



**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR DAN
METODE PEMBELAJARAN PICTURE AND PICTURE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK
BAHASAN PRASEJARAH KELAS VII SMP N 1
SUKOREJO TAHUN AJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sejarah

Oleh

Deviana Indriati

3101411047

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

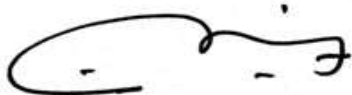
Skripsi ini telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia

Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 31 - Maret – 2015

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sejarah



Arif Purnomo, S.Pd.S.S., M.Pd
NIP. 19730131 199903 1 002

Dosen Pembimbing



Drs. R. Suharso, M.Pd
NIP. 19620920 198703 1 001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 15 April 2015

Penguji I



Drs Ibnu Sodik, M. Hum
NIP. 19631215 198901 1 001

Dosen Penguji II



Andy Suryadi, S.Pd., M.Pd
NIP. 19791124 200604 1 001

Dosen Penguji III



Drs. R. Suharso, M. Pd
NIP. 19620920 198703 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 195108081980031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, April 2015



Deviana Indriati
NIM. 3101411047

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Keberhasilan akan datang pada kita jika kita tidak menyerah pada keadaan dan terus berjuang (penulis)
- Tiada keberhasilan tanpa ada doa, usaha, keringat, dan semangat yang tinggi (penulis)
- Jasmerah “ *Jangan sekali-kali melupakan sejarah*” (Ir. Soekarno).

PERSEMBAHAN

- ✚ Orangtuaku tercinta (Bapak Mutakin dan Ibu Kustinah) yang telah memberikan doa restu, bimbingan dan semangat dalam kelancaran penyusunan skripsi.
- ✚ Kedua nenekku tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.
- ✚ Adekku tercinta Muhamad G Budi Guntara yang selalu memberiku semangat dan motivasi.
- ✚ Sahabat-sahabatku Anggita, Dita, Ika, Yeti, Mba Rini, Mega, Etri terima kasih untuk nasihat, saran, dan kebersamaannya.
- ✚ Dosen pembimbingku bapak Drs. R. Suharso,M.Pd terimakasih atas nasehat dan bimbingannya.
- ✚ Almamaterku “UNNES” tercinta.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan petunjukNya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar dan Metode *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo Tahun Ajar 2014/2015 " dapat diselesaikan baik dan tepat waktu.


Penulis menyadari bahwa dalam melakukan penulisan skripsi ini, banyak pihak yang ikut membantu. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam menuntut ilmu dengan segala kebijakannya.
2. Dr. Subagyo, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Sosial yang dengan kebijaksanaannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
3. Arif Purnomo, S.Pd., S. S., M. Pd., ketua Jurusan Sejarah yang telah memotivasi dan mengarahkan dan memberikan izin penelitian.
4. Drs. R. Suharso, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan saran dan arahan sehingga skripsi ini dapat menjadi skripsi yang lebih baik dan dapat terselesaikan dengan baik.

5. Drs. Ibnu Sodik, M. Hum., selaku dosen penguji I yang telah memberikan kritik, saran, dan arahan sehingga skripsi ini menjadi skripsi yang lebih baik.
6. Andy Suryadi, S.Pd, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan arahan sehingga skripsi ini menjadi skripsi yang lebih baik.
7. Supriyono, S.Pd, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 1 Sukorejo yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Purwani Hastuti S. Pd selaku guru IPS kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo yang telah membantu dan membimbing selama penulis melakukan penelitian.
9. Seluruh Guru, staf, peserta didik kelas VII C, VII E, dan VII F SMP Negeri 1 Sukorejo yang bersedia membantu dalam kelancaran penelitian.
10. Teman-teman pendidikan sejarah angkatan 2011 atas segala dukungan dan kekompakannya.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan maupun penelitian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Demikian skripsi ini disusun, semoga Allah SWT memberikan balasan yang melimpah atas kebaikan yang diberikan kepada penulis dan semoga kelak dikemudian hari skripsi ini dapat bermanfaat.

Semarang, April 2015



Penulis

SARI

Indriati, Deviana. 2015. *Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar dan Metode Picture and Picture terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo tahun ajaran 2014/2015.* Skripsi, Jurusan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. R. Suharso, M.Pd.

Kata kunci: Pengaruh, Media Gambar, dan Metode Picture and Picture, Hasil belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang berupa kemampuan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta sikap setelah menjalani proses belajar mengajar, hasil belajar yang di ukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang dinyatakan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah memperoleh tes untuk mewujudkan proses pembelajaran sejarah yang berkualitas, dapat diterapkan media dan metode yang mendukung yaitu media gambar dan metode *picture and picture* Rumusan masalahnya adalah (1) Bagaimanakah tingkat keefektifitas pemanfaatan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan prasejarah di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo (2) Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum diterapkan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan prasejarah di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo (3) Apakah setelah diterapkan media gambar dan metode *picture and picture* di pokok bahasan *prasejarah* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan desain eksperimen *Pre-test and Post-test Control Grup Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII yang terdiri dari tujuh kelas. Sample penelitian menggunakan kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VII F sebagai kelas kontrol. Setelah melakukan *pre test* sebagai tolak ukur awal kemampuan siswa, dilakukan pula uji normalitas, homogenitas, uji kesamaan dua rata-rata sebelum kelas tersebut mendapatkan perlakuan. Penelitian ini dilakukan sesuai skenario penelitian eksperimen yang dibuat dengan menggunakan media Gambar dan metode *picture and picture* dan diakhiri dengan *post test*. Variabel dalam penelitian ini adalah penerapan media gambar dan metode *picture and picture* dan hasil belajar sejarah. Sementara metode pengumpulan datanya menggunakan metode tes.

Berdasarkan hasil penelitian dengan perhitungan ketuntasan belajar yang rata-rata hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen sebesar 80.00 dan kelas kontrol 70.00 dengan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mencapai ketuntasan sebesar 81,25% telah mencapai target ketuntasan kelas dan kelas kontrol mendapatkan nilai 40,62% belum mencapai kriteria ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan hasil uji T menunjukkan bahwa H_0 ditolak ada pengaruh pada kelas eksperimen karena nilai signifikan α hitung lebih besar dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Artinya pemanfaatan media gambar dan metode *picture and picture* dalam pembelajaran sejarah kelas Ekperimen ada pengaruh terhadap nilai hasil

belajar siswa. Merujuk dari hasil uji regresi ($Y=a+bX$) $Y= 47.159 + 0,661X$, dan F hitung sebesar 148.015, maka koefisien arah regresi berarti. Dan dilihat dari uji signifikansi t_{hitung} 12.166 lebih besar dari t_{tabel} 2,032 maka ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan adalah penerapan media gambar dan model pembelajaran *picture and picture* membantu meningkatkan hasil belajar siswa dari pada penggunaan metode ceramah atau konvensional, penggunaan media gambar dan metode *picture and picture* ini mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Sukorejo.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Batasan Istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Landasan Teori	18
1. pengertian pengaruh	18
2. Teori Belajar	18
3. Belajar.....	22
4. Hasil Belajar	25
5. Media Pembelajaran	29

6. Media Gambar	34
a. Jenis Media Gambar.....	35
b. Kelebihan Media Gambar	35
c. Manfaat Gambar	36
d. Kelemahan Media Gambar	36
7. metode pembelajaran	37
8. Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i>	37
a. Langkah – langkah Model Pembelajaran <i>Picture and picture</i>	37
b. Kelebihan Metode <i>Picture and Picture</i>	39
c. Kekurangan Metode <i>Picture and Picture</i>	40
B. Kerangka Berfikir	40
C. Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
1. Populasi Penelitian.....	45
2. Sampel Penelitian	46
D. Variabel Penelitian	47
1. Variabel Bebas.....	47
2. Variabel Terikat	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Metode Dokumentasi.....	49
2. Angket	49
2. Metode Tes	49
3. Observasi	50
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Uji coba Instrumen Penelitian	52
H. Analisis Instrumen Penelitian.....	52
1. Uji Validitas.....	52

2. Uji Reliabilitas	53
3. Uji Tingkat Kesukaran.....	54
4. Uji Daya Pembeda	55
5. Hasil Uji Coba Soal	56
I. Metode Analisis Data Penelitian.....	57
1. Analisis Tahap Awal.....	57
2. Analisis Tahap Akhir	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian	68
1. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	68
a. Gambaran Umum Objek Penelitian	68
b. Kondisi Sekolah	67
c. Visi dan Misi SMP Negeri 1 Batang.....	70
d. Keadaan Guru dan Karyawan	71
2. Pelaksanaan Penelitian.....	72
a. Proses Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen	72
b. Proses Pembelajaran pada Kelompok Kontrol	74
3. Hasil Analisis Data.....	74
a. Analisis Data Tahap Awal	80
b. Analisis Data Tahap Akhir	84
B. Pembahasan	88
BAB V PENUTUP.....	92
A. Simpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Berfikir Media Gambar dan Metode <i>Picture and Picture</i>	41
2. Grafik Pendapat Siswa Tentang Model Pembelajaran	88

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Variable - Variable Penelitian.....	48
2. Kriteria Penilaian	50
3. Daftar Anava Regresi Linear Sederhana.....	65
4. Daftar Ruang Bangunan.....	69
5. Pendidikan Guru	71
6. Jumlah Siswa SMP N 1 Sukorejo	71
7. Hasil analisis data <i>pretes</i> kontrol	76
8. Hasil analisis data <i>posttes</i> kontrol.....	77
9. Hasil analisis data <i>pretest</i> Eksperimen	78
10. Hasil analisis data <i>posttest</i> Eksperimen	79
11. Uji Normalitas	80
12. Uji Homogenitas	81
13. Uji Keberartian	81
14. Uji Signifikasi	82
15. Uji Kesamaan Dua rata-rata	83
16. Uji ketuntasan belajar klasikal	84
17. Uji Keberartian dan Kelinieran Regresi	85
18. Uji Keberartian	86
19. Koefisiensi Korelasi Pada Regresi Linear Sederhana.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Eksperimen	96
2. Daftar Nama Siswa Kontrol	97
3. Silabus	98
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas Eksperimen	101
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran kelas Kontrol	109
6. Soal Uji Coba	116
7. Lembar jawab siswa	126
8. Daftar Nama Siswa Peserta Uji Coba (Kelas VII C)	127
9. Analisis data validitas, dayabeda, tingkat kesukaran, realibilitas	128
10. Analisis Validitas Butir Soal	130
11. Analisis Reliabilitas Butir Soal	132
12. Analisis tingkat kesukaran Butir Soal	133
13. Analisis Daya Beda Butir Soal.....	134
14. Kisi – kisi soal	135
15. Materi	137
16. Soal <i>Pre -Test</i>	145
17. Soal <i>Post- Test</i>	152
18. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Kontrol	160
19. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> Eksperimen	162
20. Hasil Hitung Data.....	164
21. Lembar Angket Pendapat Siswa	167
22. Data Tabel Angket Pendapat Siswa	169
23. Profil Sekolah	171
24. Foto Dokumentasi sekolah SMP N 1 Sukorejo	173
25. Arsip Surat	180

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aspek yang paling penting dalam rangkaian proses pendidikan, bisa dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan urat nadi dari keseluruhan proses pendidikan. Sedangkan pengertian dari pendidikan sendiri menurut Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 dalam Munib (2004;3), pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dengan adanya pendidikan diharapkan, manusia mengetahui akan segala kelebihan dan potensi untuk meningkatkan kualitas hidup lebih baik dari sebelumnya.

Baik buruknya sebuah proses pendidikan akan menentukan kualitas pendidikan suatu bangsa. Sebuah proses pembelajaran suatu bangsa bisa dikatakan berhasil jika pengembangan di bidang pendidikan didasarkan atas falsafah negara pancasila dan diarahkan untuk membentuk manusia-manusia pembangunan yang ber-pancasila dan membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya memiliki pengetahuannya dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab (Suharsimi, 2007:130).

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan mengemban tugas untuk menghasilkan generasi penerus bangsa yang lebih baik, berkebudayaan, serta unggul dalam berbagai bidang.

Secara total, pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen (komponen) yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan elemen peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yakni bimbingan pengajaran dan latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Hamalik, 2011:3).

Sebuah proses pembelajaran bisa dikatakan berhasil atau tidaknya dapat diukur melalui dua hal, yang pertama nilai yang diperoleh dan kedua perubahan tingkah laku yang dapat dilihat. Nilai dapat diukur dalam belajar jika terjadi peningkatan dari nilai yang sebelumnya. Menurut Catrina Tri Anni dan kawan-kawan dalam pembelajaran, perilaku yang harus dicapai

oleh pembelajaran setelah melaksanakan aktifitas belajar dinamakan dalam tujuan pembelajaran.

Melakukan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, tentunya tidak terlepas dari dua komponen terpenting di dalamnya. Komponen tersebut adalah guru dan peserta didik. Berbekal dari pernyataan bahwa guru merupakan komponen penting dalam pembelajaran, maka seorang guru juga memiliki tanggung jawab untuk mendewasakan siswa dalam tingkat pemahaman tertentu. Tugas terberat yang dihadapi oleh guru adalah mempersiapkan para siswanya untuk menghadapi jenjang yang lebih tinggi dengan melewati sebuah test atau ujian akhir. Dalam hal ini, guru sejarah tidak hanya memiliki peran sebagai pengajar saja, melainkan juga memiliki berbagai peran. Dengan kondisi yang seperti ini, maka guru dituntut untuk mengembangkan keahlian, pengetahuan, dan perlu mengeksplorasi hal-hal baru.

Disamping kemampuan dalam menerapkan metode dan strategi pembelajaran, guru juga dituntut untuk mampu menggunakan berbagai jenis media dan metode pembelajaran yang efektif dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini mengartikan bahwa seorang guru, khususnya guru sejarah tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkannya, namun juga harus menguasai dan mampu memanfaatkan media dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik. Kedudukan pembelajaran sejarah dalam penyelenggaraan pendidikan nasional senantiasa mengikuti perkembangan tujuan Pendidikan Nasional. Pendidikan yang demikian,

pengajaran sejarah menjadi sangat penting, karena berbagai macam peristiwa yang terjadi dalam sejarah bangsa Indonesia harus ditinjau kembali dengan mempelajari sumber-sumber sejarah Indonesia. Salah satu kunci pengajaran sejarah dapat terlaksana dengan baik adalah terciptanya sebuah proses pembelajaran yang berkualitas, yaitu antara kualitas pengajaran dengan taraf kemampuan anak didik untuk memahami pelajaran itu dan faktor motivasi. Untuk mencapai tujuan tersebut maka dalam upaya penyampaian materi pembelajaran pada proses pembelajaran diperlukan usaha agar hasil yang diperoleh dapat berdaya guna dan berhasil guna menuju kejenjang yang lebih tinggi.

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model, strategi serta media pembelajaran. Strategi pembelajaran ini sangat perlu digunakan karena untuk mempermudah dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga akan mencapai hasil yang optimal. Tanpa adanya strategi, model dan media yang tepat maka proses pembelajaran ini tidak akan terarah sehingga hasil yang kita inginkan kurang optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Pembelajaran sejarah dapat lebih diarahkan kepada kegiatan yang mendorong siswa belajar aktif baik secara fisik, sosial, maupun psikis dalam memahami konsep pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran sejarah hendaknya guru menggunakan model yang merangsang siswa agar merasa senang dan antusias dalam belajar karna mengenalkan sesuatu yang baru.

Pembelajaran sejarah tersebut maka pemahaman konsep sejarah semakin meningkat. Namun halnya demikian dalam kenyataannya tidak semua harapan tersebut tercapai khususnya di VII SMP N 1 Sukorejo. Berdasarkan observasi pada tanggal 10 Februari 2015 di SMP N 1 Sukorejo banyak siswa yang kurang menyukai dan malas saat pembelajaran IPS (sejarah) berlangsung.

Proses pengajaran sejarah, dengan diterapkannya model pembelajaran seperti media gambar dan *metode picture and picture* di kelas VII pada materi ajar *prasejarah* yang saling berhubungan satu sama lain akan membantu siswa dalam belajar dan membantu guru dalam menjelaskan tempat, benda, kata-kata baru, komunikasi, peninggalan–peninggalan dan ikut mengajak siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dan memperhatikan saat guru menjelaskan. Pembelajaran sejarah sebagai media pendidikan untuk menggambarkan kemampuan intelektual dan daya ingat siswa memiliki peran yang luas dan mendasar yakni mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Untuk mencapai sasaran tersebut perlunya kerjasama antara pendidik dan peserta didik.

Tantangan bagi para guru khususnya guru sejarah sebagaimana menciptakan pembelajaran yang menggairahkan dan menuntun siswa agar tidak cepat bosan dalam proses belajar mengajar diperlukannya guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan sehingga dapat menciptakan suasana yang kondusif melalui pembelajaran media dan metode yang membuat siswa aktif. Pembelajaran yang inovatif bagi guru salah satunya ialah dapat

menggunakan media dan metode baru seperti halnya media gambar dan metode *picture and picture* yang merangsang daya ingat anak sehingga anak dapat kritis dan aktif saat menganalisis gambar. Hal ini mengartikan bahwa seorang guru, khususnya guru sejarah tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkannya, namun juga harus menguasai dan mampu memanfaatkan media dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik.

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model, strategi serta media pembelajaran. Strategi pembelajaran ini sangat perlu digunakan karena untuk mempermudah dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga akan mencapai hasil yang optimal. Tanpa adanya strategi, metode dan media yang tepat maka proses pembelajaran ini tidak akan terarah sehingga hasil yang kita inginkan kurang optimal, dengan kata lain pembelajaran tidak dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Membangkitkan kembali minat siswa terhadap pembelajaran sejarah tidaklah mudah diperlukan optimalisasi peran guru sejarah dan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar dalam kelas. Seorang guru dalam proses belajar mengajar bukanlah sekedar menyampaikan materi tapi juga harus didukung media gambar dan metode *picture and picture* yang dapat memperjelas dan berpengaruh terhadap penguasaan materi dan dapat berpengaruh pada peningkatan kemampuan dalam memahami pelajaran dan daya nalar siswa. Dengan media gambar dan metode *picture and picture* di

pembelajaran sejarah, dapat membantu guru dan memberikan nuansa baru dalam membangun kelas supaya lebih hidup dan berbeda dari yang biasanya. Dan juga adanya sikap siswa yang malas dan tidak mau memperhatikan dalam mengikuti pembelajaran sejarah yang mengakibatkan mereka tidak mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan, saat observasi awal peneliti di SMP Negeri 1 Sukorejo di kelas VII guru sejarah di SMP N 1 Sukorejo menjadi satu-satunya sumber belajar atau sumber informasi dan mendominasi kelas, dan siswa terlihat kurang aktif dan cenderung pasif dalam merespon ataupun mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berangkat dari keprihatinan dalam proses pembelajaran dan lemahnya daya ingat siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sejarah yang dikenal selalu monoton dan kurang menarik, maka peneliti mencoba menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* sehingga pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung agar siswa tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan selain itu merangsang motorik anak dengan gambar dan keaktifan siswa dengan metode *picture and picture*, sehingga mudah memahami lebih dalam penjelasan guru dalam menerangkan konsep-konsep ilmu pengetahuan sosial (sejarah). Mengingat pentingnya media dan metode yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah. Maka penulis tertarik untuk membuat judul **“Pengaruh Pemanfaatan Media Gambar dan Metode *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan *Prasejarah* Kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo Tahun Ajaran 2014 / 2015”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah tingkat efektifitas pemanfaatan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum diterapkan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo ?
3. Apakah setelah diterapkan media gambar dan metode *picture and picture* di pokok bahasan *prasejarah* berpengaruh pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas makatujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana tingkat efektifitas pemanfaatan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo.
2. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum diterapkannya media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo.

3. Mengetahui adakah pengaruh hasil belajar siswa sesudah diterapkannya media gambar dan metode *picture and picture* dipokok bahasan *prasejarah* kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Sebagai sarana menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai pengaruh penerapan media gambar dan model pembelajaran *picture and picture* dan Sebagai salah satu kajian ilmiah tentang pembelajaran sejarah yang menggunakan media gambar dan model pembelajaran *picture and picture* dalam penyelenggaraannya.

2. Manfaat praktis

- 1) Bagi Siswa

1. Diharapkan dapat mendapatkan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar
2. Melatih siswa untuk lebih aktif dan kreatif.
3. Melatih siswa untuk berfikir kritis dalam mencari informasi.

- 2) Bagi Guru

1. Memotivasi guru untuk memilih media dan metode pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Meningkatkan kreativitas guru untuk menggunakan media pembelajaran.
 3. Memudahkan guru dalam melakukan interaksi aktif dengan siswa.
- 3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi untuk sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

1. Sarana untuk mengembangkan ilmu dan menambah wawasan dalam mengaplikasikan teori yang sudah didapat dari perkuliahan.
2. Menambah pengalaman mengenai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah ini digunakan agar tidak terjadi salah pengertian dalam penafsiran judul penelitian skripsi ini. Sehingga penulis merasa perlu untuk membuat batasan yang memperjelas dan mempertegas istilah-istilah yang digunakan agar pembaca dapat memahami istilah tersebut. Adapun istilah-istilah yang dipertegas adalah sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dihasilkan oleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek

perubahan perilaku yang dihasilkan dari aktivitas belajar tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajaran. dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktifitas belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran dengan kata lain, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya. Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni (a) informasi verbal, (b) Keterampilan Intelektual, (c) Strategi kognitif, (d) sikap dan (e) keterampilan motoris (Sudjana, 2009: 22).

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang berupa kemampuan pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta sikap setelah menjalani proses belajar mengajar. Menurut Muhandar (dalam Hariyadi, 2005; 46) perwujudan dari bakat dan kemampuan adalah prestasi, bakat dan kemampuan menentukan prestasi seseorang. Menurut Sudjana (2010:50) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar yang di ukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang dinyatakan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah memperoleh tes pada akhir siklus. Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada seseorang. Misalannya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif atau unsur rohaniah, dan unsur jasmaniah.

Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Gerlach dan Ely,1980). Perumusan tujuan pembelajaran itu adalah hasil belajar yang diinginkan pada diri pembelajar, tujuan pembelajaran lebih sulit dan rumit untuk diamati karena tujuan pembelajaran tidak dapat diukur secara langsung dan memerlukan proses untuk mendapatkan hasilnya.

Seperangkat faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal pembelajaran. Kondisi internal mencakup kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional, dan kondisi sosial, seperti: kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi eksternal mencakup variasi dan derajat kesulitan materi (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakatnya akan mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar. Seperangkat faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut sangatlah berpengaruh, tetapi yang tidak kalah dalam mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan guru dalam mengajar atau mengelola kelas, apabila seorang guru mampu dan dapat mengelola kelas dengan baik maka tujuan dari pembelajaran tersebut akan dengan mudah tercapai. Agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif pada diri siswa dan hasil belajar yang dicapai siswa baik pula, guru harus menguasai bahan

belajar, keterampilan, pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran secara terpadu.

2. Sejarah

Secara harfiah sejarah berasal dari bahasa Arab, yaitu *syajaratun* yang berarti pohon dan *syajarah an-nasab* yang berarti pohon silsilah (Kuntowijoyo, 2005: 1). Dalam bahasa Yunani, sejarah berasal dari kata *istoria* yang merupakan kata asal dari bahasa Latin *historia*. Sedangkan dalam bahasa Perancis *historie*, dalam bahasa Jerman *geschichte* yang berarti sesuatu yang telah terjadi, dan bahasa Inggris *history* yang berarti masa lampau umat manusia. Berdasarkan beberapa pengertian sejarah diatas, maka sejarah dapat diartikan sebagai sesuatu yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan umat manusia yang mempengaruhi manusia dan berkembang sesuai zaman.

3. Pra sejarah

Prasejarah adalah suatu pokok bahasan dimana manusia masih hidup dalam zaman *nirlekha* (*nir* artinya tidak ada/ belum, *lekha* artinya tulisan) atau zaman dimana manusia belum mengenal tulisan (*Pre History*) Graham Clark menyatakan bahwa jaman prasejarah dimulai sejak adanya manusia. Adanya manusia selalu menghubungkan dengan adanya kebudayaan (Sri wahyu, 2008: 5). Prasejarah berlangsung sekitar 1,5 juta tahun yang lalu ketika *homo erectus* hidup di kepulauan Nusantara hingga sekitar abad 4 Masehi saat bangsa Indonesia mulai menggunakan tulisan pada prasasti yupa di Kalimantan Timur. Pembabakan atau periodisasi

masa *prasejarah* ialah: Jaman *Paolitik* (Batu tua), Jaman *Mesolitik* (Batu tengah atau Batu madya), Jaman *Neolitik* (Batu Baru), dan Jaman Perunggu Besi atau Jaman logam (Karmadi, 2006: 13).

Prasejarah indonesia menggunakan pembabakan berdasarkan perkembangan sosial ekonomi seperti yang diusulkan R.P. Soejono, seorang arkeologi *prasejarah* bangsa Indonesia. Karena itu kini dikenal pembabagan masa masa berburu meramu tingkat sederhana, untuk menggantikan Jaman *Paleolitikum*, masa berburu dan meramu tingkat lanjut sebagai zaman *Mesolitikum*, zaman bercocok tanam sebagai masa zaman *Neolitikum*, dan masa Perundagian sebagai zaman Logam atau jaman Perunggu Besi (Karmadi, 2006: 14).

4. Media Pembelajaran

Media dapat dikatakan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber kepada penerima, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Dr hamzahi, profesi kependidikan: 2009).

Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses penyampaian informasi dalam proses pembelajaran. Lebih jauh Briggs (1979) menyatakan media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi

proses belajar (Sanjaya, 2009: 204). Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media gambar.

5. Media Gambar

Media Gambar menurut Riyanto (2007:24) merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan simbol. Media gambar sering juga disebut dengan media visual, contoh media visual diam yaitu: kartun, foto, sketsa, grafis, karikatur dan lain-lain. Gambar merupakan salah satu visualisasi makna dari sebuah ilustrasi fakta maupun konsep-konsep sebuah gambar dapat merangkum beberapa halaman cerita dan gambar bisa ditafsirkan berbeda-beda tiap orangnya karena itu sebuah ilustrasi memerlukan penjelasan lisan atau tertulis (Abidin,1980: 9).

6. Eksperimen

Eksperimen adalah suatu percobaan sistematis dan terencana untuk membuktikan suatu teori (Poerwadarminta, 2007: 222). Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari perlakuan, Arikunto, 2002 (dalam Mariyanah, 2005: 4). Penggunaan teknik ini bertujuan agar siswa mampu mencari dan menemukan jawaban dari masalah-masalah yang dihadapinya (Roestiyah, 2008: 80). Eksperimen dalam penelitian ini yaitu *Pretest – posttest control grup design* dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dua kelompok masing-

masing dipilih secara random, kelompok pertama diberikan perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan. Memberikan pengajaran pada siswa dengan menggunakan media gambar, untuk bahan ajar prasejarah mengetahui apakah jika menggunakan media gambar dan *metode picture and picture* lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengaruh berarti daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang/benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah daya yang terdapat dalam Media Gambar dan metode *Picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

2. Teori Belajar

Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang belajar, sehingga membantu kita untuk memahami pembelajaran. Teori belajar adalah konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen (Sugandi, 2008:7).

Teori belajar lebih fokus kepada bagaimana peserta didik belajar, sehingga berhubungan dengan variabel-variabel yang menentukan hasil belajar. Teori belajar memberikan rujukan untuk menyusun rancangan pelaksanaan pengajaran dan membantu guru untuk mengevaluasi proses, perilaku guru sendiri serta hasil belajar yang telah dicapai, sehingga

penerapan model, media dan strategi pembelajaran yang digunakan akan memiliki hasil yang optimal.

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan bahwa manusia membangun dan memahami pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Esensi pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik secara individu menemukan dan mentransfer informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi dan pengetahuan itu akan menjadi miliknya. Pembelajaran konstruktivisme memandang bahwa peserta didik secara terus-menerus memeriksa informasi baru yang berlawanan dengan aturan-aturan lama dan merevisi aturan-aturan tersebut jika tidak sesuai lagi (Catarina, 2010: 225).

Secara filosofis, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata (Baharudin dan Elsa, 2010: 116).

Penting diperhatikan bahwa konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana belajar itu terjadi pada individu, berkenaan dengan apakah peserta didik itu menggunakan pengalamannya untuk memahami pelajaran atau mengikuti pembelajaran dalam membuat suatu model atau media pembelajaran. Dalam hal ini, teori konstruktivisme

menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan diluar pengalamannya.

Sesuai dengan pendekatan konstruktivisme, pendidik berperan sebagai fasilitator dan bukan lagi hanya sebagai pendidik. Tugas pendidik adalah menjelaskan tentang pelajaran yang diajarkan, sedangkan tugas fasilitator adalah membantu peserta didik memperoleh pemahaman tentang isi pelajaran. Apabila pendidik ini sebagai pendidik, maka peserta didik memainkan peran pasif, sedangkan jika sebagai fasilitator, peserta didik memainkan peran aktif dalam proses belajar.

Pandangan pakar konstruktivisme sosial memandang belajar sebagai proses aktif dimana peserta didik belajar menemukan prinsip, konsep dan fakta untuk dirinya sendiri, dan karena itu penting untuk mendorong berfikir intuitif pada peserta didik. Pendekatan konstruktivisme menekankan pembelajaran dari atas (*top-down instruction*), dan bukan dari bawah keatas (*bottom-up instruction*). Pembelajaran dari atas ke bawah berarti peserta didik memecahkan masalah yang kompleks kemudian menemukan (dengan bantuan pendidik) keterampilan dasar yang diperlukan (Catarina, 2010: 225-232).

Gagasan teori konstruktivisme mengenai pengetahuan (Suprijono, 2012: 30) adalah sebagai berikut :

- a. Pengetahuan bukanlah gambaran dunia kenyataan belaka, tetapi selalu merupakan konstruksi nyata melalui kegiatan subjek.
- b. Subjek membentuk skema kognitif, kategori, konsep, dan struktur yang perlu untuk pengetahuan.
- c. Pengetahuan dibentuk dalam struktur konsep seseorang. Struktur konsep membentuk pengetahuan jika konsep itu berlaku dalam berhadapan dengan pengalaman-pengalaman seseorang.

Pengetahuan menurut konstruktivisme bersifat subjektif, bukan objektif (Suprijono, 2012:31). Pengetahuan merupakan realitas plural dan tidak pernah tunggal. Semua pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang, pengetahuan ilmiah berevolusi, dan berubah dari waktu ke waktu. Berdasarkan pembentukannya atau pengonstruksianya, Jean Piaget (dalam Suprijono, 2012: 31) mengategorikan pengetahuan menjadi tiga yaitu: pengetahuan fisis, pengetahuan matematis-logis, dan pengetahuan sosial. Penerapan teori pembelajaran konstruktivisme dalam proses belajar mengajar dengan memberikan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi pelajaran, yaitu media Gambar dan *metode picture and picture* sistem motorik siswa dalam daya ingat dan juga dapat mendorong dan membangun keingintahuan siswa dan pengalaman belajar yang lebih baik dengan adanya media dan metode yang menarik.

3. Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pembelajaran (Hamalik, 2002: 154). Menurut Siddiq bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Siddiq, 2008: 3).

Beberapa pendapat para ahli mengenai belajar:

1. Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang (Rifa'i dan Anni, 2011:82)
2. Mengutip pernyataan Gagne dan Barliner dalam Rifa'i dan Anni (2011:82), belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.
3. Menurut Hamalik, belajar adalah suatu proses tingkah laku individu melalui interaksi individu dengan lingkungan (Syah,2003: 35)
4. J. Bruner menyatakan, belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah (Slameto, 2010: 1).
5. Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman, dan bukan karena pertumbuhan

atau perkembangan tubuhnya atau karakteristik sejak lahir (Trianto,2009:16).

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang secara sengaja dilakukan baik secara fisik maupun non fisik oleh individu untuk berinteraksi dengan berbagai sumber belajar, latihan, dan pengalaman agar terjadi perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan kemampuan diri dimana perubahan ini bersifat relatif menetap, berkesinambungan, bertujuan dan terarah sebagai suatu hasil belajar.

Aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Menurut Suprijono (2012), terdapat tiga prinsip belajar yang semestinya diketahui oleh seorang pengajar dan juga mesti disadari oleh seorang yang ingin belajar lebih efektif adalah: *Pertama*, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. *Kedua*, belajar merupakan proses Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar merupakan proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Jadi belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. *Ketiga*, belajar merupakan bentuk pengalaman, pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara siswa dengan lingkungannya (Suprijono, 2012: 4).

Proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan individu yang dimiliki, tetapi terdapat beberapa faktor yang mempengaruhinya. Sudjana (2002: 39) menyebutkan ada dua faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu:

- a. *Faktor Internal* : adalah fakta yang timbul pada dirinya sendiri atau dari dalam diri siswa itu sendiri, misalnya keadaan fisik, minat dan tingkat kecerdasan.
 1. Faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik baik jasmani maupun rohani sangat mempengaruhi hasil belajar terutama panca indra. Panca indra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar berjalan dengan baik.
 2. Faktor psikologis adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motifasi, minat, sikap dan bakat. (Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, 2010: 19-20)
- b. *Faktor Eksternal* : adalah fakta yang timbul dari luar individu atau diri siswa itu sendiri, misalnya faktor lingkungan dan faktor sosial. Tujuan belajar yaitu suatu ukuran yang akan ditempuh untuk menentukan perilaku siswa dalam pembelajaran. Menurut Hamalik (2003:73), tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu:

- (1) Tingkah laku terminal, yaitu komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar. tingkah laku tersebut bagian dari tujuan yang menunjuk pada hasil belajar.
- (2) Kondisi-kondisi tes, ada tiga jenis kondisi yang dapat mempengaruhi tes, *pertama*, alat dan sumber yang harus digunakan oleh siswa, *kedua*, tantangan yang disediakan terhadap siswa dan, *ketiga*, cara menyajikan informasi.
- (3) Standar (ukuran) perilaku, komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa. Suatu ukuran menentukan tingkat minimal perilaku yang dapat diterima sebagai bukti, bahwa siswa telah mencapai tujuan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dihasilkan oleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku yang dihasilkan dari aktivitas belajar tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajaran. dalam pembelajaran, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktifitas belajar yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang berupa kemampuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan serta sikap setelah menjalani proses belajar mengajar. Menurut Muhandar (dalam

Hariyadi, 2004; 46) perwujudan dari bakat dan kemampuan adalah prestasi, bakat dan kemampuan menentukan Prestasi seseorang.

Menurut Sudjana (2002:50) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar yang di ukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang dinyatakan dengan nilai yang diperoleh siswa setelah memperoleh tes pada akhir siklus.

Bukti bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada seseorang. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif atau unsur rohaniah, dan unsur jasmaniah. Seseorang yang sedang berfikir dapat dilihat dari raut wajahnya namun dalam rohaniyahnya tidak dapat kita lihat.

Hamalik (2010: 33) menegaskan bahwa hasil belajar di dalam kelas harus dapat dilaksanakan ke dalam situasi-situasi diluar sekolah. Dengan kata lain, siswa dapat mentransferkan hasil belajar ke dalam situasi-situasi yang sesungguhnya di dalam masyarakat. Hasil belajar tidak hanya untuk diterapkan di kelas saja tetapi juga ketika siswa menjadi warga negara yang sesungguhnya dalam bermasyarakat. Hasil belajar dapat berupa pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian - pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Hasil-hasil belajar lambat laun akan dipersatukan menjadi kepribadian siswa.

Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan atau deskripsi produk yang menunjukkan bahwa belajar telah terjadi (Gerlach dan Ely, 1980). Perumusan tujuan pembelajaran itu adalah hasil belajar yang diinginkan pada diri pembelajar, tujuan pembelajaran lebih sulit dan rumit untuk diamati karena tujuan pembelajaran tidak dapat diukur secara langsung dan memerlukan proses untuk mendapatkan hasilnya.

Seperangkat faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal pembelajaran. Kondisi internal mencakup kondisi fisik seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kondisi eksternal mencakup variasi dan derajat kesulitan materi (stimulus) yang dipelajari (direspon), tempat belajar, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar masyarakatnya akan mempengaruhi kesiapan proses dan hasil belajar.

Seperangkat faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut sangatlah berpengaruh, tetapi yang tidak kalah dalam mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan guru dalam mengajar atau mengelola kelas, apabila seorang guru mampu dan dapat mengelola kelas dengan baik maka tujuan dari pembelajaran tersebut akan dengan mudah tercapai. Agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif pada diri siswa dan hasil belajar yang dicapai siswa baik pula, guru harus menguasai

bahan belajar, keterampilan, pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran secara terpadu.

Seperti telah dikemukakan, bahwa proses evaluasi hasil belajar mengandung tiga aspek kegiatan, dua diantaranya yaitu pengukuran dan penilaian. Pengukuran berarti proses indentifikasi besar kecilnya gejala, baik dengan alat yang ditera maupun yang tidak ditera (Sutrisno Hadi, 1980). berarti disini ada unsur membandingkan, yaitu membandingkan suatu gejala dengan suatu alat yang menghasilkan kuantitas. Jadi dapat diartikan proses penggunaan angka-angka kepada barang atau gejala berdasarkan aturan tertentu.

Evaluasi hasil belajar adalah evaluasi yang sasarannya adalah hasil belajar. sasaran tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Teknik pengumpulan hasil belajar tersebut dapat ditempuh dengan dua cara yaitu dengan testing dan non testing. Teknik tes biasanya dilakukan disekolah dalam rangka menghadiri semester dan tahun ajaran, yaitu tes objektif, tes jawaban singkat, dan tes uraian. Teknik non tes dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, atau angket.

Evaluasi hasil belajar pada umumnya dinilai dengan menggunakan tes hasil belajar. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan suatu penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak. Sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut, yang dapat dibandingkan

dengan nilai yang dicapai anak-anak lain atau dengan nilai standar yang ditetapkan (Nurkancna dan Sukananta, 1986:25).

Pembelajaran merupakan sistem, maka sebagai guru harus tau kualitas hasil belajar. Hasil belajar saja belum cukup sebab bila hasil belajar siswa sangat rendah secara moral guru juga dituntut untuk memperbaiki proses belajar yang telah berlangsung. Guru harus dapat mengupayakan bagaimana memperbaiki proses belajar yang telah berlangsung. Guru harus dapat mengupayakan bagaimana memperbaiki proses belajar dan meningkatkan hasil belajar, sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Media Pembelajaran

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran menurut (Sanjaya, 2011: 25). Konsep atau definisi media pendidikan atau media pembelajaran, Rossi dan Breidge (1966; 3) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, majalah dan sebagainya, menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televesi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Gagne (1970) adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, dari kedua definisi tersebut maka dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009: 6-7).

Dalam bukunya, Arif Sadiman (2009, 24) mengungkapkan bahwa proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang di komunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurnya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Dalam berlangsungnya proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Penggunaan media pembelajaran sangat berguna, baik bagi guru maupun peserta didik. Bagi guru, media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian materi pelajaran. Sedangkan, bagi peserta didik dapat

mempermudah proses belajar dan menerima materi ajar (mempermudah dan mempercepat memahami isi pembelajaran). Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi perbedaan penafsiran karena kurangnya pemahaman siswa serta memberikan pengalaman baru bagi siswa fungsi media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat peraga bagi guru, melainkan pembawa pesan-pesan informasi dan pesan-pesan pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media, pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret.

Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. *Pertama*, pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Apakah tujuan tersebut bersifat kognitif, afektif, atau psikomotorik. Perlu dipahami tidak ada satupun media yang dapat dipakai cocok untuk semua tujuan pembelajaran. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pemakaian. *Kedua*, pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepada kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian dari integral dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa. *Ketiga*, pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Ada media

yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa lain. *Keempat*, pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar siswa serta gaya dan kemampuan guru. Oleh sebab itu, guru perlu memahami karakteristik serta prosedur penggunaan media yang dipilih. *Kelima*, pemilihan media harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Agar media pembelajaran benar - benar efektif digunakan dalam membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam menggunakan media. *Pertama*, media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Kedua*, media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. *Ketiga*, media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. *Keempat*, media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. *Kelima*, media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikanya (Sanjaya, 2009: 226-227).

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis*.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambaran film bingkai, film, atau model.

- b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau media gambar dan lukisan;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *hing-speed photography*;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan dan motivasi belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan hal yang diminatnya.
4. Media pendidikan dapat berfungsi dalam:
- a. Memberikan perangsang yang sama.
 - b. Mempersamakan pengalaman.
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama (Sadiman, 2009: 17).

6. Media Gambar

Gambar menurut Riyanto merupakan salah satu jenis bahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi, yang diekspresikan lewat tanda dan simbol (Riyanto, 1982: 24). Media gambar termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain, media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi siswa. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digambarkan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya, media gambar termasuk media yang relatif murah bila ditinjau dari segi biayanya. Gambar merupakan salah satu visualisasi dari fakta itu sebuah ilustrasi fakta maupun konsep - konsep sebuah gambar dapat merangkum beberapa halaman cerita dan gambar bisa ditafsirkan berbeda-beda tiap orangnya karena itu sebuah ilustrasi memerlukan penjelasan lisan atau tertulis (Zainal Abidin, 1980: 19)

1. Jenis Media Gambar

Menurut Riyanto (1982) jenis media gambar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Foto dokumentasi menyangkut dokumen yang berhubungan dengan nilai sejarah.
- b. Foto aktual gambar atau problem aktual ini menggambarkan kejadian-kejadian atau problem aktual.
- c. Gambar atau foto reklame, gambar ini bertujuan untuk mempengaruhi manusia dengan tujuan komersial.
- d. Gambar atau foto simbolik jenis ini terutama dalam bentuk simbol yang mengungkapkan pesan tertentu (Riyanto, 1982: 26-30).

2. Kelebihan Media Gambar

Sudjana dan Rivai (2002: 49) mengungkapkan beberapa kelebihan media gambar sebagai berikut:

- a. konkrit, lebih realistis dan menunjukkan pokok masalah atau pesan yang akan dikomunikasikan bila dibandingkan media verbal.
- b. dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. dapat mengatasi keterbatasan indera.
- d. dapat memperjelas suatu masalah yang kompleks.
- e. murah harganya dan mudah diperoleh.

3. Manfaat Gambar

- a. Untuk membangkitkan minat tentang konsep-konsep.
- b. Untuk menjelaskan tempat-tempat baru, idea kata-kata baru komunikasi dan sebagainya.
- c. Untuk menjelaskan fakta-fakta konsep atau generalisasi.
- d. Untuk menerangkan lebih terperinci suatu pengertian.
- e. Untuk mendorong anak berfikir kritis (Abidin, 1980 :19).

4. Kelemahan Media Gambar

Menurut Hamalik (1982) kelemahan media gambar yaitu penggunaan media gambar akan tidak efektif lagi, apabila terlalu sering digunakan dalam satu waktu tertentu (Hamalik, 1982: 84).

Beberapa kelemahan tersebut adalah :

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas dalam kelompok besar.

7. Metode Pembelajaran

Beberapa ahli pendidikan telah mengemukakan pendapat tentang pengertian metode pembelajaran, menurut Syaodih Sukmadinata (2004: 267) metode pembelajaran berfokus pada proses belajar-mengajar untuk bahan ajaran dan tujuan tertentu yang lebih terbatas. Sedangkan menurut Sudjana, (2001: 2) metode pembelajaran adalah kegiatan atau cara umum penggolongan peserta didik.

Hatimah (2003: 10) berpendapat bahwa metode pembelajaran dapat diartikan setiap upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat ketiga ahli pendidikan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian metode pembelajaran yang paling lengkap adalah yang dikemukakan oleh Hatimah. Pengertian metode pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu cara atau kegiatan yang dilakukan secara sistematis dan disengaja agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien yang dapat menarik perhatian siswa.

8. Metode pembelajaran *picture and picture*

Metode pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah metode pembelajaran dimana guru menggunakan alat bantu media gambar untuk menerangkan sebuah materi. Sehingga pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik serta dapat diingat oleh siswa. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam kartu atau dengan gambar yang berukuran besar. *Picture and picture* merupakan suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan yang logis (Hamdani, 2010; 89).

1. langkah – langkah model pembelajaran *picture and picture*:
 - a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Dengan demikian siswa dapat mengukur sejauh

mana materi pembelajaran yang harus dikuasainya, disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaiannya Kompetensi Dasar.

- b. Memberikan materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran berawal dari sini karena guru dapat menarik perhatian siswa dengan gambar.
- c. Guru menyediakan gambar - gambar yang akan digunakan (berkaitan dengan materi) guru mengajar siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru. dengan *picture* kita akan menghemat waktu dan tenaga kita dan siswa akan mudah memahami materi yang diajarkan.
- d. Guru menunjuk siswa secara bergilir untuk mengurutkan atau memasangkan gambar yang ada, siswa diminta untuk diurutkan sesuai materi. Dilangkah ini guru diharapkan untuk membimbing siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi masing-masing kelompok.
- e. Guru membimbing siswa dalam melakukan tanya jawab antar kelompok, dalam hal ini guru diharapkan mampu berperan sebagai motor penggerak jalannya diskusi.

f. Guru memberikan pertanyaan mengenai alasan siswa dalam menentukan urutan gambar saat presentasi, hal ini mengetes siswa sejauh mana ia memahami tentang materi yang telah diajarkan. Dan juga guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dalam Kompetensi Dasar dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain, dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator (Aris Soimin, 2014: 122-124).

2. Kelebihan Metode *Picture And Picture* :

- a. Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa.
- b. Memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksud oleh guru ketika menyampaikan materi.
- c. Siswa cepat tanggap dan berkonsentrasi atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar.
- d. Melatih siswa berpikir logis dan sistematis.
- e. Membantu siswa belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik berpikir.
- f. Mengembangkan motivasi untuk belajar yang lebih baik.
- g. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas.

3. Kekurangan Metode *Picture And Picture* :

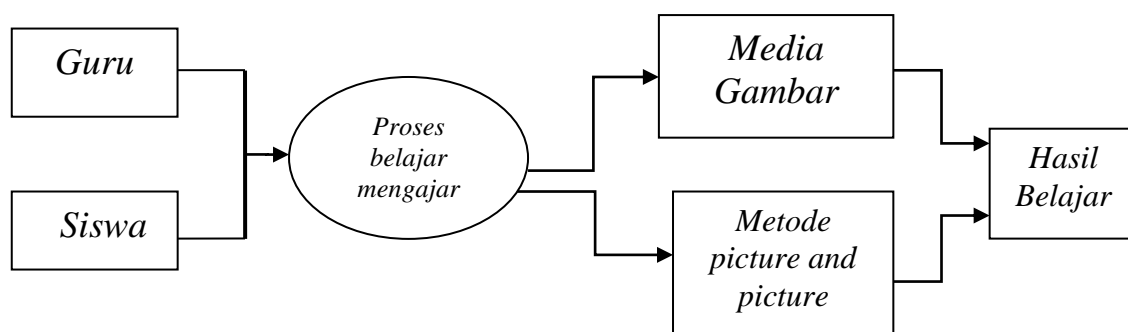
- a. Memakan banyak waktu.
- b. Banyak siswa yang pasif.
- c. Guru khawatir bahwa akan terjadi kegaduhan dikelas.
- d. Dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai (Aris Soimin, 2014: 122-124).

B. Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran merupakan arahan penalaran untuk dapat sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah yang telah dirumuskan. Untuk mengetahui keberhasilan siswa selama proses belajar mengajar perlu dilakukan evaluasi hasil belajar yang dilaksanakan secara *continue* yang hasilnya berupa prestasi belajar siswa, dan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Materi pelajaran sejarah yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan konsep-konsep yang masih bersifat abstrak atau masih dalam tataran ide atau gagasan. Untuk itu, guru sejarah dituntut untuk menjabarkan konsep tersebut menjadi sesuatu yang lebih nyata atau konkrit dan juga untuk menambahkan pemahaman siswa agar pembelajaran sejarah bisa melekat didalam pembelajaran siswa.

Magnasen (dalam Haryanto, 2009: 52) menggambarkan bahwa melihat sebuah foto lebih tinggi maknannya dari pada membaca yang hanya dapat diingat 10%, mendengar yang hanya dapat diingat 20 %, dan melihat dapat diingat 30%, Semakin banyak indera yang dilibatkan dalam pembelajaran maka semakin banyak pula hal yang akan diserap oleh siswa saat

pembelajaran berlangsung. Penggunaan media gambar dan metode *picture and picture* akan membantu memperbaiki minat dan hasil belajar siswa. Dengan pemanfaatan media gambar dan *metode picture and picture* sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan lebih aktif dalam menemukan jawaban serta dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang disampaikan. Pemahaman siswa akan maksimal apabila siswa menerima materi tidak hanya dari pendengaran tetapi juga dari keaktifan siswa. Berdasarkan penjelasan dalam kerangka berpikir tersebut dapat dibuat bagan.



Bagan 2.1 : Skema Kerangka Berfikir.

Keterangan :

X : Penerapan Media Gambar dan Metode *Picture and picture*.

Y : Hasil Belajar.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah, dimana rumusan masalah peneliti telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiono, 2010; 96). Hipotesis dalam penelitian ini adalah.

Uji hipotesis :

- 1) Hipotesis (H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara media gambar dan metode *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi ajar *prasejarah* kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo tahun ajar 2014/2015.
- 2) Hipotesis (H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media gambar dan metode *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi ajar *prasejarah* kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo tahun ajar 2014/2015.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Di mana kuantitatif merupakan penelitian yang merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Jenis metode yang digunakan merupakan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode mengajar dalam penyajian atau pembahasan materinya melalui percobaan atau mencobakan sesuatu serta mengamati secara proses. Dalam penelitian ini menggunakan design *Pretest – posttest control grup design* dalam desain ini penentuan sampel menggunakan tehnik *cluster random sampling*, untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dua kelompok masing-masing dipilih secara random, dan diberi *pretest* kelompok pertama diberikan *treatmen* atau perlakuan (X) dan kelompok yang lain diberi *treatmen* atau perlakuan yang berbeda. memberikan pengajaran pada siswa dengan menggunakan media gambar dan *metode picture and picture*, untuk bahan ajar *prasejarah* mengetahui apakah jika menggunakan media gambar dan *metode picture and picture* lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian eksperimen menggunakan suatu percobaan yang dirancang secara khusus guna membangkitkan data

yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Adapun tahap-tahap dalam penelitian eksperimen ini yaitu:

a. Tahap Pra Lapangan

Tahap pra lapangan ini meliputi susunan rancangan penelitian memilih lapangan penelitian, mengurus surat izin, observasi awal ke lapangan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian. Perlengkapan penelitian yang diperlukan meliputi rencana pembelajaran, yakni: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, kisi-kisi soal, dan soal media gambar.

b. Tahap Lapangan

Tahap lapangan ini meliputi memahami latar penelitian dan persiapan diri, melakukan uji coba tes. Melakukan penelitian yaitu memberikan perlakuan berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

c. Tahap Pelaksanaan Tes Hasil Belajar

Tahap ini dilaksanakan setelah semua materi pembelajaran disampaikan kepada siswa, maka tahap selanjutnya adalah pengukuran hasil tes belajar melalui *post-test*.

d. Tahap Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menguji hipotesis, yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam pembelajara prasejarah, dan bagaimana tingkat keefektifitasan jika menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

e. Tahap Simpulan

Tahap ini merupakan tahap terakhir, yaitu penyimpulan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMP Negeri 1 Sukorejo yang berada di jalan lapangan Sukorejo kab Kendal yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2014/2015. Penetapan lokasi penelitian didasarkan atas penerapan sekolah yang menggunakan kurikulum 2013. Sehingga membantu peneliti untuk meningkatkan hasil belajar dengan media dan model yang digunakan, waktu penelitian adalah pada tanggal 21 Februari sampai dengan Maret 2015.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi atau keseluruhan yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 1 Sukorejo dengan jumlah siswa 224 siswa yang menempati tujuh kelas tiap-tiap kelas diisi dengan 32 siswa per kelas.

- a. Kelas VII A sebanyak : 32 siswa
- b. Kelas VII B sebanyak : 32 siswa
- c. Kelas VII C sebanyak : 32 siswa

- d. Kelas VII D sebanyak : 32 siswa
- e. Kelas VII E sebanyak : 32 siswa
- f. Kelas VII F sebanyak : 32 siswa
- g. Kelas VII G sebanyak : 32 siswa

Meskipun terdiri dari beberapa kelas berbeda, seluruh kelas sebagai kelas populasi, tersebut merupakan satu kesatuan karena keseluruhan mempunyai ciri-ciri yang relatif sama yaitu: siswa–siswi duduk dikelas yang sama, yakni sama-sama kelas VII dan berada dalam semester yang sama yaitu semester genap, dan pembagian kelas tidak ada kelas yang unggulan, dan siswa-siswi tersebut mendapatkan pengajaran materi yang sama dan guru yang sama dengan menggunakan Kurikulum 2013.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2010: 118). Pengambilan sampel merupakan suatu pemilihan dan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang menjadi subjek atau objek penelitian, sampel yang akan diteliti haruslah representatif dalam arti mewakili populasi baik dalam karakteristik maupun jumlahnya (Nana Syaodih, 2009: 219)

Sampel adalah sebagian atau mewakili populasi. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Cluster random sampling*, yaitu secara acak dipilih dua kelas sebagai sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VII E yang terdapat 32 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* dan

kelas VII F sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran ceramah dan diskusi.

D. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 60).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1) Variabel Bebas (X / Independent variable)

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan (Sugiyono, 2010: 61). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan *metode picture and picture*.

2) Variabel Terikat (Y / Dependent Variable)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010: 61). Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pokok bahasan *Prasejarah* yang diperoleh setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar dan metode *picture and picture*.

Dari variable – variable bebas dan terikat diatas, dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut :

Tabel 3.2 Variable-Variable Penelitian

NO	Nama Variabel	Indikator	Skala Ukuran	Sumber data
1.	Media Gambar (X1)	1. membaca dan membuat catatan 2. keteraturan belajar dan pelaksanaannya 3. konsentrasi	ordinal	Gambar-gambar/buku
2.	Metode <i>picture and picture</i> (X2)	1. keteraturan belajar dengan pembuatan jadwal dan pelaksanaannya 2. mengulang bahan pelajaran 3. membuat catatan 4. mengerjakan tugas dan presentasi	Ordinal	Siswa /guru
3.	Hasil Belajar (Y)	Nilai Ulangan Harian Siswa	Ratio	siswa

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden (Sukardi, 2003: 81). Metode dokumen merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis maupun dokumen gambar (syaodih, 2009: 221). Metode dokumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang daftar nama siswa, kelas VII SMP N 1 Sukorejo dan foto-foto proses belajar mengajar dikelas.

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu tehnik atau cara pengumpulan data. Angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Responden mempunyai kebebasan untuk memberikan jawaban sesuai persepsinya (Nana syaodih, 2009: 219). Dalam penelitian ini pengambilan data angket diberikan pada siswa yang diberikan perlakuan media gambar dan metode *picture and picture* yaitu kelas VII E, untuk mengetahui tanggapan dan ketertarikan siswa tentang media gambar dan metode *picture and picture* yang diterapkan oleh peneliti.

3. Metode Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang

sudah ditentukan (Arikunto, 2009: 53). Metode tes adalah pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui hasil suatu perlakuan. Dalam penelitian ini dilakukan dua kali tes, yaitu :

a. Pre tes

Merupakan uji awal sebelum dilakukan eksperimen pada subjek yang akan diteliti dan menjadi langkah awal dalam penyamaan kondisi dan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan antara kelompok Eksperimen dengan kelompok Kontrol

b. Post tes

Merupakan uji akhir eksperimen, yaitu setelah dilaksanakannya eksperimen. *Postest* dilaksanakan dengan tujuan untuk mendapatkan nilai peserta didik dikatakan berhasil mencapai hasil belajar ada peningkatan hasil belajar dari nilai *pretest* kenilai *postest*. Selain itu penilaian hasil belajar siswa juga dapat dikategorikan menjadi 4 indikator diantaranya adalah sangat kurang, kurang, sedang dan tinggi.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Rentang	Kategori
$NP \leq 45$	Sangat Kurang
$45 < NP \leq 65$	Kurang
$65 < NP \leq 85$	Sedang
$85 < NP \leq 100$	Tinggi

4. Observasi

Metode observasi atau pengamatan yang dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2007: 57). Peneliti datang ke objek

penelitian metode ini dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek. Objek dalam penelitian ini adalah kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo.

F. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pembuatan instrumen penelitian untuk mengambil data penelitian. Adapun langkah-langkah pembuatan instrumen adalah sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Menetapkan materi, materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi *Prasejarah* setelah itu menentukan tipe soal, dalam penelitian ini soal yang digunakan berbentuk pilihan ganda dan menentukan lama waktu mengerjakan menentukan banyaknya butir soal.

b. Tahap Pelaksanaan

Sebelum perangkat instrumen dipakai untuk pengambilan data, seperangkat instrumen (tes) tersebut diuji cobakan terlebih dahulu kepada siswa (kelas uji coba instrumen). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda dengan jumlah 50 butir soal.

c. Tahap Analisis

Setelah dilakukan uji coba, kemudian hasil uji coba dianalisis untuk mengetahui instrumen (tes). Yang memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat pengambilan data selanjutnya.

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba soal dilakukan di luar sampel yaitu siswa kelas VII C sebanyak 25 siswa dengan jumlah soal pilihan ganda sebanyak 50 butir soal.

H. Analisis Instrumen Penelitian

Uji coba instrumen penelitian dilakukan setelah perangkat tes tersusun. Hal ini bertujuan untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran soal, daya beda soal, dan reliabilitas. Analisis dilakukan dengan tujuan supaya instrumen yang dipakai untuk memperoleh data benar-benar dapat dapat dipercaya. Analisis perangkat uji coba meliputi:

1. Uji Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat valid atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010: 211). Validitas merupakan ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur. Validitas butir soal dapat ditentukan dengan menggunakan teknik *point biserial*, adalah sebagai berikut :

Rumus :

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \times \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

r_{pbis} : koefisien korelasi

M_p : mean

M_t : mean total

S_t : standar deviasi total

p : proporsi peserta tes yang menjawab benar (dibagi dengan jumlah seluruh peserta didik)

q : proporsi peserta tes yang menjawab salah (1- p)

Harga $rpbi$ selanjutnya dibandingkan dengan $r\ tabel$ dengan taraf signifikan 5 %. Jika harga $rpbi > r\ tabel$, maka item soal yang diuji bersifat valid (Arikunto, 2007: 79). Contoh perhitungan soal nomor 1 diperoleh $rpbi = 0,417$ dan $r\ tabel 0,396$ berdasarkan perhitungan tersebut $rpbi > r\ tabel$, maka item soal nomor 1 dikatakan valid. Berdasarkan perhitungan validitas soal, dari 50 soal terdapat 40 soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid. Soal yang valid yaitu soal no 1, 3, 5, 6, 7,10, 11, 12, 13, 14,16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 43, 45, 46, 47,48, 49, dan 50. Sedangkan ada 10 soal yang tidak valid yaitu soal no 2, 4, 8, 9, 15, 20, 40, 41, 42, 44.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 221). Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel yaitu apabila instrumen tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, artinya apabila instrumen tersebut dikenakan pada sejumlah subyek yang sama pada lain waktu maka hasilnya akan tetap sama.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = p - 1$)

k : banyaknya butir soal

S : standar deviasi dari tes (akar dari varians)

Reliabilitas yang diperoleh dikonsultasikan dengan r_{table} product moment, bila $r_{11} > r_{tabel}$ maka tes bersifat reliabel. Hasil analisis diperoleh r_{11} hitung sebesar 0,906 > r_{table} sebesar 0,355. Jadi soal tersebut reliabel.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran soal (Arikunto, 2007:207-208).

Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan :

P = proporsi / Indeks kesukaran

B = banyaknya peserta yang menjawab dengan benar

J_s = jumlah peserta yang mengikuti tes

Kriteria yang menunjukkan tingkat kesukaran soal adalah:

$0,00 < P \leq 0,30$ maka dikategorikan soal sukar

$0,30 < P \leq 0,70$ maka dikategorikan soal sedang

$0,70 < P \leq 1,00$ maka dikategorikan soal mudah

Berdasarkan perhitungan taraf kesukaran soal termasuk kategori ‘mudah’ ada 23 yaitu 1,3, 5, 12, 13, 14, 16, 17, 19, 23, 24, 26, 28, 29, 31, 37, 39, 41, 43, 44, 48, 49, 50. Soal yang termasuk kategori ‘sedang’ ada 22 yaitu 2, 4, 6, 7, 9, 10, 11, 18, 21, 22, 25, 27, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 45, 46, 47. Soal yang mempunyai kategori ‘sukar’ ada 5 yaitu 8, 15, 20, 40, dan 42.

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan suatu *item* tes hasil belajar untuk dapat membedakan atau mendiskriminasikan antara siswa yang berkemampuan tinggi atau pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah (Sudijono, 2006:387). Daya pembeda ini dapat diketahui menurut besar kecilnya angka indeks diskriminasi *item* soal. Rumus yang digunakan untuk mengetahui daya pembeda suatu *item* soal adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_A} \quad \text{Atau} \quad DP = \frac{JB_A - JB_B}{JS_B}$$

Atau

Keterangan:

DP = daya pembeda

JB_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar

JB_B = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar

JS_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab salah

JS_B = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab salah

Kriteria soal-soal yang dipakai sebagai instrumen berdasarkan daya pembedanya diklasifikasikan sebagai berikut:

$0,00 < D \leq 0,20$ maka daya pembedanya jelek.

$0,20 < D \leq 0,40$ maka daya pembedanya cukup.

$0,40 < D \leq 0,70$ maka daya pembedanya baik.

$0,70 < D \leq 1,00$ maka daya pembedanya baik sekali.

semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja (Arikunto, 2006: 218). Soal yang dipilih adalah soal yang memiliki daya pembeda soal dengan kategori cukup dan baik, Dari hasil analisis diperoleh hasil perhitungan daya pembeda soal yang termasuk kategori 'jelek' yaitu 2, 4, 6, 8, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 23, 23, 26, 28, 29, 37, 41, 42, 47, 50. Soal kategori 'cukup' yaitu: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 19, 20, 22, 25, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 43, 44, 46, 49. Soal kategori 'baik' yaitu 10, 11, 18, 27, 30, 45, 48.

5. Hasil Uji Coba Soal

Soal-soal yang dipakai untuk evaluasi hasil belajar adalah soal yang memenuhi kriteria valid, reliabel, daya pembeda minimal cukup dan soal yang digunakan tidak terlalu sukar dan tidak terlalu mudah. Setelah soal-soal uji coba dipilih berdasarkan kriteria tersebut, maka diperoleh soal yang layak digunakan sebagai *post test* antara lain soal nomor 1, 3, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 50.

I. Metode Analisis Data Penelitian

Dalam penelitian yang dilaksanakan, analisis data terbagi menjadi tiga tahap yaitu, tahap analisis tahap awal, dan analisis tahap akhir.

1. Analisis tahap awal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data tehnik pengujian normalitas data dengan menggunakan *Chi kuadrat* (X^2) pengujian dengan normalitas data dengan (X^2) dilakukan dengan data yang terkumpul. Adapun rumus yang digunakan untuk normalitas data adalah rumus *chi-kuadrat* yaitu:

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = harga chi kuadrat

O_i = frekuensi hasil pengamatan

E_i = frekuensi yang diharapkan

Jika x^2 hitung < x^2 tabel dengan derajat kebebasan $dk = k-3$ maka data berdistribusi normal (Sudjana, 2005:273)

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari kelas eksperimen sama atau homogen dengan kelas kontrol . Hipotesis yang digunakan adalah :

Ho: ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$) Berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama

Ha: ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$) berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai varians yang berbeda

Rumus yang digunakan dalam uji hipotesis adalah :

$$F = \frac{\text{varianster besar}}{\text{varianster kecil}}$$

(Sudjana, 2005:250)

Peluang yang digunakan α (α adalah signifikansi dalam hal ini adalah 5%). dk untuk pembilang n_1-1 dan dk untuk penyebut n_2-1 . Kriteria yang digunakan, terima Ho jika $F_{hitung} < F_{1/2\alpha (n_1-1)(n_2-1)}$

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata ini berguna untuk mengetahui apakah sampel tersebut mempunyai rata-rata yang sama atau tidak. Analisis data dengan uji t dua sample digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

Ho: $\mu_1 = \mu_2$ artinya rata-rata hasil belajar kognitif kedua kelompok sama

Ho: $\mu_1 \neq \mu_2$ artinya rata-rata hasil belajar kognitif kedua kelompok berbeda

Rumus yang digunakan adalah :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

keterangan :

μ_1 : rata-rata data kelompok eksperimen

μ_2 : rata-rata data kelompok kontrol

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : nilai rata-rata dari kelompok kontrol

n_1 : bannyaknnya subjek kelompok eksperimen

n_2 : bannyaknnya subjek kelompok kontrol

s^2 : varians gabungan

s_1^2 : varians kelompok eksperimen

s_2^2 : varians kelompok kontrol

kriteria pengujian :

Ho diterima jika $-t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$ $t_{\text{tabel}} = 1 - \alpha$ dan taraf signifikansinya 5 %

Tolak Ha untuk harga t lainnya (Usman dan Akbar, 2011:288)

2. Analisis Tahap akhir

Setelah kedua kelas mendapat perlakuan yang berbeda kemudian diasakan tes akhir *posttest*. Dari tes akhir diperoleh data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, apakah Ho yang diterima ataukah Ha yang diterima. Tahapan analisis tahap akhir pada dasarnya sama dengan analisis tahap awal namun data yang digunakan adalah hasil tes setelah diberi perlakuan. Tahapan tersebut adalah:

1. Uji Normalitas

Langkah-langkah pengujian normalitas pada tahap ini sama dengan langkah-langkah uji normalitas pada tahap awal, uji normalitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

2. Uji Homogenitas

Langkah-langkah pengujian normalitas pada tahap ini sama dengan langkah-langkah uji normalitas pada tahap awal. Uji Homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kedua kelas mempunyai varians yang sama atau tidak.

3. Uji ketuntasan belajar klasikal

Uji proporsi digunakan untuk mengetahui apakah presentse ketuntasan belajar klasikal siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah memiliki perbedaan atau tidak, untuk menguji proporsi ketuntasan belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

4. Uji Signifikasi

Uji Signifikasi dilakukan dengan mengetahui apakah rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen lebih besar dari skor hasil belajar kelas kontrol, selanjutnya digunakan uji t dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 : Nilai rata-rata dari kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : nilai rata-rata dari kelompok kontrol

S_1 : standar deviasi kelompok eksperimen

S_2 : standar deviasi kelompok kontrol

n_1 : jumlah data kelompok eksperimen

n_2 : jumlah data kelompok kontrol

Penentuan hipotesis:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$

$H_a: \mu_1 > \mu_2$

H_0 diterima apabila $t_{hitung} < t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$

5. Analisis data angket pendapat siswa

Analisis pendapat siswa saat menggunakan media dan metode belajar dari lembar observasi dianalisis dengan analisis persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : persentase pelaksanaan

S : jumlah skor perolehan

N : jumlah skor total

Hasil tersebut ditafsirkan dengan rentang kualitatif sebagai berikut:

76% - 100% : baik

56% - 75% : cukup

40% - 55% : kurang baik

< 40% : tidak baik (Arikunto, 1998:246)

6. Analisis regresi

Analisis regresi digunakan untuk membuat keputusan apakah naik atau turunnya variable dependen dapat dilakukan melalui variable independen atau tidak maka diperlukannya uji keberartian linear. Karena variable bebas terdiri dari satu prediktor yaitu penerapan media gambar dan metode *picture and picture* (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) maka kedua hubungan kedua variable tersebut merupakan garis lurus (linear). Sehingga penelitian dalam penelitian ini menggunakan :

- a. analisis regresi sederhana langkah-langkahannya adalah sebagai berikut: Persamaan regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variable independen dengan satu variable dependen persamaan umum regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + b X$$

Dimana:

Y = subjek dalam variable dependen yang diprediksikan

A = harga Y ketika harga X =0 (harga konstan)

B = angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen bila (+) arah garis naik (-) maka arah variable independen garis turun

X = subjek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu secara teknis harga b merupakan tangen dari perbandingan antara panjang garis variable dependen setelah persamaan garis regresi ditemukan

$$\text{Harga } b = r \frac{s_y}{s_x}$$

$$\text{Harga } a = Y - b X$$

Dimana:

r = koefisien korelasi product moment antara variable X dan variable Y

s_y = simpangan baku variable Y

s_x = simpangan baku variable X

Harga a dan b juga dapat dicari dengan rumus:

$$a = \frac{((\sum y_i)(\sum x_i)) - (\sum x_i)(\sum x_i y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum x_i \sum y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$

b. Uji Keberartian dan Kelinearan Persamaan Regresi

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas maksudnya adalah apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Kalau tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Rumus yang digunakan adalah:

$$JK (T) = \sum y^2$$

$$JK (A) = \frac{(\sum y)^2}{N}$$

$$JK (b/a) = b \left\{ \sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n} \right\}$$

$$= \frac{[n \sum xy - (\sum x)(\sum y)]^2}{n[n \sum x^2 - (\sum x)^2]}$$

$$JK \perp JK (T) - JK (a) - JK (a \ b)$$

$$JK (G) = \sum x_i \left\{ \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n_i} \right\}$$

$$JK (TC) = JK (S) - JK (G)$$

(Sugiono, 2010: 265)

Sumber Variansi	Dk	JK	KT	F
Total	N	$\sum y^2$	$\sum y^2$	
Koefisien (a)	1	JK (a)	JK (a) $S^2_{reg}=JK$	$\frac{s^2 reg}{s^2 sisa}$
Regresi (bla)	1	JK (bla)	(bla)	
Sisa	n-2	JK (S)	$S^2_{Sisa} = \frac{JK(S)}{n-2}$	
Tuna cocok	k-2	JK(TC)	$S^2_G = \frac{JK(TC)}{k-2}$	$\frac{s^2(TC)}{s^2 G}$
	n-k	JK (G)	$S^2_G = \frac{JK(G)}{n-k}$	

Tabel 3.4 Daftar Anava Untuk Regresi Linear Sederhana.

(Sugiono, 2010: 266)

1. Uji Keberartian

Hipotesis

Ho : Koefisien arah regresi tidak berarti ($b = 0$)Ha : Koefisien arah regresi tidak berarti ($b = \emptyset$)

$$F_{hitung} = \frac{s^2 reg(bla)}{s^2 sisa}$$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang =1 dan dk penyebut=(n-2)dengan taraf signifikansi $\alpha = 5 \%$, maka Ho ditolak jadi koefisien arah regresi berarti.

Sedangkan jika Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang =1 dan dk penyebut = (n-2) dengan taraf signifikansi $\alpha = 5 \%$, maka H_0 diterima jadi koefisien arah regresi tidak berarti. (Sugiyono, 2010: 274)

2. Rumus Uji Linearitas regresi

$$F_{hitung} = \frac{s^2_{TC}}{s^2_G}$$

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = n-k dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ maka H_0 ditolak, jadi regresi non linear.

Sedangkan Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan dk pembilang = (k-2) dan dk penyebut = n-k dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ maka H_0 diterima, jadi regresi linear. (Sugiyono, 2010:273)

3. Koefisien Korelasi Pada Regresi Linear Sederhana

koefisien korelasi antara variable bebas X dan variable terikat Y dengan banyaknya kumpulan data (X_1, Y_1) dan n dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$r = \frac{n\sum x_i y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n\sum x_1^2 - (\sum x_1)^2\}\{n\sum Y_1^2 - (\sum Y_1)^2\}}}$$

(Sugiyono: 2010: 274)

Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara media gambar dan metode *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara media gambar dan metode *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa.

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $N=32$ dan taraf signifikannya $\alpha=5\%$ maka H_0 ditolak, dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara media gambar dan metode *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa. Koefisien determinasinya r^2 digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara aktifitas siswa dengan hasil belajar siswa selain itu untuk mengetahui sejauh mana pengaruh antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y).

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan:

1. Tingkat efektifitas pemanfaatan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo penggunaan media gambar dan metode *picture and picture* membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS materi sejarah khususnya *prasejarah* kelas VII di SMP Negeri 1 Sukorejo. hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* di kelas eksperimen dari 49.97 menjadi 80.00 dan juga ketuntasan belajar klasikal tercapai 81,25% sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai 40,62% Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* dapat dikatakan efektif jika diterapkan dalam pembelajaran IPS.
2. Hasil belajar siswa sebelum diterapkan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* di kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo adalah 49,97 meningkat menjadi 80.00 penggunaan media gambar dan metode *picture and picture* mampu mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi *Prasejarah* kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa,

dengan rata-rata hasil belajar kelas kontrol adalah 70.00 sedangkan kelas eksperimen adalah 80.00.

3. Setelah diterapkan media gambar dan metode *picture and picture* pada pokok bahasan *prasejarah* diketahui ada pengaruh hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sukorejo dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah. Dapat dilihat dari hasil perhitungan t_{hitung} 12.166 lebih besar dari t_{tabel} 2,032 dan uji keberartian kelinieran regresi sederhana ($Y=a+bX$) $Y=47.159 + 0,661X$, mendapatkan F hitung sebesar 148.015, artinya jika terjadi perubahan suatu unit pada penggunaan media pembelajaran akan diikuti pula perubahannya hasil belajarnya.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru harus dapat meningkatkan sikap inovatif dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat lebih tertarik dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Pihak sekolah hendaknya lebih memperhatikan dan melengkapi sarana dan prasarana belajar yang menunjang jalannya proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Sukorejo.
3. Diharapkan guru bisa mengembangkan proses pembelajaran menggunakan media gambar dan metode *picture and picture* sebagai salah satu model pembelajaran IPS sejarah di SMP Negeri 1 Sukorejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Abidin zainal, 1980. *Keterampilan-keterampilan dalam mengajarkan IPS* . Jakarta; kurnia ESA.
- Aqib Zainal. 2009. *Menjadi Guru Profesional Berstandar Nasional*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqiq Zainal. 2014. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Konstekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya .
- Catrina, Triani dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang : UPT MKK UNNES
- _____. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: alumni/1982/Bandung:
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi belajar mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herimanto. 2012. *Sejarah Indonesia Masa Pra Aksara*. Yogyakarta: Ombak
- Kuntowijoyo. 2005. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Bentang Budaya
- Karmadi Dono Agus, dkk. 2006. *Pengayaan Materi Pendidikan Sejarah Manusia Purba Di Indonesia*. Jawa Tengah: Sub dinas Permuseum dan Kepurbakalaan.
- Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munib, Ahmad dkk. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang :UNNES Press
- N K Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rieneka Cipta.
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.

- Rifa'i RC, Achmad dan Cathrina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Riyanto. 1982. *Media Pengajaran*. Jakarta. Depdikbud.
- Sudjana, Nana. 2002. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- _____. 2009. *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugandi ,A. 2004. *Teori pembelajaran*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang.
- Supridjono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sadiman, Arief S dkk. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya)*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media .
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Syah,M. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Yogyakarta. Bumi Aksara.
- Sudijono, Anas. 2006. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wahyuni Elsa dan Baharudin. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*.Yogyakarta: Ar Ruzz Media

Lampiran 1

DAFTAR NAMASISWA KELAS EKSPERIMEN (KELAS VII E)

No	Nama Siswa	Kode
1	ADEFIAN KRISNALDI	E- 1
2	ADITYA ANDI SAPUTRA	E- 2
3	ALBRIAN RENDI SETIAWAN	E- 3
4	AMMAR MUWAHID	E- 4
5	ADINDA SEKAR AJI	E- 5
6	BARENDRA ARDITYASAPUTRA	E- 6
7	BIMA PRIDA ALIFFIAN	E- 7
8	CINDI AMELIA	E- 8
9	DIMAS PUTRA HIKSA	E- 9
10	DIMAS SATRIO NUGROHO	E- 10
11	DINA AFRILYA	E- 11
12	FERDIAN DWI OKTOBERLIANTO	E- 12
13	GILANG RAMADHAN	E- 13
14	HALIMATUS FADILA SEKARA	E- 14
15	HANAN RAFFI DAIFA	E- 15
16	IKA RISTIANA	E- 16
17	INDAH VARISKA	E- 17
18	IVAN FIKRI WIDHIANDRA	E- 18
19	JOVIAN DITO RISSALDY	E- 19
20	KHUSNUL KHOTIMAH W	E- 20
21	LAHFAN DANNIA TYTIA	E- 21
22	MEINDA KHARISMA PUTRI	E- 22
23	NABILA ZALVA AUDHISTYA	E- 23
24	PRAMUDYA SETEFA MARTINES	E- 24
25	RAFLI NABILAH ALSYA	E- 25
26	RAHMADHANY FRIDA SANJANI	E- 26
27	RATNA KUSUMANINGTYAS	E- 27
28	SANTIKA PUTRI MAHARANI	E- 28
29	SHAVIRA TRIYANA JULIANINGRUM	E- 29
30	SINDI ARLINA DEWI	E- 30
31	STEVEN JOSE FERNANDO	E- 31
32	TUKTI NIA KURNIA	E- 32

Lampiran 2

DAFTAR NAMASISWA KELAS KONTROL (KELAS VII F)

No	Nama Siswa	Kode
1	ADAM AGHNA NUR ANDRIAN	K- 1
2	ADI LAZUARDI ABDILLAH	K- 2
3	AGIL KURNIA DEWANTO	K- 3
4	ALDILA FEBRIANTO	K- 4
5	ALIEF YUSFIAN ADI SURYA	K- 5
6	AMANDA PUTRI SETIANI	K- 6
7	ANA NUR AZIZATULA	K- 7
8	ARNIDA IKLIMA FINANDIA	K- 8
9	BARVREY KATON KRISNAWAN	K- 9
10	BRAIHEN AMALDA KHATAMI	K- 10
11	EKO PRASETYO	K- 11
12	FAHRUL FUJIAFIAN	K- 12
13	FIKA MELYA AMANDA	K- 13
14	FIKRI BAYU ADITYA	K- 14
15	GALIH PUTRA KUSUMA W	K- 15
16	HAFID ARKAN ARROUF	K- 16
17	BERLIANA LA SHANTY	K- 17
18	HILYA NURUL HUSNA	K- 18
19	INAYATUL CHASANAH	K- 19
20	KINTA CHLORIESTA S	K- 20
21	KRISANI HARI SAPTAMARSITA	K- 21
22	MUHAMAT FATCHUL HUDA	K- 22
23	NI'MA ROFIQ	K- 23
24	NUR INTAN FITRIYANI	K- 24
25	NURUL ILHAM	K- 25
26	RIZAL YUDHA PRADANA	K- 26
27	ROSA DWI ANDINI PUTRI	K- 27
28	SALSABILA NUR SYAHBANI	K- 28
29	SEPYAN RANDORI ARISWARNA P	K- 29
30	TEGAR WIRAYUDHA	K- 30
31	YENNY VANESA AMMIDA	K- 31
32	YULIANA DWI KUSUMAWATI	K- 32

Lampiran 3

Nama Sekolah : SMA N 1 Sukorejo

Mata Pelajaran : Ilmu pengetahuan sosial (sejarah)

Kelas Semester : VII semester 2 (genap)

Kopetensi Inti :

1. .Menghayati dan mengamalkanajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisispengetahuan faktual, konseptual, proseduralberdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyajidalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Topik bahasan : kehidupan awal masyarakat pra aksara di Indonesia dalam aspek sosial, budaya ,dan peninggalan pada masa praaksara.

Kompetensi dasar	Materi pembelajaran	Kegiatan pembelajarn	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar/alat/bahan
1.1. menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia	Tradisi sejarah dalam masyarakat indonesia masa pra aksara dan masa aksara Uraian materi: <ul style="list-style-type: none"> • Jenis –jenis dan penemu masy purba • Ciri-ciri manusia purba • Kebudayaan yang ditingalkan manusia purba • Alat-alat yang digunakan manusia purba sewaktu berburu mangsanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati Membaca buku tentang manusia pra aksara dan kebudayaannya • Mempertanyakan Bertannya dan berdiskusi tentang ciri-ciri manusia purba dan kebudayaan yang ditinggalkannya • Mengumpulkan Mencari data ,dengan pertanyaan dan materi yang dipelajarinya baik melalui bacaan – bacaan yang relevan maupun Browsing internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalunya melalui tutur. • Mengidentifikasi cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalunya melalui lukisan dan seni • Mengidentifikasi cara masyarakat pra-aksara mewariskan masa lalunya melalui alat dan bangunan • Mendiskripsikan nilai, norma dan tradisi yang diwariskan di dalam mitologi indonesia. 	Pre test dan Post test <u>Bentuk instrumen:</u> laporan tertulis, cek list, LKS dan test tertulis. Diskusi dengan metode picture and picture	1x40 menit 1x40 menit	<ul style="list-style-type: none"> • Marwati Djoened Poesponegoro , Nugroho Notosusanto 1990. Sejarah Nasional jilid 1 . jakarta;balai pustaka • Muhamad Tupan (2007). Sejarah Bilingual. Bandung. Penerbit CV. Yrama Widya • Kementrian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia. .ilmu pengetahuan sosial.2013. Kelas VII. Politehnik negeri media

<p>1.2.mendiskripsikan tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia masa pra aksara dan masa aksara</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai, norma, dan tradisi yang diwariskan di dalam sejarah lisan indonesia. • Tradisi sejarah masyarakat pada masa aksara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi n cara masyarakat pra-sejarah mewariskan masa lalunya melalui kajian pustaka dan diskusi kelas. Melalui media gambar dan model pembelajaran picture and picture • Mendiskripsikan nilai, norma dan tradisi yang diwariskan di dalam mitologi indonesia melalui studi pustaka, eksplorasi internet, diskusi kelompok dan presentasi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cara masyarakat pada masa aksara mewariskan masa lalunya melalui tutur. • Mengidentifikasi cara masyarakat pada masa aksara mewariskan masa lalunya melalui tulisan. 			<p>kreatif .Jakarta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Bahan</u>: LKS/gambar-gambar manusia purba dan peninggalannya • <u>Alat</u>: , LCD, komputer Internet
---	---	---	--	--	--	--

Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015
Kelompok Eksperimen**

Sekolah	:SMP N 1 Sukorejo
Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: VII / Genap
Program Studi	: IPS (Ilmu Pegetahuan Sosial)
Kompetensi inti	: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai,merangkai,memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori .
Alokasi Waktu	: 1x40 menit (2 kali pertemuan)

I. Kompetensi inti

1. Menghayati dan mengamalkanajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisispengetahuan faktual, konseptual, proseduralberdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyajidalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

II. Kompetensi Dasar

1. Menghargai karunia Tuhan yang maha esa telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2. Meniru perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli, aman ,dan percaya sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa hindu budha dan islam dalam kehidupan sekarang
3. Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional sertaperubahan dan berkelanjutan kehidupan manusia (ekonom, budaya, pendidikan, dan politik)
4. Menghasilkan gagasan kreatif untuk memahami jenis - jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik di lingkungan masyarakat sekitar Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar

III. Indikator pencapaian kompetensi

1. Mendeskripsikan ciri-ciri manusia purba dan memperkenalkan kepada siswa siapa penemu dan tempat ditemukannya manusia purba
2. Menguraikan corak kehidupan masyarakat zaman praaksara
3. Menganalisis hasil kebudayaan zaman praaksara
4. Menunjukkan peninggalan kebudayaan zaman praaksara
5. menjelaskan asal-usul nenek moyang Indonesia.

IV. Tujuan Pembelajaran :

Setelah dilakukan proses pembelajaran , diharapkan peserta didik dapat

1. Siswa diharapkan mampu membedakan jenis-jenis dan ciri-ciri manusia purba
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil kebudayaan zaman praaksara
3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran sejarah tentang zaman praaksara
4. Siswa diharapkan dapat mengerti hasil kebudayaan dari manusia purba
5. Menjelaskan peninggalan apa saja alat-alat yang digunakan manusia purba
6. Melaporkan bentuk kehidupan masyarakat praaksara serta hasil kebudayaannya

V. Metode dan Media Pembelajaran :

- Metode power point
- Diskusi
- Metode pembelajaran yang digunakan adalah **metode *picture and picture*** (untuk membantu dalam penugasan).
- Media Gambar

Setelah selesai mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan karakter: Jujur, aktif, kerja sama dalam kelompok

VI. Kegiatan pembelajaran pertemuan 1-2

1. Pertemuan 1

NO	Pertemuan ke-1	Waktu (menit)	Keterangan
	<p>a. Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> - Guru dan peserta didik masuk kelas tepat waktu - Guru bersama-sama siswa berdoa untuk memulai pembelajaran - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru memperkenalkan diri dan materi yang akan disajikan pada pertemuan pertama kali ini - Guru memberi tahu siswa model dan media pembelajaran yang akan digunakan pada materi kali ini adalah gambar . - Motivasi <ul style="list-style-type: none"> - Sebelum memulai pelajaran, guru menayakan pada siswa, apa yang mereka ketahui tentang materi prasejarah - Guru menerangkan bahwa proses pembelajaran kali ini akan menggunakan media gambar dengan menunjukkan gambar manusia pra aksara kemudian dilanjutkan diskusi kelompok.(dengan menggunakan metode picture and picture) <p>b. Kegiatan inti (30 menit)</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memaparkan pokok materi yang akan dipelajari adalah materi pra sejarah - Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan 	40	<p>Pre test</p> <p><i>Media gambar</i></p>

	<p>dengan materi pra aksara guru menunjukan gambar keadaan alam pada masa pra aksara . berlanjut ke manusia pra aksara yang ditemukan di indonesia , serta guru menunjukan ciri-cirinya dan menjelaskan gambar tersebut dan yang terakhir gurumenunjukan Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar Siswa melakukan proses pembelajaran</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Dan menyatakan pendapat tentang gambar-gambar yang terkait <p>c. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya akan menggunakan model pembelajaran picture and picture • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 8 siswa (kelompok tersebut dibuat guna pembelajaran pertemuan ke 2) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali, jika ada sesuatu yang belum yang jelas. • Guru mengucap salam untuk menutup pertemuan. 		<p>Tanya Jawab</p> <p>Diskusi</p>
N	Pertemuan ke-II	Waktu (menit)	Keterangan

	<p>a.Pendahuluan (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama siswa berdoa untuk memulai pembelajaran. - Guru mengecek kehadiran siswa. - Guru mengingatkan siswa kembali pembahasan pada pertemuan sebelumnya - Guru mengingatkan kepada siswa apa yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini. • Motivasi <ul style="list-style-type: none"> - Sebelum memulai pelajaran, guru menanyakan pada siswa, apa yang mereka ingat mengenai materi yang sudah dipelajari sebelumnya. <p>b. Kegiatan inti (30 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memaparkan pokok materi yang dipelajari. <p>Proses metode picture and picture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang/mengurutkan gambar-gambar yang sudah dijelaskan pada pertemuan pertama , menjadi urutan yang logis. Setelah sudah semua, guru membagi siswa menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 8 orang siswa setiap kelompok diberikan gambar yang nantinya akan pereka persentasikan • Siswa melakukan proses pembelajaran dengan berdiskusi dengan temannya di kelas dari materi yang sudah ada dicari dengan bantuan sumber-sumber yang relevan. • Guru dan kelompok lain menanyakan alasan/dasar 	40	<p><i>Metode picture and picture</i></p> <p>Tanya Jawab</p> <p>Diskusi kelas</p>
--	---	----	--

	<p>pemikiran dari urutan gambar tersebut.</p> <p>Siswa dilatih untuk mengemukakan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru disini berperan sebagai fasilitator untuk menunjukkan jalan keluar jika ada hambatan dalam proses berfikir siswa. • Guru selain sebagai fasilitator, juga dituntut sebagai penanya untuk menyadarkan siswa dari kekeliruan. • Setiap kelompok maju ke depan untuk mempresentasikan hasil kesimpulan dari materi yang telah di pelajari. • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menyanggah maupun berpendapat. <p>c. Penutup (5 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dibantu siswa menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari. • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya kembali jika ada materi yang belum jelas. • Guru memberikan tes tertulis berupa pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran <i>picture and picture</i> • Guru mengucapkan salam untuk menutup pertemuan 		
--	---	--	--

VII. Materi Pokok

Menghayati dan mencoba menganalisis bagaimana kehidupan manusia purba, jenis dan ciri-ciri manusia purba, dan peninggalan dan hasil kebudayaan apa saja yang dihasilkan oleh manusia purba

VIII. Sumber Belajar

Sejarah Nasional Indonesia 1(untuk guru)

LKS,

Buku Paket SMP K.2013 terpadu Kelas VII

Power point, Gambar Peta Sejarah (tentang tempat penemuan fosil)

Media gambar

IX. Penilaian Hasil Belajar

a. Tehnik Penilaian : Tes Tertulis

b. Bentuk Instrumen :Pilihan Ganda Pretest dan Posttest

Kriteria Penilaian

Kriteria Indikator	Score	
	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80 – 100	Memuaskan	4
70 – 79	Baik	3
60 - 69	Cukup	2
Jumlah		

Jumlah Soal : 40 Soal Pilihan Ganda

Semarang, 2015

Mengetahui

Guru Pamong Sejarah

Purwani Hastuti S.Pd

peneliti

Deviana Indriati

Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TAHUN PELAJARAN 2015/2016
Kelas kontrol**

Sekolah	:SMP N 1 Sukorejo
Mata Pelajaran	: Ilmu pengetahuan Sosial
Kelas/Semester	: VII/ Genap
Program Studi	: IPS (Ilmu Pegetahuan Sosial)
Kompetensi inti	: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori
Alokasi Waktu	: 1x40 menit (2 kali pertemuan)

1. Kompetensi inti

1. Menghayati dan mengamalkanajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisispengetahuan faktual, konseptual, proseduralberdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyajidalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

2. Kompetensi Dasar

1. Menghargai karunia Tuhan yang maha esa telah menciptakan manusia dan lingkungannya
2. Meniru perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli, aman, dan percaya sebagaimana ditunjukkan oleh tokoh-tokoh pada masa hindu budha dan islam dalam kehidupan sekarang.
3. Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan berkelanjutan kehidupan manusia (ekonomi, budaya, pendidikan, dan politik)
4. Menghasilkan gagasan kreatif untuk memahami jenis-jenis kelembagaan sosial, budaya, ekonomi dan politik di lingkungan masyarakat sekitar
Mengobservasi dan menyajikan bentuk-bentuk dinamika interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi di lingkungan masyarakat sekitar.

3. Indikator pencapaian kompetensi

1. Mendeskripsikan ciri-ciri manusia purba dan memperkenalkan kepada siswa siapa penemu dan tempat ditemukannya manusia purba.
2. Menguraikan corak kehidupan masyarakat zaman praaksara.
3. Menganalisis hasil kebudayaan zaman praaksara.
4. Menunjukkan peninggalan kebudayaan zaman praaksara.
5. Menjelaskan asal-usul nenek moyang Indonesia.

4. Tujuan Pembelajaran :

Setelah dilakukan proses pembelajaran , diharapkan peserta didik dapat

1. Siswa diharapkan mampu membedakan jenis-jenis dan ciri-ciri manusia purba
2. Menunjukkan sikap peduli terhadap peninggalan hasil kebudayaan zaman praaksara.
3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran sejarah tentang zaman praaksara.
4. Siswa diharapkan dapat mengerti hasil kebudayaan dari manusia purba
5. Menjelaskan peninggalan apa saja alat-alat yang digunakan manusia purba
6. Melaporkan bentuk kehidupan masyarakat praaksara serta hasil kebudayaannya

5. Metode dan Media Pembelajaran :

1. Metode ceramah
2. Tanya jawab
3. Diskusi

Setelah selesai mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan karakter: Jujur, Aktif, Kerja sama dalam kelompok

6. Kegiatan pembelajaran pertemuan 1-2

Pertemuan 1

NO	Pertemuan ke-1	Waktu (menit)	Keterangan
	a. Pendahuluan (5 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> - Guru bersama-sama siswa berdoa untuk memulai pembelajaran - Guru mengecek kehadiran siswa - Guru memberi tahu siswa apa yang akan di pelajari pada pertemuan kali ini. - Motivasi <ul style="list-style-type: none"> - Sebelum memulai pelajaran, guru menayakan pada siswa, apa yang mereka ketahui tentang materi Pra sejarah - Guru bercerita mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan materi pra sejarah kehidupan manusiadiindonesia . ini untuk mendorong siswa agar lebih siap menerima materi ini. 	40	Pre test
	b. Kegiatan inti (30 menit) <ul style="list-style-type: none"> - Guru memaparkan pokok materi yang akan dipelajari <ul style="list-style-type: none"> - Zaman-zaman kehidupan manusia purba - Ciri-ciri kehidupan manusia purba - Guru menjelaskan atau menyampaikan materi kepada siswa dengan model ceramah. 	40	Ceramah
	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa memperhatikan pembelajaran yang guru sampaikan. - Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya. - Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok setiap kelompok ada 8 siswa (untuk pertemuan 	5	Tanya Jawab Diskusi

	<p>pembagian kelompok minggu kemaren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan tema kepada setiap kelompok <ul style="list-style-type: none"> - Kel I : ciri dan jenis manusia Pra aksara - Kel 2 : kebudayaan manusia purba - Kel 3 : kebudayaan manusia pra aksara pada masa perundagian - Kel 4 : kebudayaan manusia pra aksara pada masa mesolitikum • Guru memberi kesempatan pada siswa untuk berdiskusi dengan temannya. • Siswa mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas <p>c. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dibantu siswa menyimpulkan materi yang baru saja dipelajari. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada pokok bahasan yang belum jelas. • Guru mengucapkan salam untuk menutup pertemuan. 	5	
--	---	---	--

7. Materi Pokok

Menghayati dan mencoba menganalisis bagaimana kehidupan manusia purba, jenis dan ciri-ciri manusia purba, dan peninggalan dan hasil kebudayaan apa saja yang dihasilkan oleh manusia purba

8. Sumber Belajar

Sejarah Nasional Indonesia 1(untuk guru)

LKS,

Buku Paket SMP terpadu Kelas VII

White board/papan flanel

9. Penilaian Hasil Belajar

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda Pretest dan Posttest

Kriteria Penilaian

Kriteria Indikator	Score	
	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
80 - 100	Memuaskan	4
70 - 79	Baik	3
60 - 69	Cukup	2
Jumlah		

Jumlah Soal : 40 Soal Pilihan Ganda

Mengetahui
Guru Pamong Sejarah

Purwani Hastuti S.Pd

Semarang, 2015

peneliti

Deviana Indriati

Lampiran 6

SOAL UJI COBA**A. Petunjuk Pengisian**

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!
2. Isilah pertanyaan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c atau d yang anda anggap benar!
3. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

B. Identitas

Nama :


Kelas :

No :

C. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan cara memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. zaman dimana manusia belum mengenal tulisan disebut zaman
 - a. Arkeizaikum
 - b. Ordovisium
 - c. Prasejarah
 - d. Devon
2. Zaman batu tengah disebut juga
 - a. Neolitikum
 - b. Mesolitikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Megalitikum
3. Tulang manusia atau hewan dan sisa tumbuhan yang telah membantu dinamakan...
 - a. Artefak
 - b. Gerabah
 - c. Renik
 - d. Fosil
4. Zaman dimana binatang- binatang raksaksa makin menyusut jumlahnya dan binatang menyusui sudah mulai muncul, disebut zaman
 - a. Tersier
 - b. Kwartir
 - c. Neozoikum
 - d. Arkaikum
5. Zaman batu muda disebut juga
 - a. Neolitikum
 - b. Mesolitikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Megalitikum

6. Fosil *Megantropus paleojavanicus* ditemukan oleh
- Van Koenigswald
 - Ter Hear
 - Eugene Dubois
 - Charles Darwin
7. Berikut ini yang tidak termasuk jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia adalah
- Pithecanthropus erectus*
 - Pithecanthropus pekinensis*
 - Megantropus palaeojavanicus*
 - Homo soloensis*
8. Manusia purba pertama yang ditemukan di Indonesia adalah ...
- Pithecanthropus erectus*
 - Megantropus paleozavanicus*
 - Homo sapien*
 - Homo wajakensis*
9. Volume otak berkisar 900 cc merupakan ciri manusia prasejarah jenis ...
- Pithecanthropus erectus*
 - Megantropus paleojavanicus*
 - Homo soloensis*
 - Homo wajakensis*
10. Jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia yang sering disebut sebagai manusia cerdas ialah ...
- Megantropus paleojavanicus*
 - Pithecanthropus erectus*
 - Pithecanthropus robustustus*
 - Homo sapien*
11.  Gambar disamping merupakan penemu *Pithecanthropus erectus* yaitu....
- Von koeningswald
 - Weidenreich
 - Ter Haar
 - Eugene dubois
12. Tokoh dibawah ini yang melakukan penyelidikan manusia purba di Indonesia dan menemukan jenis *Pithecanthropus erectus* adalah ...

- a. Raymont dart
- b. Ter haar
- c. Von koeningswald
- d. Eugene dubois

13. Manusia purba pada masa Mesolitikum bertempat tinggal *diabris sous roche* yang dimaksud adalah ...

- a. Rumah-rumah panggung ditepi pantai
- b. Gua-gua sebagai tempat tinggal
- c. Daerah-daerah yang dekat laut
- d. Rumah-rumah perkampungan

14. Pada masa bercocok tanam, manusia purba mengenal cara hidup sebagai berikut, yaitu....

- a. Menetap
- b. Mengembangkan ekonomi perdagangan
- c. Berburu hewan untuk makanan
- d. Telah membentuk kerajaan

15. Pada masa bercocok tanam pra aksara, sering disebut

- a. Food gathering
- b. Food producing
- c. Berburu
- d. Berpindah tempat

16. Manusia pra aksara mulai mengenal Kepercayaan pada masa

- a. Megalitikum
- b. Mesolitikum
- c. Paleolitikum
- d. Neolitikum



17. Pada zaman megalitikum manusia pra sejarah mengenal sesaji atau meja sesaji untuk menguburkan jenazah tempat sesaji itu disebut ...

- a. Arca
- b. Lesung batu
- c. Dolmen
- d. Menhir



18.

Penggunaan api bagi kehidupan manusia purba terdapat pada jenis ...

- a. Homo soloensis
- b. Pithecanthropus robustus
- c. Homo wajakensis
- d. Pithecanthropus erectus

19. Jenis manusia Mehgantropus dan Pithecanthropus cara hidupnya food gathering sebab ...

- a. Belum bisa membuat alat pertanian
- b. Belum hidup menetap
- c. Pola pikirnya masih sederhana dan hidupnya nomaden
- d. Bentuk fisiknya masih lemah



20.

Manusia prba pada masa Mesolitikum bertempat tinggal di *abris sous roche* yang dimaksud adalah ...

- a. Rumah-rumah panggung ditepi pantai
- b. Gua-gua sebagai tempat tinggal
- c. Daerah-daerah yang dekat laut
- d. Rumah-rumah perkampungan

21. Bangunan megalitikum yang berupa tugu batu dan dibuat dari batu inti dinamakan ...
- a. Sarkofagus
 - b. Kubur batu
 - c. Dolmen
 - d. Menhir
22. Masyarakat sudah mengenal penguburan mayat pada zaman ...
- a. Paleolitikum
 - b. Mesolitikum
 - c. Mikrolitikum
 - d. Megalitikum
23. Peralatan hidup yang bentuknya masih kasar yang digunakan pada zaman batu tua adalah ...
- a. Kapak pendek
 - b. Kapak persegi
 - c. Kapak genggam
 - d. Kapak bahu
24. Jejak kehidupan manusia prasejarah zaman batu madya dapat diketahui dari peninggalan berikut ini kecuali....
- a. Alat dari tulang
 - b. Kapak genggam
 - c. Kapak lonjong
 - d. Flakes



25. Bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang atau tanda peringatan untuk orang yang telah meninggal disebut...
- a. Sarkofagus
 - b. Kubur batu
 - c. Dolmen
 - d. Menhir



26. Bangunan suci untuk pemujaan yang disusun secara bertingkat adalah

- a. Menhir
- b. Sarkofagus
- c. Punden berundak
- d. Arca

27. Peralihan kehidupan nomaden menjadi kehidupan menetap berlangsung pada zaman....

- a. Neolitikum
- b. Paleolitikum
- c. Mesolitikum
- d. Perundagian

28. Model kehidupan manusia zaman batu baru meneruskan cara yang terdahulu, yaitu meramu dan berburu dimulai dengan adanya

- a. Revolusi Industri
- b. Revolusi sosial
- c. Produksi makanan sendiri
- d. Perdagangan



29. Kehidupan berburu dan mengumpulkan makanan pada manusia purba disebut ...

- a. Food producing
- b. Hunting
- c. Food gathering
- d. Fishing

30. hasil budaya zaman logam ada yang berupa nekara, dimana nekara biasa digunakan untuk ...

- a. genderang perang
- b. alat kehidupan sehari-hari
- c. untuk upacara
- d. alat pertanian

31. salah satu hasil budaya pada zaman neolitikum adalah ...
- waruga
 - kapak lonjong
 - Chopper
 - kapak sepatu
32. masyarakat indonesia pada masa perundagian telah mengenal aturan pembagian kerja sebab ...
- mereka telah hidup menetap
 - merupakan masyarakat food gatering
 - tehnologi perundagian memerlukan tenaga yang memiliki keahlian khusus
 - budaya undagi dapat diproduksi oleh masyarakat yang telah maju
33. Berikut ini yang bukan merupakan hasil kebudayaan perunggu (dongson) adalah ...
- Kapak sepatu
 - Kapak corong
 - Nekara
 - Moko
34. beliung persegi merupakan hasil kebudayaan manusia dari masa bercocok tanam yang berfungsi untuk ...
- benda tukar di perdagangan sederhana
 - alat berburu
 - perlengkapan rumah tangga
 - perlengkapan menangkap ikan



35. Adanya penemuan Kjekkenmoddinger merupakan salah satu bukti bahwa manusia purba ada yang hidup di daerah
- Pegunungan
 - Pantai
 - Gua –gua
 - Laut
36. yang dimaksud dengan bascon –hoabinh yaitu ...

- a. tradisi kapak gengam c. Tradisi tulang
b. tradisi batu d. Tradisi tembaga
37. Zaman kuartar dapat dibedakan atas dua masa yaitu kala pleistosen dan
- a. Holosen c. Batu bara muda
b. Paleolitikum d. Mesolitikum
38. salah satu hasil budaya pada zaman neolitikum adalah ...
- a. waruga b. Chopper c. kapak lonjong d. Arca batu
39. Kebudayaan Dongson disebut juga dengan zaman....
- a. Batu muda b. Batu tua c. Perundagian d. Perunggu
40. Salah satu bukti sudah adanya sistem kepercayaan manusia purba pada masa prasejarah adalah adanya ...
- a. Gambar katak menari c. Cap telapak tangan berwarna merah
b. pemujaan terhadap dewa d. Gambar sang sidharta gautama
41. Tujuan manusia purba tinggal di rumah panggung adalah ...
- a. Lebih mudah mencari incaran binatang buruan
b. Agar terhindar dari bencana banjir
c. Agar mudah mendapatkan buah-buahan
d. Menghindari serangan binatang buas



42. Alat serpih yang berfungsi sebagai pemotong daging dan menguliti hewan buruan biasanya sering disebut....
- a. Flakes b. Kapak perimbas c. Kapak lonjong d. Kapak persegi
43. Berikut ini yang bukan merupakan hasil kebudayaan perunggu adalah ...
- a. Kapak arca perunggu b. Choper c. Moko d. Nekara

44. Keberadaan kehidupan manusia purba dapat diketahui dari wujud sumber-sumber sejarah berikut ini kecuali ...
- a. Fitur b. Prasasti c. Fosil d. Arca
45. Peningggalan manusia purba pada masa zaman batu madya yang berupa sampah batu kulit kerang yang menumpuk dan membatu yang disebut dengan nama ...
- a. Gunung karang c. Kajokkenmoddinger
b. Flakes d. Abris sous roche
46. Daerah yang menjadi pusat study kebudayaan prasejarah manusia berada di daerah ...
- a. Trinil b. Mojokerto c. Sangiran d. Kalimantan
47. Lukisan pada dinding gua dijumpai di daerah
- a. Besuki dan madiun c. Sampung dan ngandong
b. Langsa dan medan d. Leang –leang , sulawesi selatan
48. Masyarakat prasejarah memilih pemimpinan berdasarkan
- a. Prismus interpares c. Kekuatan
b. Kekuatan penunjukan d. Perebutan kekuasaan
49. Zaman logam diindonesia memberi indikasi bahwa telah mengenal teknologi baru membuat alat dari perunggu, yaitu tehnik....
- a. Membuat alat dari tulang c. Melebur logam
b. Membuat rumah d. Bivalve
50. Ciri khas kebudayaan Ngandong dari masa paleolitikum adalah peralatan hidup terbuat dari...
- a. Logam c. kerang
b. Batu d. Tulang.

KUNCI JAWABAN SOAL UJI COBA

1	C		11	D		21	D		31	B		41	D
2	B		12	D		22	A		32	C		42	A
3	D		13	B		23	C		33	C		43	B
4	C		14	A		24	C		34	A		44	A
5	A		15	B		25	D		35	B		45	C
6	B		16	A		26	C		36	A		46	C
7	B		17	C		27	A		37	A		47	D
8	B		18	D		28	C		38	C		48	A
9	A		19	C		29	C		39	D		49	D
10	D		20	B		30	C		40	C		50	B

Lampiran 7

LEMBAR JAWAB PRETEST / POSTTEST**A. Identitas :**

Nama :

No Absen :

Kelas : VII

B. Petunjuk pengisian:

Dengan memberi tanda (X) pada jawaban yang anda anggap paling benar!

1	A	B	C	D	11	A	B	C	D	21	A	B	C	D	31	A	B	C	D
2	A	B	C	D	12	A	B	C	D	22	A	B	C	D	32	A	B	C	D
3	A	B	C	D	13	A	B	C	D	23	A	B	C	D	33	A	B	C	D
4	A	B	C	D	14	A	B	C	D	24	A	B	C	D	34	A	B	C	D
5	A	B	C	D	15	A	B	C	D	25	A	B	C	D	35	A	B	C	D
6	A	B	C	D	16	A	B	C	D	26	A	B	C	D	36	A	B	C	D
7	A	B	C	D	17	A	B	C	D	27	A	B	C	D	37	A	B	C	D
8	A	B	C	D	18	A	B	C	D	28	A	B	C	D	38	A	B	C	D
9	A	B	C	D	19	A	B	C	D	29	A	B	C	D	39	A	B	C	D
10	A	B	C	D	20	A	B	C	D	30	A	B	C	D	40	A	B	C	D

SEMOGA SUKSES !!!

Lampiran 8

DAFTAR NAMASISWA KELAS UJI COBA (KELAS VII C)

No	Nama Siswa	Kode
1	AFNA ROCHILUL'HAMAM	UC- 1
2	AISYAH NOVY PRABAWATI	UC – 2
3	ANANDA DIESTYA SELVIANA	UC – 3
4	ARTOSETO MUKTI WICAKSONO	UC – 4
5	AURANISA ZULKARIMA	UC – 5
6	DIDI SUHARDI	UC – 6
7	DYNA ANDRIYANI	UC – 7
8	ERLINA ARLIANI	UC – 8
9	FRANSISKA SAVILA BINTANA	UC – 9
10	HASAN ASYARI	UC – 10
11	IQBAL ARYA HAIDAR	UC – 11
12	MELINDA ANATHASYA PUTRI	UC – 12
13	MOHAMAD ARIFUDIN	UC – 13
14	MOHAMAD AKBARUDIN	UC – 14
15	MUHAMAD IRSYAD MAJID	UC – 15
16	RAHAYU SETYANINGSIH	UC – 16
17	RAHMA DIAN PRAMITASIWI	UC – 17
18	RIANITA ANGGRAENI	UC – 18
19	RIZKI FAJAR ZULIANTO	UC – 19
20	ROBI TRI SUSILAWAN	UC – 20
21	SALSABILA PUTRI KHARISMAWATI	UC – 21
22	SETYO DWI RUSTIYANTO	UC – 22
23	SYAHRUL FATHUR RAHMAN	UC – 23
24	SYAUQI DWI SATRIA	UC – 24
25	YUDHA ADITAMA	UC – 25

Lampiran 9

ANALISIS VALIDITAS, RELIABILITAS,TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA BEDA SOAL

No	Kode Responden	Butir soal																							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
1	UC 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
2	UC 5	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	UC 10	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	UC 19	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1
5	UC 1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	UC 2	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
7	UC 14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
8	UC 3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1
9	UC 12	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	UC 8	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
11	UC 16	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0
12	UC 7	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1
13	UC 11	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
14	UC 15	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0
15	UC 9	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1
16	UC 17	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0
17	UC 21	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1
18	UC 30	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1
19	UC 18	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1
20	UC 25	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0
21	UC 28	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1
22	UC 24	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1
23	UC 27	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
24	UC 17	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1
25	UC 20	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
VALIDITAS	SX	24	16	21	13	19	16	17	7	17	18	16	21	24	18	7	20	18	18	19	7	17	16	20	18
	SX ²	24	16	21	13	19	16	17	7	17	18	16	21	24	18	7	20	18	18	19	7	17	16	20	18
	p	0,960	0,640	0,840	0,520	0,760	0,640	0,680	0,280	0,680	0,720	0,640	0,840	0,960	0,720	0,280	0,800	0,720	0,720	0,760	0,280	0,680	0,640	0,800	0,720
	q	0,040	0,360	0,160	0,480	0,240	0,360	0,320	0,720	0,320	0,280	0,360	0,160	0,040	0,280	0,720	0,200	0,280	0,280	0,240	0,720	0,320	0,360	0,200	0,280
	ΣXY	830	528	751	416	687	591	620	260	584	671	589	767	830	661	258	718	658	689	696	274	624	589	723	651
	r _{xy}	0,408	-0,113	0,477	-0,199	0,446	0,444	0,413	0,221	0,086	0,592	0,427	0,663	0,408	0,498	0,202	0,446	0,469	0,763	0,535	0,354	0,450	0,427	0,499	0,403
	r _{tabel}	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396
	Kriteria	valid	TIDAK	valid	TIDAK	valid	valid	valid	TIDAK	TIDAK	valid	valid	valid	valid	valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid	TIDAK	valid	valid	valid	valid
α ² b	0,04	0,24	0,14	0,26	0,19	0,24	0,227	0,21	0,227	0,21	0,24	0,14	0,04	0,21	0,21	0,167	0,21	0,21	0,21	0,19	0,21	0,227	0,24	0,167	0,21
DAYA BEDA	B _A	16	9	15	7	14	13	12	5	12	15	14	16	16	13	4	14	13	16	14	6	13	13	15	12
	B _B	8	7	6	6	5	3	5	2	5	3	2	5	8	5	3	6	5	2	5	1	4	3	5	6
	J _A	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13	13
	J _B	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	D	0,564	0,109	0,654	0,038	0,660	0,750	0,506	0,218	0,506	0,904	0,910	0,814	0,564	0,583	0,058	0,577	0,583	1,064	0,660	0,378	0,667	0,750	0,737	0,423
Kriteria	B	J	B	J	B	BS	B	C	B	BS	BS	BS	B	B	J	B	B	BS	B	C	B	B	BS	BS	B
TINGKAT KESUKARAN	B _A + B _B	24	16	21	13	19	16	17	7	17	18	16	21	24	18	7	20	18	18	19	7	17	16	20	18
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	IK	0,960	0,640	0,840	0,520	0,760	0,640	0,680	0,280	0,680	0,720	0,640	0,840	0,960	0,720	0,280	0,800	0,720	0,720	0,760	0,280	0,680	0,640	0,800	0,720
	Kriteria	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sukar	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sukar	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah
KRITERIA SOAL	Dipaka	Dibuang	Dipaka	Dibuang	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dibuang	Dibuang	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dibuang	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dipaka	Dibuang	Dipaka	Dipaka	Dipaka	

Lampiran 10

Perhitungan Validitas Butir Soal
Perhitungan Validitas Butir Soal no 1

Kriteria:

Apabila $r_{pbis} > r_{tabel}$, maka butir soal valid.

Perhitungan:

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama seperti pada tabel analisis butir soal.

No.	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	1	48	1	2304	48
2	1	45	1	2025	45
3	1	44	1	1936	44
4	1	41	1	1681	41
5	1	45	1	2025	45
6	1	40	1	1600	40
7	1	42	1	1764	42
8	1	41	1	1681	41
9	1	41	1	1681	41
10	1	38	1	1444	38
11	1	35	1	1225	35
12	1	35	1	1225	35
13	1	35	1	1225	35
14	1	34	1	1156	34
15	1	36	1	1296	36
16	1	32	1	1024	32
17	1	34	1	1156	34
18	1	28	1	784	28
19	1	31	1	961	31
20	1	29	1	841	29
21	1	28	1	784	28
22	1	24	1	576	24
23	1	16	1	256	16
24	0	15	0	225	0
25	1	11	1	121	11
S	24	839	24	30333	824

Rumus Validitas:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh:

$$r_{xy} = \frac{25 \times 833 - (24)(848)}{\sqrt{((25 \times 24) - 24^2) \times ((25 \times 30996) - 848^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{20825 - 20352}{\sqrt{(600 - 576) \times (774900 - 719104)}}$$

$$r_{xy} = 0,409$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 25$ diperoleh $r_{tabel} = 0,396$.

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa item soal no 1 *Valid*.

❖ **Varians Total****Rumus:**

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{N}}{N}$$

$$\begin{aligned} \sigma_t^2 &= 30996 - \frac{848^2}{25} \\ &= \frac{30996 \times 25 - 848^2}{25} \\ &= 92,99 \end{aligned}$$

Lampiran 11

Perhitungan Reliabilitas Instrumen**Rumus:**

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah ($q = p - 1$)

k : banyaknya butir soal

S : standar deviasi dari tes (akar dari varians)

Kriteria:

Apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka instrumen tersebut reliabel.

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh:

$$r_{11} = \frac{25}{25-1} \times (93,0 - 9,642)$$

$$= \frac{25}{24} \times 83,358$$

$$r_{11} = 0,927$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $N = 25$ diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,396$.

Karena $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, maka dapat disimpulkan bahwa

instrumen soal tersebut *Reliabel*

Lampiran 12

Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal**Rumus:**

$$IK = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan :

IK = proporsi / Indeks kesukaran

B = banyaknya peserta yang menjawab dengan benar

J_s = jumlah peserta yang mengikuti tes

Kriteria:

Interval P	Kriteria
$0.00 < IK \leq 0.30$	Sukar
$0.30 < IK \leq 0.70$	Sedang
$0.70 < IK < 1.00$	Mudah

$$IK = \frac{Ba + Bb}{Ja + Jb}$$

$$= \frac{16 + 8}{25}$$

$$= 0,960$$

Karena $IK = 0,960$ maka dapat disimpulkan tingkat kesukaran pada soal nomor satu berkriteria *Mudah*.

Lampiran 13

Perhitungan Daya Pembeda Soal**Rumus:**

$$DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP= daya pembeda

 B_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab benar B_B = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab benar J_A = jumlah siswa kelompok atas yang menjawab salah J_B = jumlah siswa kelompok bawah yang menjawab salah**Kriteria:**

Interval DP	Kriteria
$0.00 \leq DP \leq 0.20$	Jelek
$0.20 \leq DP \leq 0.40$	Cukup
$0.40 \leq DP \leq 0.70$	Baik
$0.70 \leq DP \leq 1.00$	Sangat Baik

Perhitungan:

Berikut ini contoh perhitungan pada butir soal no 1, selanjutnya untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama.

$$DP = \frac{16}{13} - \frac{8}{12}$$

$$= 0,564$$

Karena $DP = 0,564$, maka dapat disimpulkan daya beda pada soal nomor satu termasuk dalam kriteria *baik*.

Lampiran14

KISI-KISI UJI COBA SOAL

Satuan Pendidikan : SMP N 1 SUKOREJO

Mata Pelajaran : IPS TERPADU

Kelas / Semester : VII / 1

Tahun Ajaran : 2015 / 2016

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Topik bahasan :

kehidupan awal masyarakat pra aksara di Indonesia dalam aspek sosial, budaya, dan peninggalan pada masa pra aksara

Sub Pokok Materi	Indikator	Penyebaran Soal			JMH
		C1	C2	C3	
5.1.1.mendis kripsikan tradisi sejarah dalam masyarakat Indonesia masa pra aksara dan masa aksara	Mendeskripsikan zaman dan jenis – jenis manusia purba dan penemunya	1, 5, 8, 4	9,	2,	6
	Menganalisis ciri-ciri dan karakteristik manusia pra aksara	16	22, 30	3	4
	Mengeksplorasi tempat-tempat ditemukannya manusia pra aksara	32,	4, 6	15, 37,38	6
	Menganalisis pembabakan zaman, kehidupan sosial masyarakat pada masa pra aksara	11,	10, 16, 24, 31, 39,	21, 26	8
	Dapat Menunjukkan peninggalan yang di tinggalkan pada masa praaksara	12, 13, 18, 19, 20, 25, 33, 36, 40	17, 23, 27, 28, 29, 34, 35	-	16
	Jumlah Tiap Aspek	16	17	7	40
	Prsentase Tiap Aspek	45%	35%	20%	
	Total	100 %			

Keterangan: C1: Ingatan, C2: Pemahaman C3: Penerapan

Lampiran 15

RINGKASAN MATERI PEMBELAJARAN :***ZAMAN PRASEJARAH*****Jenis dan Ciri Manusia Purba**

Megantropus Paleojavanicus (manusia Jawa tertua yang berbadan besar)

Penemu : Ralph Von Koenigswald

Tempat Penemuan : Sangiran (lembah bengawan solo)pada tahun 1941

Ciri-ciri : 1. berbadan besar
 2. kening menonjol
 3. tulang pipi tebal
 4. rahang besar dan kuat
 5. makanan hewan, tumbuhan dan buah buahan
 6. hidup dengan cara *foot gathering*

Pitecanthropus Erectus

Phithecantropus (pitheos = kera , anthropus = manusia)

Penemu : Eugene Dubois

Tempat Penemuan : Trinil pada tahun 1890

Ciri-ciri : 1. volume otak 900 cc – 1000 cc
 2. tinggi badannya 165-180 cm
 3. tulang pipi tebal
 4. rahang besar dandan geraham kuat
 5. berburu dan mengumpulkan buah
 6. hidup hingga akhir plestosen tengah
 7. Hidungnya lebar dengan tulang pipi yang kuat

Homo soloensis

Penemu : Von Koenigswald, Ter Haar dan Oppenoorth

Tempat Penemuan : Ngandong, Blora. Hidup antara 900- 200 ribu tahun lalu.
fosilnya ditemukan antara 1931 -1934

Ciri biologis : - bentuk tubuh tegak ,

- kening tidak menonjol.
- Jenis ini lebih tinggi tingkatannya
- dari pitechanthropus erectus

Homo wajakensis

fosilnya ditemukan oleh Rietschoten dan

Dubois antara tahun 1888-1889

Tempat Penemuan : Desa Wajak ,Tulungagung, Jatim

Ciri biologisnya :

- tinggi mencapai 130-210 cm ,
- berat badan sekitar 30 – 150 kg ,
- volume otak sampai dengan 1300cc .
- hidup dengan makanan yang telah di masak

kebudayaan manusia pra aksara


Peninggalan Kebudayaan Masa Praaksara. Kebudayaan zaman batu terbagi lagi menjadi kebudayaan zamanbatu tua (palaeolithikum), kebudayaan batu madya (mesolithikum), kebudayaan batu muda (neolithikum), dan kebudayaan batu besar (megalithikum).

1. Kebudayaan Batu Tua (Palaeolithikum)

Alat –alat pada zaman batu tua yaitu:

<i>Kebudayaan Batu Tua (Palaeolithikum)</i>		
<i>Nama</i>	<i>Gambar</i>	<i>Keterangan</i>
Kapak Perimbas		Kapak ini terbuat dari batu, tidak memiliki tangkai, digunakan dengan cara menggenggam. Dipakai untuk menguliti binatang, memotong kayu, dan memecahkan tulang binatang buruan. Kapak perimbas banyak ditemukan di daerah-daerah di Indonesia, termasuk dalam Kebudayaan Pacitan. Kapak perimbas dan kapak genggam dibuat dan digunakan oleh jenis manusia purba Pithecanthropus.
Kapak Genggam		Kapak genggam memiliki bentuk hampir sama dengan jenis kapak penetak dan perimbas, namun bentuknya jauh lebih kecil. Fungsinya untuk membelah kayu, menggali umbi-umbian, memotong daging hewan buruan, dan keperluan lainnya. Pada tahun 1935, peneliti Ralph von Koenigswald berhasil menemukan sejumlah kapak genggam di Punung, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur. Karena ditemukan di Pacitan maka disebut Kebudayaan Pacitan.
Alat-alat Serpih (Flakes)		Alat-alat serpih terbuat dari pecahan pecahan batu kecil, digunakan sebagai alat penusuk, pemotong daging, dan pisau. Alatalat serpih banyak ditemukan di daerah Sangiran, Sragen, Jawa Tengah, masih termasuk Kebudayaan Ngandong.
Perkakas dari Tulang dan Tanduk		Perkakas tulang dan tanduk hewan banyak ditemukan di daerah Ngandong, dekat Ngawi, Jawa Timur. Alat-alat itu berfungsi sebagai alat penusuk, pengorek, dan mata tombak. Oleh peneliti arkeologis perkakas dari tulang disebut sebagai Kebudayaan Ngandong. Alat-alat serpih dan alat-alat dari tulang dan tanduk ini dibuat dan digunakan oleh jenis manusia purba Homo Soloensis dan Homo Wajakensis

2. Kebudayaan Batu Madya (Mesolithikum)

<i>Kebudayaan Batu Madya (Mesolithikum)</i>		
<i>Nama</i>	<i>Gambar</i>	<i>Keterangan</i>
Kapak Sumatra (Pebble)		Bentuk kapak ini bulat, terbuat dari batu kali yang dibelah dua. Kapak genggam jenis ini banyak ditemukan di Sepanjang Pantai Timur Pulau Sumatera, antara Langsa (Aceh) dan Medan.
Kapak Pendek (Hache courte)		Kapak Pendek sejenis kapak genggam bentuknya setengah lingkaran. Kapak ini ditemukan di sepanjang Pantai Timur Pulau Sumatera.
Kjokken-moddinger		Kjokkenmoddinger berasal dari bahasa Denmark, Kjokken berarti dapur dan modding artinya sampah. Jadi, kjokkenmoddinger adalah sampah dapur berupa kulit-kulit siput dan kerang yang telah bertumpuk. Fosil dapur sampah ini banyak ditemukan di sepanjang Pantai Timur Pulau Sumatera.
Abris sous roche		Abris sous roche adalah gua-gua batu karang atau ceruk yang digunakan sebagai tempat tinggal manusia purba. Berfungsi sebagai tempat tinggal
Lukisan di Dinding Gua		Lukisan di dinding gua terdapat di dalam abris sous roche. Lukisan menggambarkan hewan buruan dan cap tangan berwarna merah. Lukisan di dinding gua ditemukan di Leang leang, Sulawesi Selatan, di Gua Raha, Pulau Muna, Sulawesi Tenggara, di Danau Sentani, Papua.

Kebudayaan batu madya ditandai oleh adanya usaha untuk lebih menghaluskan perkakas yang dibuat. Dari penelitian arkeologis kebudayaan batu madya di Indonesia memiliki persamaan kebudayaan dengan yang ada di daerah Tonkin, Indochina (Vietnam). Diperkirakan bahwa kebudayaan batu madya di Indonesia berasal dari kebudayaan di dua daerah yaitu Bascon dan Hoabind. Oleh karena itu pula kebudayaan dinamakan Kebudayaan Bascon Hoabind. Hasil-hasil kebudayaan Bascon Hoabind, antara lain berikut ini.

3. Kebudayaan Batu Muda (Neolithikum)

Hasil kebudayaan zaman batu muda menunjukkan bahwa manusia purba sudah mengalami banyak kemajuan dalam menghasilkan alat-alat. Bahan masih tetap dari batu. Namun sudah lebih halus, diasah, ada sentuhan rasa seni. Fungsi alat yang dibuat jelas untuk penggunaannya. Hasil budaya zaman neolithikum:

<i>Kebudayaan Batu Muda (Neolithikum)</i>		
<i>Nama</i>	<i>Gambar</i>	<i>Keterangan</i>
Kapak Persegi		Kapak persegi dibuat dari batu persegi. Kapak ini dipergunakan untuk mengerjakan kayu, menggarap tanah, dan melaksanakan upacara. Di Indonesia, kapak persegi atau juga disebut beliung persegi banyak ditemukan di Jawa, Kalimantan Selatan, Sulawesi, dan Nusatenggara.
Kapak Lonjong		Kapak ini disebut kapak lonjong karena penampangnya berbentuk lonjong. Ukurannya ada yang besar ada yang kecil. Alat digunakan sebagai cangkul untuk menggarap tanah dan memotong kayu atau pohon. Jenis kapak lonjong ditemukan di Maluku, Papua, dan Sulawesi Utara.
Mata Panah		Mata panah terbuat dari batu yang diasah secara halus. Gunanya untuk berburu. Penemuan mata panah terbanyak di Jawa Timur dan Sulawesi Selatan.
Gerabah		Gerabah dibuat dari tanah liat. Fungsinya untuk berbagai keperluan.
Perhiasan		Masyarakat pra-aksara telah mengenal perhiasan, diantaranya berupa gelang, kalung, dan anting-anting. Perhiasan banyak ditemukan di Jawa Barat, dan Jawa Tengah.

4. Kebudayaan Batu Besar (Megalithikum)

<i>Kebudayaan Batu Besar</i>		
<i>Nama</i>	<i>Gambar</i>	<i>Keterangan</i>
Menhir		Menhir adalah sebuah tugu dari batu tunggal yang didirikan untuk upacara penghormatan roh nenek moyang. Menhir ditemukan di Sumatera Selatan, Sulawesi Tengah, dan Kalimantan.
Sarkofagus		Sarkofagus adalah peti mayat yang terbuat dari dua batu yang ditangkupkan. Peninggalan ini banyak ditemukan di Bali
Dolmen		D Dolmen adalah meja batu tempat menaruh sesaji, tempat penghormatan kepada roh nenek moyang, dan tempat meletakkan jenazah. Daerah penemuannya adalah Bondowoso, Jawa Timur.
Peti Kubur Batu		Peti Kubur Batu adalah lempengan batu besar yang disusun membentuk peti jenazah. Peti kubur batu ditemukan di daerah Kuningan, Jawa Barat.
Waruga		Waruga adalah peti kubur batu berukuran kecil berbentuk kubus atau bulat yang dibuat dari batu utuh. Waruga banyak ditemukan di daerah Sulawesi Tengah dan Sulawesi Utara.
Arca		Arca adalah patung terbuat dari batu utuh, ada yang menyerupai manusia, kepala manusia, dan hewan. Arca banyak ditemukan di Sumatera Selatan, Lampung, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.
Punden Berundak		Punden berundak-undak merupakan tempat pemujaan. Bangunan ini dibuat dengan menyusun batu secara bertingkat, menyerupai candi. Punden berundak ditemukan di daerah Lebak Sibeduk, Banten Selatan.

5. Kebudayaan Zaman Logam

Kebudayaan perunggu di Indonesia diperkirakan berasal dari daerah bernama Dongson di Tonkin, Vietnam. Hasil-hasil kebudayaan zaman logam, antara lain.

<i>Kebudayaan Zaman Logam</i>		
<i>Nama</i>	<i>Gambar</i>	<i>Keterangan</i>
Nekara		Nekara adalah tambur besar yang berbentuk seperti dandang yang terbalik. Benda ini banyak ditemukan di Bali, Nusatenggara, Maluku, Selayar, dan Irian.
Moko		Nekara yang berukuran lebih kecil, ditemukan di Pulau Alor, Nusatenggara Timur. Nekara dan Moko dianggap sebagai benda keramat dan suci.
Kapak Perunggu		Kapak perunggu terdiri beberapa macam, ada yang berbentuk pahat, jantung, dan tembilang. Kapak perunggu juga disebut sebagai kapak sepatu atau kapak corong. Daerah penemuannya Sumatera Selatan, Jawa, Bali, Sulawesi Tengah, dan Irian. Kapak perunggu dipergunakan untuk keperluan sehari-hari.
Candrasa		Sejenis kapak namun bentuknya indah dan satu sisinya panjang, ditemukan di Yogyakarta. Candrasa dipergunakan untuk kepentingan upacara keagamaan dan sebagai tanda kebesaran.
Perhiasan Perunggu		Benda-benda perhiasan perunggu seperti gelang tangan, gelang kaki, cincin, kalung, bandul kalung pada masa perundagian, banyak ditemukan di daerah Jawa Barat, Jawa Timur, Bali dan Sumatera.

Manik-manik		<p>Manik-manik adalah benda perhiasan terdiri berbagai ukuran dan bentuk. Manik-manik dipergunakan sebagai perhiasan dan bekal hidup enam, bulat, dan oval. Daerah penemuannya di Sangiran, Pasemah, Gilimanuk, Bogor, Besuki, dan Buni.</p>
Bejana Perunggu		<p>Bejana perunggu adalah benda yang terbuat dari perunggu berfungsi sebagai wadah atau tempat menyimpan makanan. Bentuknya bulat panjang dan menyerupai gitar tanpa tangkai. Benda ini ditemukan di Sumatera dan Madura.</p>
Arca Perunggu		<p>Benda bentuk patung yang terbuat dari perunggu menggambar orang yang sedang menari, berdiri, naik kuda, dan memegang panah. Tempat-tempat penemuan di Bangkinang (Riau), Lumajang, Bogor, dan Palembang.</p>

Lampiran 16

SOAL PRETES**A. Petunjuk Pengisian**

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!
2. Isilah pertanyaan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c atau d yang anda anggap benar!
3. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

B. Identitas

Nama :

Kelas :

No :

C. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan cara memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. zaman dimana manusia belum mengenal tulisan disebut zaman
a. Arkeizaikum b. Ordovisium c. Prasejarah d. Devon
2. Tulang manusia atau hewan dan sisa tumbuhan yang telah membatu dinamakan...
a. Artefak b. Gerabah c. Renik d. Fosil
3. Zaman batu muda disebut juga
a. Neolitikum b. Mesolitikum c. Paleolitikum d. Megalitikum
4. Fosil Megantropus paleojavanicus ditemukan oleh
a. Van Koenigswald b. Terhear c. Eugene Dubois d. Charles Darwin
5. Berikut ini yang tidak termasuk jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia adalah ...
a. Pithecanthropus erectus c. Meganthropus palaeojavanicus
b. Pithecanthropus pekinensis d. Homo soloensis
6. Manusia purba pertama yang ditemukan di Indonesia adalah ...

- a. Pithecanthropus erectus
 - b. Meganthropus paleojavanicus
 - c. Homo sapien
 - d. Homo wajakensis
7. Jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia yang sering disebut sebagai manusia cerdas ialah ...
- a. Meganthropus paleojavanicus
 - b. Pithecanthropus erectus
 - c. Pithecanthropus robustus
 - d. Homo sapien



8. Gambar disamping merupakan penemu Pithecanthropus erectus yaitu....
- a. Von koeningswald
 - b. Weidenreich
 - c. Terhaar
 - d. Eugene dubois
9. Tokoh dibawah ini yang melakukan penyelidikan manusia purba di Indonesia dan menemukan jenis Pithecanthropus erectus adalah ...
- a. Raymond dart
 - b. Terhaar
 - c. Von koeningswald
 - d. Eugene dubois
10. Manusia purba pada masa Mesolitikum bertempat tinggal di *abris sous roche* yang dimaksud adalah ...
- a. Rumah-rumah panggung tepi pantai
 - b. Daerah-daerah dekat laut
 - c. Gua-gua sebagai tempat tinggal
 - d. Rumah –rumah perkampungan
11. Pada masa bercocok tanam, manusia purba mengenal cara hidup sebagai berikut, yaitu....
- a. Menetap
 - b. Mengembangkan ekonomi perdagangan
 - c. Berburu hewan untuk makanan
 - d. Telah membentuk kerajaan
12. Pada masa bercocok tanam pra aksara, sering disebut
- a. Food gathering
 - b. Food producing
 - c. Berburu
 - d. Memancing

13. Manusia pra aksara mulai mengenal Kepercayaan pada masa

- a. Megalitikum b. Mesolitikum c. Paleolitikum d. Neolitikum



14.

Pada zaman megalitikum manusia pra sejarah mengenal sesaji atau meja sesaji untuk menguburkan jenazah tempat sesaji itu disebut ...

- a. Arca b. Lesung batu c. Dolmen d. Menhir



15.

Penggunaan api bagi kehidupan manusia purba terdapat pada jenis ...

- a. Homo soloensis c. Homo wajakensis
b. Pithecanthropus robustus d. Pithecanthropus erectus

16. Jenis manusia Megantropus dan Pithecanthropus cara hidupnya food gathering sebab ...

- a. Belum bisa membuat alat pertanian
b. Belum hidup menetap
c. Pola pikirnya masih sederhana dan hidupnya nomaden
d. Bentuk fisiknya masih lemah



17.

Manusia prba pada masa Mesolitikum bertempat tinggal di *abris sous roche* yang dimaksud adalah ...

- a. Rumah panggung ditepi pantai c. Daerah-daerah yang dekat laut
b. Gua sebagai tempat tinggal d. Rumah-rumah perkampungan

18. Bangunan megalitikum yang berupa tugu batu dan dibuat dari batu inti dinamakan ...
- a. Sarkofagus b. Kubur batu c. Dolmen d. Menhir
19. Masyarakat sudah mengenal penguburan mayat pada zaman ...
- a. Paleolitikum b. Mesolitikum c. Mikrolitikum d. Megalitikum
20. Peralatan hidup yang bentuknya masih kasar yang digunakan pada zaman batu tua adalah ...
- a. Kapak pendek b. Kapak persegi c. Kapak genggam d. Kapak bahu



21. Bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang atau tanda peringatan untuk orang yang telah meninggal disebut...
- a. Sarkofagus b. Kubur batu c. Dolmen d. Menhir



22. Bangunan suci untuk pemujaan yang disusun secara bertingkat adalah....
- a. Menhir b. Sarkofagus c. Punden berundak d. Arca

23. Peralihan kehidupan nomaden menjadi kehidupan menetap berlangsung pada zaman....
- a. Neolitikum b. Paleolitikum c. Mesolitikum d. Perundagian
24. Model kehidupan manusia zaman batu baru meneruskan cara yang terdahulu, yaitu meramu dan berburu dimulai dengan adanya ...

- a. Revolusi Industri c. Produksi makanan sendiri
- b. Revolusi sosial d. Perdagangan



25. Kehidupan berburu dan mengumpulkan makanan pada manusia purba disebut ...
- a. Food producing b. Hunting c. Food gathering d. Fishing
26. Masyarakat Indonesia pada masa perundagian telah mengenal aturan pembagian kerja sebab ...
- a. mereka telah hidup menetap
 - b. merupakan masyarakat food gathering
 - c. teknologi perundagian memerlukan tenaga yang memiliki keahlian khusus
 - d. budaya undagi dapat diproduksi oleh masyarakat yang telah maju
27. Berikut ini yang bukan merupakan hasil kebudayaan perunggu (dongson) adalah ...
- a. Kapak sepatu b. Kapak corong c. Nekara d. Moko



28. Adanya penemuan Kjekkenmoddinger merupakan salah satu bukti bahwa manusia purba ada yang hidup di daerah
- a. Pegunungan b. Pantai c. Gua –gua d. Laut
29. yang dimaksud dengan bascon –hoabinh yaitu ...
- a. tradisi kapak gengam c. Tradisi tulang
 - b. tradisi batu d. Tradisi tembaga
30. salah satu hasil budaya pada zaman neolitikum adalah ...
- a. waruga b. Chopper c. kapak lonjong d. Arca batu

31. Kebudayaan Dongson disebut juga dengan zaman....
 a. Batu muda b. Batu tua c. Perundagian d. Perunggu
32. Salah satu bukti sudah adanya sistem kepercayaan manusia purba pada masa prasejarah adalah adanya ...
 a. Gambar katak menari c. Cap telapak tangan berwarna merah
 b. pemujaan terhadap dewa. d. Gambar sang sidharta gautama
33. Tujuan manusia purba tinggal di rumah panggung adalah ...
 a. Lebih mudah mencari incaran binatang buruan
 b. Agar terhindar dari bencana banjir
 c. Agar mudah mendapatkan buah-buahan
 d. Menghindari serangan binatang buas



34. Alat serpih yang berfungsi sebagai pemotong daging dan menguliti hewan buruan biasanya sering disebut....
 a. Flakes b. Kapak perimbas c. Kapak lonjong d. Kapak persegi
35. Peninggggalan manusia purba pada masa zaman batu madya yang berupa sampah batu kulit kerang yang menumpuk dan membatu yang disebut dengan nama ...
 a. Gunung b. Flakes c. Kajokkenmoddinger d. Abris sous roche
36. Daerah yang menjadi pusat study kebudayaan prasejarah manusia berada di daerah ...
 a. Trinil b. Mojokerto c. Sangiran d. Kalimantan
37. Lukisan pada dinding gua dijumpai di daerah...
 a. Besuki dan madiun c. Sampung dan ngandong
 b. Langsa dan medan d. Leang –leang , sulawesi selatan
38. Masyarakat prasejarah memilih pemimpin berdasarkan....
 a. Prismus interpares b. penunjukan c. Keturunan d. kekuasaan

39. Zaman logam diindonesia memberi indikasi bahwa telah mengenal teknologi baru membuat alat dari perunggu, yaitu teknik....
- a. Membuat alat dari tulang c. Melebur logam
b. Membuat rumah d. Bivalve
40. Ciri khas kebudayaan Ngandong dari masa paleolitikum adalah peralatan hidup terbuat dari...
- a. Logam b. Batu c. Kerang d. Tulang

KUNCI JAWABAN SOAL PRETES

1	C		11	A		21	D		31	D
2	D		12	B		22	C		32	C
3	A		13	A		23	A		33	D
4	A		14	D		24	C		34	A
5	B		15	D		25	C		35	C
6	B		16	C		26	C		36	C
7	D		17	B		27	B		37	D
8	D		18	D		28	B		38	A
9	D		19	D		29	C		39	D
10	B		20	C		30	C		40	A

Lampiran 17

SOAL POSTES**A. Petunjuk Pengisian**

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!
2. Isilah pertanyaan dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban a, b, c atau d yang anda anggap benar!
3. Selamat mengerjakan dan terimakasih.

B. Identitas

Nama :
 Kelas :
 No :

C. Soal Pilihan Ganda

Pilihlah satu jawaban yang paling benar dengan cara memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d!

1. Zaman batu muda disebut juga
 - a. Neolitikum b. Mesolitikum c. Paleolitikum d. Megalitikum
2. zaman dimana manusia belum mengenal tulisan disebut zaman
 - a. Arkeizaikum b. Ordovisium c. Prasejarah d. Devon



3. Gambar diatas merupakan penemu Pithecanthropus erectus yaitu....
 - a. Von koeningswald c. Ter haar
 - b. Weidenreich d. Eugene dubois
4. Manusia purba pertama yang ditemukan diindonesia adalah ...
 - a. Phithecantropus erektus c. Homo sapien
 - b. Meganthropus paleojavanicus d. Homo wajakensis

5. Jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia yang sering disebut sebagai manusia cerdas ialah ...
 - a. *Meganthropus paleojavanicus*
 - b. *Pithecanthropus erectus*
 - c. *Pithecanthropus robustus*
 - d. *Homo sapiens*
6. Tulang manusia atau hewan dan sisa tumbuhan yang telah membatu dinamakan...
 - a. Artefak
 - b. Gerabah
 - c. Renik
 - d. fosil
7. Fosil *Meganthropus paleojavanicus* ditemukan oleh
 - a. Van Koenigswald
 - b. Ter Haar
 - c. Eugene Dubois
 - d. Charles Darwin
8. Tokoh dibawah ini yang melakukan penyelidikan manusia purba di Indonesia dan menemukan jenis *Pithecanthropus erectus* adalah ...
 - a. Raymond Dart
 - b. Ter Haar
 - c. Von Koenigswald
 - d. Eugene Dubois
9. Manusia purba pada masa Mesolitikum bertempat tinggal di *abris sous roche* yang dimaksud adalah ...
 - a. Rumah-rumah panggung tepi pantai
 - b. Daerah-daerah dekat laut
 - c. Gua-gua sebagai tempat tinggal
 - d. Rumah-rumah perkampungan
10. Pada masa bercocok tanam pra aksara, sering disebut
 - a. Food gathering
 - b. Food producing
 - c. Berburu
 - d. Memancing
11. Berikut ini yang tidak termasuk jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia adalah
 - a. *Pithecanthropus erectus*
 - b. *Pithecanthropus pekinensis*
 - c. *Meganthropus palaeojavanicus*
 - d. *Homo soloensis*
12. Manusia pra aksara mulai mengenal Kepercayaan pada masa
 - a. Megalitikum
 - b. Mesolitikum
 - c. Paleolitikum
 - d. Neolitikum



13. Penggunaan api bagi kehidupan manusia purba terdapat pada jenis ...
- Homo soloensis
 - Pithecantropus robustus
 - Homo wajakensis
 - Pithecanthropus erectus
14. Jenis manusia Meganthropus dan Pithecanthropus cara hidupnya food gathering sebab ...
- Belum bisa membuat alat pertanian
 - Belum hidup menetap
 - Pola pikirnya masih sederhana dan hidupnya nomaden
 - Bentuk fisiknya masih lemah
15. Pada masa bercocok tanam, manusia purba mengenal cara hidup sebagai berikut, yaitu....
- Menetap
 - Mengembangkan ekonomi perdagangan
 - Berburu hewan untuk makanan
 - Telah membentuk kerajaan
16. Masyarakat sudah mengenal penguburan mayat pada zaman ...
- Paleolitikum
 - Mesolitikum
 - Mikrolitikum
 - Megalitikum
17. Bangunan megalitikum yang berupa tugu batu dan dibuat dari batu inti dinamakan
- Sarkofagus
 - Kubur batu
 - Dolmen
 - Menhir



18.

Pada zaman megalitikum manusia pra sejarah mengenal sesaji atau meja sesaji untuk menguburkan jenazah tempat sesaji itu disebut ...

- a. Arca b. Lesung batu c. Dolmen d. Menhir



19.

Manusia prba pada masa Mesolitikum bertempat tinggal di *abris sous roche* yang dimaksud adalah ...

- a. Rumah-rumah panggung ditepi pantai
b. Gua-gua sebagai tempat tinggal
c. Daerah-daerah yang dekat laut
d. Rumah-rumah perkampungan

20. Peralatan hidup yang bentuknya masih kasar yang digunakan pada zaman batu tua adalah ...

- a. Kapak pendek c. Kapak genggam
b. Kapak persegi d. Kapak bahu

21. masyarakat indonesia pada masa perundagian telah mengenal aturan pembagian kerja sebab ...

- a. mereka telah hidup menetap
b. merupakan masyarakat food gatering
c. tehnologi perumdagian memerlukan tenaga yang memiliki keahlian khusus
d. budaya undagi dapat diproduksi oleh masyarakat yang telah maju

22. Berikut ini yang bukan merupakan hasil kebudayaan perunggu (dongson) adalah ...

- a. Kapak sepatu b. Kapak corong c. Nekara d. Moko



23. Bangunan suci untuk pemujaan yang disusun secara bertingkat adalah....

- a. Menhir b. Sarkofagus c. Punden berundak d. Arca

24. yang dimaksud dengan bascon –hoabinh yaitu ...

- a. tradisi kapak gengam c. Tradisi tulang
b. tradisi batu d. Tradisi tembaga



25. Bangunan berupa batu tegak atau tugu yang berfungsi sebagai tempat pemujaan roh nenek moyang atau tanda peringatan untuk orang yang telah meninggal disebut...

- a. Sarkofagus b. Kubur batu c. Dolmen d. Menhir



26. Adanya penemuan Kjekkenmoddinger merupakan salah satu bukti bahwa manusia purba ada yang hidup di daerah

- a. Pegunungan b. Pantai c. Gua –gua d. Laut

27. Peninggggalan manusia purba pada masa zaman batu madya yang berupa sampah batu kulit kerang yang menumpuk dan membatu yang disebut dengan nama ...

- a. Gunung b. Flakes c. Kjekkenmoddinger d. Abris sous roche



28. Kehidupan berburu dan mengumpulkan makanan pada manusia purba disebut ...
- a. Food producing b. Hunting c. Food gathering d. Fishing
29. Model kehidupan manusia zaman batu baru meneruskan cara yang terdahulu , yaitu meramu dan berburu dimulai dengan adanya
- a. Revolusi Industri c. Produksi makanan sendiri
- b. Revolusi sosial d. Perdagangan
30. Peralihan kehidupan nomaden menjadi kehidupan menetap berlangsung pada zaman....
- a. Neolitikum b. Paleolitikum c. Mesolitikum d. Perundagian
31. salah satu hasil budaya pada zaman neolitikum adalah ...
- a. waruga b. Chopper c. kapak lonjong d. Arca batu
32. Tujuan manusia purba tinggal di rumah panggung adalah ...
- a. Lebih mudah mencari incaran binatang buruan
- b. Agar terhindar dari bencana banjir
- c. Agar mudah mendapatkan buah-buahan
- d. Menghindari serangan binatang buas
33. Lukisan pada dinding gua dijumpai di daerah
- a. Besuki dan madiun c. Sampung dan ngandong
- b. Langsa dan medan d. Leang –leang , sulawesi selatan
34. Zaman logam diindonesia memberi indikasi bahwa telah mengenal teknologi baru membuat alat dari perunggu, yaitu tekhnik....
- a. Membuat alat dari tulang c. Melebur logam
- b. Membuat rumah d. Bivalve

35. Ciri khas kebudayaan Ngandong dari masa paleolitikum adalah peralatan hidup terbuat dari...

- a. Logam b. Batu c. Kerang d. tulang

36. Kebudayaan Dongson disebut juga dengan zaman....

- a. Batu muda b. Batu tua c. Perundagian d. Perunggu



37.

Alat serpih yang berfungsi sebagai pemotong daging dan menguliti hewan buruan biasanya sering disebut....

- a. Flakes b. Kapak perimbas c. Kapak lonjong d. Kapak persegi

38. Salah satu bukti sudah adanya sistem kepercayaan manusia purba pada masa prasejarah adalah adanya ...

- a. Gambar katak menari c. Cap telapak tangan berwarna merah
b. pemujaan terhadap dewa d. Gambar sang sidharta gautama

39. Masyarakat prasejarah memilih pemimpin berdasarkan

- a. Primum inter pares c. Keturunan
b. Kekuatan penunjukan jalan d. Perebutan kekuasaan

40. Daerah yang menjadi pusat study kebudayaan prasejarah manusia berada di daerah ...

- a. Trinil b. Mojokerto c. Sangiran d. Kalimantan

KUNCI JAWABAN SOAL POSTES

1	A		11	B		21	C		31	C
2	C		12	A		22	B		32	D
3	D		13	D		23	C		33	D
4	B		14	C		24	C		34	D
5	D		15	A		25	D		35	B
6	D		16	D		26	B		36	D
7	A		17	D		27	C		37	A
8	D		18	C		28	C		38	C
9	B		19	B		29	C		39	A
10	B		20	C		30	A		40	C

Lampiran 18

Hasil Analisis Data Deskripsi Variabel Kelas Kontrol**Tabel 4.4. Pretest_Kontrol**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
20	2	6.3	6.3	6.3
25	1	3.1	3.1	9.4
29	1	3.1	3.1	12.5
30	3	9.4	9.4	21.9
33	1	3.1	3.1	25.0
35	3	9.4	9.4	34.4
38	1	3.1	3.1	37.5
40	2	6.3	6.3	43.8
45	2	6.3	6.3	50.0
Valid 48	2	6.3	6.3	56.3
50	3	9.4	9.4	65.6
55	3	9.4	9.4	75.0
58	3	9.4	9.4	84.4
60	1	3.1	3.1	87.5
63	1	3.1	3.1	90.6
68	1	3.1	3.1	93.8
73	1	3.1	3.1	96.9
75	1	3.1	3.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Olah data SPSS

Tabel 4.5. Statistics

		Pretest Kontrol
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		45.44
Std. Deviation		14.789
Minimum		20
Maximum		75

Sumber: Olah data SPSS

Tabel 4.6. Posttest_Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
33	1	3.1	3.1	3.1
38	1	3.1	3.1	6.3
43	1	3.1	3.1	9.4
45	1	3.1	3.1	12.5
48	1	3.1	3.1	15.6
50	1	3.1	3.1	18.8
55	1	3.1	3.1	28.1
58	2	6.3	6.3	34.4
60	1	3.1	3.1	40.6
Valid 63	2	6.3	6.3	46.9
65	1	3.1	3.1	62.5
68	1	3.1	9.4	71.9
70	1	3.1	3.1	78.1
72	1	3.1	3.1	81.3
73	1	3.1	3.1	84.4
75	2	6.3	6.3	90.6
78	2	6.3	6.3	96.9
80	9	28.1	28.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Olah data SPSS

Tabel 4.7. Statistics

	Posttest Kontrol
N Valid	32
Missing	0
Mean	70.00
Std. Deviation	11.739
Minimum	33
Maximum	80

Sumber: Olah data SPSS

Lampiran 19

Hasil Analisis Data Deskripsi Variabel Kelas Eksperimen**Tabel 4.8. Pretest_Eksperimen**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
38	6	18.8	18.8	18.8
43	1	3.1	3.1	21.9
45	4	12.5	12.5	34.4
48	3	9.4	9.4	43.8
50	8	25.0	25.0	68.8
Valid 53	1	3.1	3.1	71.9
55	2	6.3	6.3	78.1
58	3	9.4	9.4	87.5
60	1	3.1	3.1	90.6
65	2	6.3	6.3	96.9
68	1	3.1	3.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Olah data SPSS

Tabel 4.9. Statistics

		Pretest Eksperimen
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		49.69
Std. Deviation		8.322
Minimum		38
Maximum		68

Sumber: Olah data SPSS

Tabel 4.10. Posttest_Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
70	5	15.6	15.6	15.6
72	1	3.1	3.1	18.8
75	1	3.1	3.1	21.9
78	4	12.5	12.5	34.4
79	3	9.4	9.4	43.8
80	6	18.8	18.8	62.5
Valid 81	1	3.1	3.1	65.6
85	5	15.6	15.6	81.3
86	1	3.1	3.1	84.4
87	1	3.1	3.1	87.5
88	2	6.3	6.3	93.8
89	1	3.1	3.1	96.9
90	1	3.1	3.1	100.0
Total	32	100.0	100.0	

Sumber: Olah data SPSS

Tabel 4.11.Statistics

		Posttest Eksperimen
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		80.00
Std. Deviation		6.032
Minimum		70
Maximum		90

Sumber: Olah data SPSS

Lampiran 20

Hasil hitung data**a. Uji Normalitas****Tabel 4.12. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest Kontrol	Posttest Kontrol
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	45.44	70.00
	Std. Deviation	14.789	11.739
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.132
	Positive	.104	.063
	Negative	-.085	-.132
Kolmogorov-Smirnov Z		.586	.747
Asymp. Sig. (2-tailed)		.882	.632

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Sumber: Olah data SPSS

Uji Normalitas**Tabel 4.16.
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pretest Eksperimen	Posttest Eksperimen
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	49.97	80.00
	Std. Deviation	9.617	7.339
Most Extreme Differences	Absolute	.155	.145
	Positive	.155	.092
	Negative	-.079	-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.877	.822
Asymp. Sig. (2-tailed)		.426	.508

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4.13.

Test of Homogeneity of Variances

Postest Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.351	8	14	.297

Uji Homogenitas

Tabel 4.17.

Test of Homogeneity of Variances

Postest Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.132	7	18	.624

c. Uji Kesamaan Dua Rata-rata

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Postest Kontrol	29.877	31	.000	70.000	57.77	66.23
Postest Eksperimen	59.836	31	.000	80.000	74.98	80.27

d. Uji Keberatian

Tabel 4.14. ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	408.399	1	408.399	3.171	.085 ^b
Residual	3863.601	30	128.787		
Total	4272.000	31			

a. Dependent Variable: Postest_Kontrol

b. Predictors: (Constant), Pretest_Kontrol

e. Uji Signifikansi

Tabel 4.18. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	47.159	2.736		17.237	.000
Pretest Eksperimen	.661	.054	.912	12.166	.000

a. Dependent Variable: Postest_Eksperimen

f. Uji Keberartian

Tabel 4.19. ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	937.903	1	937.903	148.015	.000 ^b
	Residual	190.097	30	6.337		
	Total	1128.000	31			

a. Dependent Variable: Postest Eksperimen

b. Predictors: (Constant), Pretest Eksperimen

g. Uji Keberartian dan Kelinieran Persamaan Regresi

Tabel 4.18. Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	47.159	2.736		17.237	.000
Pretest Eksperimen	.661	.054	.912	12.166	.000

a. Dependent Variable: Postest_Eksperimen

Sumber Variansi	Db	JK	F	F (tabel)
Total	31	47,82		
Koefisien (a)	1	47.159		
Regresi (b a)	1	0,014	148.015	1,84
Sisa	29	47,145		

Lampiran 21

**ANGKET PENDAPAT SISWA TENTANG PEMBELAJARAN
MEDIA GAMBAR DAN METODE PICTURE AND PICTURE**

Nama : _____

No. Urut : _____

Kelas : _____

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah semua pernyataan dengan teliti dan cermat
2. Pilih satu kriteria yang sesuai dengan pendapat anda, dengan cara memberi tanda (V) pada salah satu kriteria skor
3. Keterangan kriteria skor :

SS	: Sangat setuju	KS	: Kurang setuju
S	: Setuju	TS	: Tidak setuju

No.	Pernyataan	Pendapat siswa			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya tertarik dengan mata pelajaran ips				
2.	Saya tertarik dengan media gambar dan metode picture and picture				
3.	Media dan Model pembelajaran yang dibuat peneliti dapat memudahkan saya memahami materi dengan baik.				
4.	Dengan media dan model pembelajaran yang diajukan peneliti, saya mampu memahami pembelajaran yang sukar untuk diingat.				
5.	Media dan Metode yang diajukan oleh peneliti mendorong saya untuk mencari materi dan informasi dari berbagai sumber dalam pembelajaran.				
6.	Saya mendapat tambahan pengetahuan baru dengan media dan model pembelajaran dari peneliti				
7.	Dengan media dan metode yang peneliti lakukan mendorong saya mengajukan sejumlah pertanyaan kritis				
8.	Media dan Model pembelajaran dari peneliti mampu menciptakan kreatifitas dalam melakukan komunikasi antar kelompok dan individu				
9.	Model pembelajaran yang diberikan oleh peneliti dapat meningkatkan tanggung jawab saya dan kerja				

	sama saat dalam kerja kelompok.				
10.	Penggunaan media gambar dan metode <i>picture and picture</i> membuat saya lebih bersemangat dalam belajar karna menemukan hal baru.				
11.	Penggunaan media gambar dan model pembelajaran <i>picture and picture</i> membuat saya lebih terbuka dan dekat dengan teman didalam kelompok maupun lain kelompok .				
12.	Saya menjadi lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat				

Lampiran 22 Data Tabel

No Item	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Nilai
R1	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	37	77.08
R2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	37	77.08
R3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	37	77.08
R4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75.00
R5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	38	79.17
R6	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	37	77.08
R7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75.00
R8	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	38	79.17
R9	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	35	72.92
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	72.92
R11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75.00
R12	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	38	79.17
R13	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	72.92
R14	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	36	75.00
R15	2	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	36	75.00
R16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	35	72.92
R17	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	36	75.00
R18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38	79.17
R19	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	35	72.92
R20	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	37	77.08

R21	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35	72.92
R22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38	79.17
R23	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75.00
R24	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	37	77.08
R25	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	37	77.08
R26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	75.00
R27	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	38	79.17
R28	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	37	77.08
R29	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	36	75.00
R30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	72.92
R31	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	39	81.25
R32	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	36	75.00
S	101	106	100	92	96	96	96	102	88	96	90	105	1168	2433.33
Skor Max	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	128	1536	3200.00
Nilai	78.9	82.8	78.1	71.9	75.0	75.0	75.0	79.7	68.8	75.0	70.3	82.0	76.0	158.42
Kategori	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	

Lampiran 23

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 SUKOREJO
2. No. Statistik Sekolah : 201032403003
3. Tipe Sekolah :
4. Alamat Sekolah : Jl. Lapangan, sukorejo
: Kecamatan Sukorejo
: Kabupaten Kendal
: Propinsi Jawa Tengah
5. Telepon/HP/Fax : 0294 451142
6. Status Sekolah : Negeri
7. Nilai Akreditasi Sekolah : A Skor =
8. Luas Lahan, dan jumlah rombel :
 - Luas Lahan : 5.020m²
 - jumlah ruang pada lantai 1 : 23
 - jumlah ruang pada lantai 2 : 4
 - Jumlah Rombel : 23
 - Nilai Akreditasi Sekolah : A
 - Kepemilikan Tanah : Pemerintah Kabupaten Kendal
 - Status Tanah : Hak Pakai
 - Luas Lantai Atas Siap Bangun : 187 m

10. Data Siswa 4 (empat tahun terakhir):

Th. Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls VII-IX)	
		Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel	Jml Siswa	Jumlah Rombel
2011/2012		224	7	217	7	219	7	660	21
2012/2013	256	256	8	223	7	212	7	691	22
2013/2014	331	256	8	253	8	220	7	691	23
2014/2015	305	224	7	256	8	251	8	731	23

a. Guru Kualifikasi Pendidikan, Status, Jenis Kelamin, dan Jumlah

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		GT/PNS		GTT/Guru Bantu		
		L	P	L	P	
1.	S3/S2	2				2
2.	S1	11	15	2	5	33
3.	D-4					
4.	D3/Sarmud	1	1			2
5.	D2	1				1
6.	D1	2	2			4
7.	≤ SMA/ sederajat					
Jumlah		17	17	18	2	42

No.	Guru	Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan sesuai dengan tugas mengajar				Jumlah guru dengan latar belakang pendidikan yang TIDAK sesuai dengan tugas mengajar				JMH
		D1/D2	D3/ Sarmud	S1/D4	S2/S3	D1/D2	D3/ Sarmud	S1/D4	S2/S3	
		1.	IPA		1	4				
2.	Matematika			5	1				6	
3.	Bahasa Indonesia	2		3					5	
4.	Bahasa Inggris			2			2		4	
5.	Pendidikan Agama			2					2	
6.	IPS			4					4	
7.	Penjasorkes		1	2					3	
8.	Seni Budaya			2					2	
9.	PKn			2					2	
10.	TIK/Keterampilan			3			2		5	
11.	BK			2					2	
12.	Lainnya:									
	a. Bahasa Jawa					1		1	2	
	b.									
Jumlah		2	2	31	1	1		5	42	

Kepala Sekolah

SMP Negeri 1 Sukorejo

Supriyono, S.Pd, M.Pd
NIP. 19650613 1987

Lampiran 24

**FOTO DOKUMENTASI PENELITIAN
DI SMP NEGERI 1 SUKOREJO**



Gambar 1: SMP N 1 Sukorejo di Jl. Lapangan Sukorejo Kendal



Gambar 2: Halaman Depan Gedung SMP N 1 Sukorejo.



Gambar 3: Kelas VII C (Kelas Uji Coba Soal)



Gambar 4: Uji Coba Soal di kelas VII C



Gambar 5: Depan kelas VII E & VII F saat sedang mengerjakan soal Pre Test.



Gambar 6: Siswa kelas VII E saat sedang mengerjakan soal Pre Test
(diambil tanggal 21 februari 2015)



Gambar 7: Siswa VII F saat sedang mengerjakan soal Pre Test
(diambil tanggal 24 februari 2015)





Gambar 7: Pelaksanaan Kegiatan KBM dengan menggunakan *Media Gambar* dan *Metode Picture and Picture* di Kelas VII E (dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 february 2015)



Gambar 8: Siswa kelas VII E sedang mengerjakan soal Post Test (dilaksanakan pada tanggal 6 maret 2015)



Gambar 9: Siswa kelas VII F sedang mengerjakan soal Post Test (dilaksanakan pada tanggal 7 maret 2015)

Lampiran 25



PEMERINTAH KABUPATEN KENDAL
 DINAS PENDIDIKAN
 SMP NEGERI 1 SUKOREJO
 Alamat : Jl. Lapangan Sukorejo-Kendal Telp. No. (0294) 451142
 E-mail : smp1sukorejo@yahoo.co.id
 Web:<http://smp1sukorejo.wordpress.com>

SURAT KETERANGAN
Nomor : 423.4/121/SMP 1 Sukorejo

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP 1 Sukorejo Kabupaten Kendal menerangkan bahwa :

Nama : **DEVIANA INDRIATI**
 N P M : 3101411047
 Tempat/tanggal lahir : Banjarmasin, 8 Juli 1993
 Jurusan/Jenjang : Pendidikan Sejarah/S1
 Keterangan : Telah melaksanakan penelitian di SMP N 1 Sukorejo-Kendal dari tanggal, 21 Februari - Maret 2015 untuk penyusunan skripsi dengan judul :
PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR DAN METODE PICTURE AND PICTURE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN PRASEJARAH

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sukorejo, 6 Maret 2015
 Kepala Sekolah

 Supriyone, S.Pd, M.Pd
 NIP. 19650613 198703 1 004