.

Tiga; fase 0 (usia 4 tahun). Pada usia ini anak mengalami fase egosentris, dimana ia senang melanggar aturan, memamerkan diri dan memaksakan keinginannya.

Empat; fase 1 (umur 4,5,6 tahun). Pada fase ini anak-anak lebih penurut dan mau diajak kerjasama, agar terhindar dari hukuman orang tua

Lima; fase 2 (usia 5, 6 – 8 tahun). Pada fase ini anak merasa memiliki hak sebagaimana orang dewasa, tidak lagi berpikir bahwa orang dewasa bisa memerintah anak-anak, mempunyai potensi bertindak kasar akibat menurunnya otoritas orang tua/guru dalam pikiran mereka, mempunyai konsep keadilan yang kaku yaitu balas membalas.

BNSP (2007) menjelaskan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD sampai SMP mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. IPS juga dikatakan sebagai salah satu mata pelajaran yang terdiri dari dua bahan kajian pokok yaitu pengetahuan sosial dan sejarah (Bahrudin, 2009:13)

Pendidikan IPS merupakan kegiatan untuk mendidik siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah karena pendidikan IPS memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan

pendidikan dan psikologis serta kelayakan kebermaknaan bagi siswa dalam kehidupan (Mulyasa, 2011:28)

(BNSP 2007) mengemukakan beberapa tujuan IPS diantaranya:

Satu; mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

Dua; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis, kritis, rasa ingin tahu dan inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, serta komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Empat; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk baik tingkat lokal, nasional maupun global.

Berdasarkan uraian di atas, maka dicoba menerapkan Model Pembelajaran *Whispering Sand* untuk mengatasi masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun judul penelitian yang akan dilakukan yaitu “Pengaruh Model Pembelajaran *Whispering Sand* Berbasis Karakter Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Klungkung Tahun ajaran 2012/2013”.

METODE

Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Whispering Sand* antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPS siswa. Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu Penelitian Eksperimen Semu (*Quasi Eksperimen*). Desain Eksperimen semu yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Non Equivalent Control Group Design.

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD N 1 Semarang Klod Kangin sebagai kelas Eksperimen dan SD N 2 Semarang Klod Kangin sebagai kelas Kontrol. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada kelas IV semester 2 tahun pelajaran 2012/2013.

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV SD gugus IV Kecamatan Klungkung tahun

ajaran 2012/2013. Populasi penelitian ini adalah 5 sekolah yang ada di Gugus IV kecamatan klungkung. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan teknik *random sampling* maka didapatkan SD N 1 Semarapura Klod Kangin yang berjumlah 33 orang sebagai kelas eksperimen dan SDN 2 Semarapura Klod Kangin yang berjumlah 32 sebagai kelas kontrol.

Prosedur pelaksanaan eksperimen dilakukan untuk menentukan tindakan-tindakan yang mengarahkan jalannya eksperimen. Tahap yang pertama yaitu melakukan observasi SD gugus IV kecamatan klungkung dan wawancara dengan ketua gugus dan ketua UPT. Dari hasil wawancara didapatkan kesimpulan bahwa sekolah-sekolah yang ada digugus IV kecamatan Klungkung setara secara akademik sehingga tidak ada kelas yang diunggulkan.

Proses pemberian perlakuan yang berupa pelaksanaan pembelajaran dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan (masing-masing pertemuan 2 x 35 menit). Kedua kelompok mendapatkan perlakuan pembelajaran sesuai dengan isi dan waktu pelaksanaan pembelajaran yang sama sesuai dengan jadwal masing-masing. Pembelajaran dilakukan dengan rancangan yang berbeda pada masing-masing kelompok.

Untuk pengumpulan data digunakan metode tes. Data mengenai hasil belajar IPS diperoleh dengan tes pilihan ganda biasa (PGB)) dengan bobot nilai 60% dan untuk penilaian afektif menggunakan metode observasi dengan menggunakan lembar observasi yang mengacu pada nilai karakter dengan bobot nilai 40%. Jumlah soal sebanyak 30 butir soal diberikan kepada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai *post-test*. Setiap soal disertai empat alternatif jawaban yang dipilih siswa (alternatif a, b, c, dan d). Setiap item akan diberikan skor 1 bila siswa menjawab dengan benar (jawaban disesuaikan dengan kunci jawaban) serta skor 0 untuk siswa yang menjawab salah. Skor setiap jawaban kemudian dijumlahkan dan jumlah tersebut merupakan skor variabel hasil belajar IPS.

Untuk uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas sebaran data dengan uji *Chi kuadrat*, uji homogenitas varians menggunakan uji F, dan uji hipotesis menggunakan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil setelah perhitungan diperoleh rata-rata nilai akhir hasil belajar IPS kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Whispering Sand* 89,14 dan standar deviasi 3,95. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar IPS untuk kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional adalah 79,57 dan standar deviasi 3,44. Dari data tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* rata-rata nilai hasil belajarnya lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

Uji normalitas data dilakukan pada dua kelompok data, meliputi data kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* dan data kelompok kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui sebaran data skor akhir hasil belajar IPS yang digunakan dalam pengujian hipotesis. Uji normalitas sebaran data dilakukan dengan menggunakan uji *Chi kuadrat* pada taraf signifikansi 5%. Uji ini diperlakukan untuk kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

Berdasarkan uji *chi kuadrat* pada kelas eksperimen sehingga diperoleh $X_{hit} = 4,85$ dan $X_{tabel} = 11,07$. Data sampel dikatakan berdistribusi normal apabila $X_{tabel} > X_{hit}$ sedangkan apabila $X_{tabel} < X_{hit}$ berarti data sampel tidak berdistribusi normal. Karena $X_{tabel} > X_{hit}$ ($11,07 > 4,85$), maka dapat disimpulkan bahwa kelas

eksperimen berdistribusi normal pada taraf kepercayaan 0,5%.

Setelah melakukan uji normalitas selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan uji F.

Perbandingan harga F yang diperoleh melalui perhitungan dengan harga F yang diperoleh dari tabel distribusi F dengan dengan db penyebut 32 db pembilang 33. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ berarti data kelas sampel mempunyai variansi yang homogen, sebaliknya jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti data kelas sampel tidak homogen. Dari hasil perhitungan homogenitas diperoleh F_{hitung} 1,32 dan F_{tabel} 1,82. Jadi harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ (1,32 < 1,82) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen.

Hipotesis penelitian yang diuji adalah H_1 : “terdapat perbedaan yang

signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD N 1 Semarapura Klod Kangin”

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda mean (uji t) *polled varian* , dengan kriteria pengujian adalah H_0 ditolak jika $t_{hit} \geq t_{tab}$, di mana t_{tab} di dapat dari tabel distribusi t pada taraf signifikan (α) 5% dengan derajat kebebasan $db = dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan H_a ditolak jika $t_{hit} \leq t_{tab}$.

Tabel 1. Tabel hasil Uji Hipotesis

Kelas	N	Db	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Kelas Eksperimen	33				
Kelas Kontrol	33	63	2,579	2,000	H_a diterima

Berdasarkan tabel 1, terlihat t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $2,579 > 2,000$. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan H_0 yang berbunyi “tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD N 1 Semarapura Klod Kangin”, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_1 yang menyatakan “terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD N 1 Semarapura Klod kanginmaka hipotesis H_1 ”, diterima.

Pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis terkait dengan nilai

akhir hasil belajar IPS siswa kelas IV semester 2 SD N 1 Semarapura Klod Kangin tahun pelajaran 2012/2013 khususnya pada materi Perkembangan Teknologi produksi dan Komunikasi yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* maupun yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Whispering Sand* pada pelajaran IPS siswa kelas IV SD N 1 Semarapura Klod Kangin, dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata kelompok kontrol. Karena nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok eksperimen (89,14) lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelompok kontrol (79,57) , maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Whispering Sand* dapat mengoptimalkan hasil belajar. Hasil Uji-t terhadap hipotesis penelitian

yang diajukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut terlihat berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Pengaruh model pembelajaran *Whispering Sand* terhadap hasil belajar IPS siswa mempunyai nilai statistik $t_{hit} = 2,579$. Secara statistik hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Whispering Sand* dan model pembelajaran konvensional berbeda secara signifikan dalam pencapaian hasil belajar siswa pada taraf signifikansi (α) 0,05.

Hasil penelitian ini telah membuktikan hipotesis yang diajukan, yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS siswa antara kelompok yang belajar menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan kelompok yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan yang signifikan hasil belajar antara model pembelajaran *Whispering Sand* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat disebabkan adanya perbedaan sintaks, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran.

Secara teoritis, model pembelajaran *Whispering Sand* pada dasarnya dapat dipahami sebagai model pembelajaran yang dirancang dengan permainan yang menempatkan siswa belajar secara berkelompok (5 – 6 orang) yang sifatnya heterogen baik dalam segi kemampuan, dan jenis kelamin model pembelajaran ini disusun untuk mengoptimalkan unsur kognitif dan afektif siswa dan juga bertujuan untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran *Whispering Sand* dengan siswa yang dibelajarkan

menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD 1 Semarang Klod Kangin tahun pelajaran 2012/2013. Khususnya pada materi Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi. Hasil penelitian menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $2,579 > 2,000$.

Berdasarkan kesimpulan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut:

Bagi guru agar dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Whispering Sand*, karena melalui penggunaan Model pembelajaran *Whispering Sand* dapat mengoptimalkan hasil belajar IPS dengan memperhatikan karakteristik peserta didik di SD. Selain itu, pembelajaran akan menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak jenuh dalam belajar dan guru pun lebih mudah dalam pembelajaran.

Bagi peserta didik, menumbuhkan kesan dikalangan siswa bahwa mata pelajaran IPS bukanlah mata pelajaran hapalan semata-mata atau bersifat transferring belaka. serta menumbuhkan budaya belajar dan keterampilan berpikir siswa untuk mampu memecahkan masalah-masalah aktual yang ada di lingkungan sekolah, masyarakat, dimana mereka nantinya akan tumbuh dan berkembang. Demikian pula membentuk karakter peserta didik dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban yang manusiawi dan lebih baik.

Bagi Sekolah, mendorong pihak sekolah, khususnya kepala sekolah sebagai *stake holder*, manajer di sekolah untuk menyediakan berbagai fasilitas pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru IPS untuk mengembangkan pembelajaran yang bermakna bagi siswanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anita Lie. 2002. *Mempraktikkan Cooperative Learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.
- Baedowi Ahmad. 2012. *Calak Edu, Esai-Esai Pendidikan 2008-20012*. Jakarta: Alvabet.

- Daryanto, Muljo Raharjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovative*. Yogyakarta: Gava
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas. Media.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Miftahul. 2009. *Idealitas Pendidikan Anak*. Malang : IKAPI UIN Malang.
- Rusman 2011, *Model-Model Pembelajaran. Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Winarsunu, 2009 *Statistik dalam psikologi dan pendidikan*. Jakarta Gramedia Widiasarana.