

Alamat : Tuesday Block No. 76 Rt/Rw
01/003 Jatitengah Village, Jatitujuh District,
Majalengka Regency, West Java


Email : arjijournal@gmail.com


Kontak : 08998894014


Available at:

<https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI>

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2023

 DOI : 10.61227

 E-ISSN : 2775-0787

 P-ISSN : 2774-9290



Pengaruh Media Interaktif *Thinglink* Terhadap Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi Ips Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Gayungan II/423 Surabaya

121 - 128

The Influence of *Thinglink* Interactive Media on Learning Outcomes of Social Sciences Economic Activity Material for Class V Students at Public Elementary School Gayungan II/423 Surabaya

Artikel dikirim :

2023-10-15

Artikel diterima :

2023-11-02

Artikel diterbitkan :

2023-11-07

 Oktaviana Azizzatul Munafisah ^{1*}, Ida Sulistyawati ²,
Rarasaning Satianingsih ³

 ^{1,2,3} Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

 Email : oktavianaazizzatul@gmail.com

Kata Kunci:

Pendidikan, *Thinglink*.

Abstrak: Pembelajaran dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan pribadi siswa, melatih kemampuan berpikir siswa, serta mengelola semua informasi dengan baik. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan nyaman, sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar dan hasil belajar akan meningkat. Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh media interaktif *Thinglink* terhadap hasil belajar konsep IPS siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Adapun model eksperimen yang digunakan yaitu True Experimental design. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V A dan V B di Sekolah Dasar Negeri Gayungan II/423 Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni berupa tes. Adapun Teknik analisis data menggunakan beberapa pengujian yakni uji normalitas, homogenitas dan uji Independent Samples test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil menunjukkan

terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media interaktif Thinglink terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar, hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji independent sampel T- test diperoleh Sig. 0,000 < 0,05 dengan demikian Ho di tolak dan Ha di terima artinya ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok A dengan kelompok B.

Keywords:Education, *Thinglink*

Abstract: Learning is carried out to develop students' personal intelligence, train students' thinking abilities, and manage all information well. Teachers are required to create a better and more comfortable learning atmosphere, so that students will be motivated in learning and learning outcomes will increase. This research was conducted to test whether there was an influence of Thinglink interactive media on the learning outcomes of social studies concepts for fifth grade elementary school students. This research uses a quantitative research approach with experimental research methods. The experimental model used is True Experimental design. This research was carried out in classes V A and VB at SDN Gayungan II/423 Surabaya. The data collection technique used is a test. The data analysis technique uses several tests, namely the normality test, homogeneity test and Independent Samples test. The results of the research show that there is a significant influence of the application of Thinglink interactive media on the learning outcomes of social studies material on economic activities for fifth grade elementary school students. This is shown from the calculation of the Independent Sample T-test obtained by Sig. 0.000 < 0.05 then Ho is rejected and Ha is accepted, meaning that there is a significant (real) difference between the average learning outcomes of group A and group B students.

Copyright © 2023 Authors

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar merupakan bagian terpenting dari lembaga formal, karena keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Selain itu proses interaksi belajar, sangat bergantung pada guru dan siswanya. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik dan nyaman, sehingga siswa akan termotivasi dalam belajar dan hasil belajar akan meningkat. Jenjang pendidikan dasar merupakan peranan yang sangat penting dalam mengembangkan aspek fisik, intelektual, religius, moral, sosial, emosi, pengetahuan, dan pengalaman peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, guru adalah orang yang akan mengembangkan kemampuan siswa yang memiliki karakteristik yang sangat beragam. Melalui pendidikan dasar, diharapkan dapat menghasilkan generasi bangsa Indonesia yang berkualitas dan dapat menghadapi kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan.

Awal mula Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berasal dari Negara Inggris, tepatnya di kota Rugby (Inggris) pada tahun 1827 atau sekitar pertengahan abad revolusi industri ke-18 (Rudy Gunawan, 2016; 20). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu proses yang mengubah pembentukan tingkah laku seseorang dan proses pemahaman pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam masyarakat maupun dalam pendidikan (Rochmania & Restian, 2022).

Tantangan yang harus dihadapi oleh guru saat ini yaitu menentukan media pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran dalam penyajian materi yang kurang bervariasi, hal ini terlihat dari kecenderungan pengajaran lebih monoton, sehingga siswa menjadi jenuh dan kurang memahami konsep yang akan diajarkan. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan belajar siswa, agar tidak bosan selama jalannya proses kegiatan belajar mengajar. Kegunaan media pembelajaran menjadi salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa guru sudah menggunakan media pembelajaran seperti media gambar yang sudah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, namun dalam kurikulum baru 2022 (Kurikulum Merdeka) guru diwajibkan menggunakan teknologi dalam pembelajarannya sehingga guru harus beralih menggunakan media berbasis teknologi.

Thinglink merupakan media yang interaktif, dengan menggunakan media dapat mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran. Media interaktif *Thinglink* merupakan media berbasis web *Thinglink* yang didesain lengkap dengan memadukan berbagai media dan bersifat interaktif atau saling berhubungan dengan penggunanya. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Thinglink* Terhadap Hasil Belajar Konsep IPS Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Gayungan II/423 Surabaya.

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan disuatu lokasi, ruang yang luas yaitu ruangan kelas V A dan V B di Sekolah Dasar Negeri Gayungan II/423 Surabaya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan desain *True Experimental design* bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen dapat dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dari dilakukannya perlakuan. Penelitian dengan pendekatan eksperimen merupakan metode penelitian paling produktif, karena jika penelitian

tersebut dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis utama yang berkaitan dengan hubungan sebab akibat (Sukardi, 2013). Penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh media interaktif *Thinglink* terhadap hasil belajar konsep IPS siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V A dan V B di Sekolah Dasar Negeri Gayungan II/423 Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni berupa tes. Adapun Teknik analisis data menggunakan beberapa pengujian yakni uji normalitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian di SDN Gayungan II/423 Surabaya pada tahun pelajaran 2022-2023 dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang hasil belajar siswa melalui penerapan media interaktif *Thinglink* pada materi kegiatan ekonomi IPS. Pada bab ini akan menjabarkan tentang data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Maka data yang diperoleh adalah berupa angka-angka dalam bentuk tabel serta penjabarannya. Data tersebut kemudian diolah dan dianalisis menggunakan penghitungan dengan SPSS.22 sehingga akan mendapatkan hasil kesimpulan yang akan menjawab atas segala rumusan masalah yang dikemukakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SDN Gayungan II/423 Surabaya. Pada penelitian tentang Pengaruh Media Interaktif *Thinglink* terhadap Hasil Belajar materi kegiatan ekonomi siswa kelas V di SDN Gayungan II/423 Surabaya. Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mendapatkan uji beda. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas 5B sebagai kelas eksperimen dan kelas 5A sebagai kelas kontrol. Terdapat berbagai hal yang akan dikaji berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Media Interaktif *Thinglink* terhadap Hasil Belajar materi kegiatan ekonomi siswa kelas V di SDN Gayungan II/423 Surabaya. Adapun hasil penelitian tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Data

a. Analisis Statistik Deskriptif

Dalam analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum (pretest) dan setelah (posttest) diterapkan media interaktif *Thinglink* pada siswa kelas V SDN Gayungan II/423 Surabaya.

b. Hasil Belajar Kelas Eksperimen

1) Hasil Belajar Pre-Test (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Data nilai hasil belajar (pre- test) Ilmu Pengetahuan Sosial pada kelas eksperimen maka dapat digambarkan mengenai nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum dan standar deviasi yang dihitung menggunakan SPSS.22 dan hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS.22 pada data sebelum perlakuan (Pre-test) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel valid 20, nilai tertinggi 60, nilai terendah 25, nilai rata-rata 42,10 dan standar deviasi 11,130.

2) Hasil Belajar Post-Test (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS.22 pada data setelah diberikan perlakuan (Post- test) pada kelas eksperimen didapat jumlah sampel valid 20, nilai tertinggi 100, nilai terendah 75, nilai rata-rata 90,50 dan standar deviasi 7,763.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Tabel 1. Uji Normalitas

NORMALITAS		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.10023602
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	.136
	Negative	-.122
Test Statistic		.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Uji normalitas diperlukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari masing-masing media pembelajaran dalam penelitian ini berdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dalam perhitungan menggunakan program SPSS.22. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig > 0,05 maka normal dan jika sig < 0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2- tailed) sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

b. Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df	df2	Sig.
Hasil Belajar IPS	Based on Mean	.553	1	38	.461
	Based on Median	.877	1	38	.355
	Based on Median and with adjusted df	.877	1	37.479	.355
	Based on trimmed mean	.989	1	38	.326

Dalam analisis statistic, uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah beberapa data dari populasi memiliki variasi yang sama atau tidak. Uji ini umumnya berfungsi sebagai syarat (walaupun bukan merupakan syarat mutlak) dalam analisis

komparatif seperti uji independent sampel t-test dan uji anova. Berdasarkan data uji homogenitas, diketahui nilai signifikan (sig) variable hasil belajar IPS siswa kelas A dan kelas B adalah sebesar 0,326. Karena nilai sig $0,326 > 0,05$ maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas di atas, dapat diartikan bahwa varians data hasil belajar IPS siswa kelas V pada siswa kelas A dan B adalah sama atau homogeny.

3. Uji Hipotesis

Tabel 3. Uji Paired Sample Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pa	PRE TEST	-	9.127	2.041	-52.672	-44.128	-	19	.000
ir	- POST	48.4					23.7		
1	TEST	00					15		

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media interaktif thinklink dengan hasil belajar siswa yang hanya diajarkan menggunakan media gambar pada mata pelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar. Data yang terkumpul akan dianalisis : “ada pengaruh antara penggunaan media interaktif *Thinglink* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi IPS siswa kelas V di SDN Gayungan II/423 Surabaya”.

Berdasarkan data uji hipotesis group statistik, diketahui jumlah data kemampuan hasil belajar IPS untuk kelas eksperimen adalah 20 siswa, sementara untuk untuk kelas kontrol adalah 20 siswa. Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa atau Mean untuk kelas eksperimen adalah sebesar 90,50, sementara untuk kelas kontrol adalah sebesar 81,00.

Dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuana berfikir kritis siswa antata kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan (nyata) atau tidak kita perlu menafsirkan independent sampel test.

Berdasarkan data uji hipotesis independent sampel test, diketahui nilai Sig. Lavene's test for Equality of Variances adalah sebesar $0,553 > 0,05$ maka dapat diartikan bahwa varians data antara kelompok A dengan kelompok B adalah homogeny atau sama (V. Wiratna Sujarweni, 2014:99). Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel equal variances assumed. Independent samples test pada bagian equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana besar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t-test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok A dengan kelompok B.

Pembahasan Penelitian

Pada penelitian ini yang dilaksanakan di SDN Gayungan II/423 Surabaya pada tanggal 30 November 2022. Peneliti memilih siswa kelas 5 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas 5A dan kelas 5B. Peneliti memerlukan 2 sampel penelitian yang akan digunakan sebagai kelas kontrol dan kelas

eksperimen yang mana sebelum penelitian, peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji Ulangan Harian (UH) yang diminta wali kelas 5A dan 5B. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah kelas yang nantinya akan dijadikan sebagai sampel penelitian berdistribusi homogeny atau tidak. Peneliti menetapkan kelas 5A dan 5B sebagai kelas yang akan digunakan untuk penelitian.

Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan perhitungan menggunakan SPSS.22 menunjukkan bahwa data pretest dan posttest telah memenuhi uji normalitas yang merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Dari pretest dan posttest telah terdistribusi dengan normal. Dan dari perhitungan tersebut diperoleh nilai Sig. ($0,326 > 0,05$) dengan data sampel yang dikatakan homogeny jika nilai signifikansi (Sig.)- nya $> 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi homogen. Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa skor rata-rata belajar siswa setelah pembelajaran IPS menggunakan media interaktif *Thinglink* bisa mencapai di atas nilai yang dibutuhkan.

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini “Adakah pengaruh media interaktif *Thinglink* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi IPS siswa kelas V di SDN Gayungan II/423 Surabaya” diperoleh dari tes hasil belajar IPS terdapat perbedaaan rata- rata nilai antara kelas eksperimen dan kelas control. Pada kelas eksperimen nilai post-test memiliki rata-rata 90,50 sedangkan untuk kelas control memiliki rata-rata 81,00. Dari perhitungan uji independent sampel T-test diperoleh Sig. $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada perbedan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok A dengan kelompok B.

Terjadinya pengaruh pada penelitian ini yang disebabkan oleh perbedaan penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS pada materi pelajaran kegiatan ekonomi sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan bantuan media pembelajaran *Thinglink*.

KESIMPULAN

Berdasarkan tentang penelitian tentang “Pengaruh Media Interaktif *Thinglink* Terhadap Hasil Belajar Materi Kegiatan Ekonomi IPS Siswa Kelas V di SDN Gayungan II/423 Surabaya” dan pembahasan penelitian yang telah di uraikan sebelumnya, maka dapat di simpulkan bahwa hasil menunjukan terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media interaktif *Thinglink* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi IPS siswa kelas V di Sekolah Dasar, hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji independent sampel T- test diperoleh Sig. $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 di tolak dan H_a di terima artinya ada perbedan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa kelompok A dengan kelompok B.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, W. 2018. The implementation of learning media based on ict in mathematical learning process in elementary school. Jurnal silogisme : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v3i3.1477>.
- Astriani, S. A. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid
- Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budi, D. N. 2021. Pemanfaatan Media *Thinglink* untuk Mengembangkan Literasi SAINS Siswa dalam Pembelajaran IPA Saat Pandemi di MTsN 34. *Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 2(1), 40-48
- Divayana, D. G. H., Suyasa, P. W. A., & Sugihartini, N. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik

- Informatika Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 5(3), 149.
- Fatria, F. 2017. Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144
- Handayani, Ririn. 2020. *Metodologi Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Hasugian, P. S. 2018. Perancangan Website Sebagai Media Promosi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 03(01), 82– 86
- Jeffery, A.J, Rogers, S.L, Jeffery, K.L, Hobson, L. 2021. “A Flexible, Open, and Interactive Digital Platform to Support online and blended experiential learning environments: Thinglink and Thin Sections. *Journal Geoscience Communication*, Vol 4 (1), 95-110, (<https://gc.copernicus.org/articles/4/95/2021/> , diunduh 08 Mei 2021).
- Rochmania, D. D., & Restian, A. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Basicedu*, 6(3), 3435–3444
- Rudy Gunawan. 2016. Pendidikan IPS, Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung. Alfabeta
- Rusmono. 2017. Hasil Belajar. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Sugiyono.
2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Syahputra, E. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Haura Publishing.
- Widiyanto, Joko. 2010. *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP_FKIP UMS