

**PENGEMBANGAN METODE BERMAIN DENGAN PAPAN BUSA  
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI  
KECAMATAN BANGUNREJO  
LAMPUNG TENGAH**

Oleh:

**Agung Heri Prasmanto, Herpratiwi, Irawan Sunoro**

FKIP Unila, Jl. Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

*e-mail:* prasmantoagung@yahoo.co.id

085768639238

**Abstract: Development of Styrofoam Play Method at Social Science at Fourth Grade of State Elementary School of Sub Bangunrejo Central Lampung.** The objective of research are : (1) to describe potency and condition which is happened now, (2) to explain the development of styrofoam play process which will be used, (3) to produce styrofoam play method (4) to explain the effectiveness study result from styrofoam play method, (5) to explain the interest of styrofoam play method. All of that is shown at social science at fourth elementary sub Bangunrejo. This research is research and development. Population of research is student of fourth grade state elementary school at sub Bangunrejo Central Lampung. To taking sample of research used *purposive sampling*. To collecting the data used questionnaire, test and observation. Analyzed the data used t-test. The result of research is: (1) school at sub Bangunrejo does not have supporting media to student, and result study is still low, (2) process of styrofoam play development through stage and was validated by learning design, product, and evaluation, (3) styrofoam play process which is developed into puzzle games, (4) t-test result at student experiment 1-1 that is -0,01, t-test result at student small group result study experiment is -0,04, t-test result at student big group result study experiment is -0,14, t-test result at student result study experiment at student SD Negeri 2 Sidorejo is -0,33 while t-test result at test student at SD Negeri Inti Sinar Seputih is -0,01 (5) according to result student response analysis that is attractive, student sated styrofoam play method is very interesting.

**Keyword:** play method, styrofoam, activities and study result

**Abstrak: Pengembangan Metode Bermain dengan Papan Busa Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bangunrejo Lampung Tengah.** Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan potensi dan kondisi pembelajaran yang telah berlangsung saat ini, (2) menjelaskan proses pengembangan metode bermain papan busa yang akan digunakan, (3) menghasilkan metode bermain dengan papan busa (4) menjelaskan efektivitas hasil belajar dari metode bermain dengan papan busa, (5) menjelaskan hasil kemenarikan metode bermain dengan papan busa. Semua itu ditujukan pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV di SD Negeri Kecamatan Bangunrejo. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Lampung Tengah. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini dengan *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan angket, tes dan pedoman observasi. Data dianalisis

menggunakan uji t. Hasil penelitian ini adalah: (1) sekolah di Kecamatan Bangunrejo belum memiliki alat penunjang TIK bagi siswa, dan hasil belajar masih rendah, (2) proses pengembangan bermain dengan papan busa melalui tahapan dan divalidasi oleh ahli desain pembelajaran, produk dan evaluasi, (3) metode bermain dengan papan busa yang dikembangkan berbentuk permainan pazel, (4) hasil uji t pada hasil belajar siswa uji coba 1-1 yaitu -0,01, hasil uji t pada hasil belajar siswa uji coba kelompok kecil yaitu -0,04, hasil uji t pada hasil belajar siswa uji coba kelompok besar yaitu -0,14, hasil uji t pada hasil belajar siswa uji lapangan di SD Negeri 2 Sidorejo yaitu -0,33 sedangkan hasil uji t pada hasil belajar siswa uji lapangan di SD Negeri Inti Sinar Seputih yaitu -0,01 (5) melalui analisis hasil respons siswa tentang kemenarikan, siswa menyatakan metode bermain dengan papan busa menarik.

**Kata kunci :** metode bermain, papan busa, aktivitas dan hasil belajar

## PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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 keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan peserta didik sendiri adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Pengertian belajar menurut

Meier (2002: 93) adalah proses mengubah pengalaman menjadi pengetahuan, pengetahuan menjadi pemahaman, pemahaman menjadi kearifan, dan kearifan menjadi tindakan. Sedangkan Miarso (2009: 528) mengungkapkan kegiatan pembelajaran dalam konsep teknologi pendidikan disebut juga intruksional, yaitu usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu.

Siswa kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah adalah objek lembaga atau sekolah dalam penelitian ini. Adapun objek penelitian ini adalah siswa kelas IV di beberapa sekolah dasar, antara lain yaitu SD Negeri 1 Cimarias, SD Negeri 2 Sidorejo dan SD Negeri Inti

Sinar Seputih. Sebagian besar sekolah dasar di Kecamatan Bangunrejo belum memiliki alat atau media untuk mengaplikasikan TIK seperti kelengkapan komputer belajar siswa, OHP maupun LCD proyektor. Tanpa alat atau media tersebut bukan berarti proses pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara optimal, karena pendidik bisa memanfaatkan potensi yang ada di sekitar sekolah tersebut seperti papan busa baik yang baru atau bekas, lingkungan sosial maupun benda-benda nyata sekitar sekolah. Dari hasil ujian mid semester ganjil mata pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Tahun Pelajaran 2012-2013 menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan pada mata pelajaran IPS kelas IV masih rendah yaitu mencapai 22,64%. Selain data nilai ujian tengah semester yang telah disebutkan, hasil penelitian pendahuluan tentang kebutuhan murid dilihat dari hal yang diinginkan siswa melalui lembar observasi.

Berdasarkan hasil observasi terdapat poin-poin yang sangat mencengangkan bagi peneliti, diantaranya sebanyak murid

menyatakan lebih senang mendengarkan penjelasan guru, hal ini terjadi karena sejak awal masuk sekolah khususnya sekolah dasar murid sudah dibiasakan hanya sebagai pendengar setia dari ceramah seorang guru. Pembelajaran hanya diibaratkan sebagai tranfer ilmu atau informasi dari guru ke siswa. Kemudian banyak murid juga menyatakan tidak senang bergerak atau ada permainan dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena siswa merasa takut untuk beraktivitas sesuai umur dan perkembangannya. Ketika mereka ingin beraktivitas sesuai umur dan perkembangannya yaitu bermain, hukuman atau cap sebagai anak nakal atau pembuat onar sudah dinobatkan guru terhadap mereka. Padahal hakekatnya anak-anak adalah pembelajar yang hebat karena mereka menggunakan seluruh tubuh dan semua indra untuk belajar (Meier, 2002: 91). Namun, sebagian besar murid menyatakan lebih senang bila guru dalam mengajar menggunakan media pembelajaran. Karena media tersebut digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dalam proses pembelajarannya. Hal ini

sesuai dengan pendapat Heinich, dkk (dalam Hermawan, dkk 2007: 3) mengungkapkan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi untuk menyampaikan bahan atau materi ajar. Dari poin-poin inilah yang menjadi perhatian bagi peneliti, walaupun sangat mencengangkan bagi peneliti namun itulah data faktual yang terjadi.

Jika dilihat secara umum, sebenarnya di sebagian sekolah proses pembelajaran sudah dilaksanakan dengan berbagai strategi diantaranya yaitu sudah presentasi materi dengan menggunakan berbagai media seperti menggunakan gambar dan radio type, namun penggunaan media tersebut belum dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Berdasarkan latar belakang di atas, pendidik seharusnya tidak hanya menggunakan media dalam pembelajaran, namun harus mampu mengoptimalkan potensi yang ada di sekitar sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Diharapkan metode bermain dengan papan busadapat berperan penting dalam memberikan pengalaman secara nyata kepada peserta didik

melalui penelitian pengembangan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran IPS dapat diserap secara optimal oleh peserta didik kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo.

Pengertian belajar menurut Skinner (dalam Wahyudin, 2004: 3.24) adalah suatu perubahan perilaku. Dalam belajar, Skinner (dalam Sagala, 2012: 14) menemukan tiga hal yang perlu diperhatikan yakni: (1) kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respon belajar; (2) respons si pelajar; (3) konsekuensi yang bersifat menggunakan respon tersebut, baik konsekuensinya sebagai hadiah maupun teguran atau hukuman. Selanjutnya Gagne (dalam Sagala, 2012: 14) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi dalam kemampuan manusia yang terjadi setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Menurutnya pembelajaran merupakan proses yang kompleks, dan hasil belajarnya berupa kapabilitas. Kapabilitas tersebut berupa informasi verbal,

keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan sikap (Dimiyati, 2006: 11). Piaget (dalam Dimiyati, 2006: 13) menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu itu sendiri. Pengetahuan merupakan putusan yang mendapat pengakuan terhadap sesuatu hal. Jadi Piaget (dalam Wahyudin, 2004: 3.25) berpendapat bahwa belajar sifatnya individual, artinya proses belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungan. Sebab individu selalu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan, dalam hal ini bukan individu yang mengalami perubahan akibat lingkungan tetapi lingkungan tersebut yang mengalami perubahan akibat perkembangan intelektual.

Smaldino, dkk (2011: 7) menyatakan media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), yang merupakan sarana komunikasi, istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Sedangkan menurut Arsyad (2004: 3) istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *madius* yang secara harafiah berarti

tengah, perantara atau penghantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kemudian Heinich, dkk (dalam Hermawan, dkk 2007: 3) mengungkapkan bahwa media merupakan alat saluran komunikasi untuk menyampaikan bahan atau materi ajar. Hermawan, dkk (2007: 5) menyatakan media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dari beberapa pendapat para ahli yang telah diutarakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran media dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio dan audio-visual.

Metode adalah seperangkat langkah (apa yang harus dikerjakan) yang tersusun secara sistematis (urutannya logis) (Wiradi dalam Candra, 2012: <http://candra-wesly.blogspot.com/2012/04/pengertian-dan-definisi-metode-menurut.html>). Sedangkan bermain adalah kebutuhan penting bagi anak, karena bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa

mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (Sudono dalam Lepank, 2012: <http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-bermain-menurut-beberapa-ahli.html>). Metode bermain di sini ialah salah satu metode dalam belajar. Jadi metode bermain adalah cara anak belajar dengan bermain melalui langkah-langkah yang sudah tersistematis dalam permainan tersebut. Dengan metode bermain ini diharapkan anak-anak dapat belajar banyak melalui permainan yang ia mainkan.

Berdasarkan permasalahan dan deskripsi beberapa teori di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan metode bermain dengan papan busa mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bangunrejo Lampung Tengah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Produk yang dikembangkan berupa

metode bermain dengan papan busa. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural menurut Borg & Gall (2003) yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi tempat penelitian. Dalam model ini, Borg & Gall (2003) memadukan langkah-langkahnya dengan model Dick & Carey (dalam Borg & Gall, 2012: 571) yang terdiri dari sepuluh langkah, yaitu : Langkah 1 adalah *assess needs to identify goal(s)*; Langkah 2 adalah *conduct instructional analysis*; Langkah 3 adalah *analyze learners and contexts*; Langkah 4 adalah *write performance objectives*; Langkah 5 adalah *develop assessment instruments*; Langkah 6 adalah *develop instructional strategy*; Langkah 7 adalah *develop and select instructional materials*; Langkah 8 adalah *design and conduct formative evaluation of instructional*; Langkah 9 adalah *revise instruction*; Terakhir langkah 10 adalah *design and conduct summative evaluation* (Borg & Gall, 2003: 571). Namun dalam pelaksanaannya Borg & Gall menyarankan hingga langkah ke 7 karena merupakan rangkaian dalam

evaluasi formatif, sedangkan langkah 8, 9 dan 10 merupakan tingkat lanjut yang sudah merupakan rangkaian dalam evaluasi sumatif.

Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa/kelompok siswa, bahan pembelajaran, media pembelajaran dan instrument lembar observasi keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Standar Kompetensi dalam penelitian ini adalah mengenal sumber daya alam, aktivitas ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Kompetensi dasar dalam penelitian ini adalah mengenal aktifitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi di daerahnya. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat berupa metode bermain dengan papan busa

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Kecamatan Bangunrejo Kabupaten Lampung Tengah, pada tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan sampel 3 dari 39 lembaga sekolah dasar di

kecamatan Bangunrejo yang diambil secara *non probability* dengan strategi *Purposive Sampling*. hal ini diambil sebagai teknik pengambilan sampel karena banyak pertimbangan guna kelancaran proses pelaksanaan penelitian, salah satunya dan hal yang paling penting adalah prosedur perizinan dari lembaga yang bersangkutan.

Alat pengumpul data pada penelitian ini adalah: (1) Angket Analisis kebutuhan siswa, untuk melihat kebutuhan siswa yang dilakukan pada saat penelitian pendahuluan; (2) Soal tes, terdiri dari tes awal yang dilaksanakan sebelum dilakukan treatment dan tes sesudah treatment; (3) Pedoman observasi menggunakan format keaktifan siswa terhadap media pembelajaran, instrumen ini digunakan untuk melihat tingkat keaktifan siswa terhadap metode bermain dengan papan busa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam hal ini aktivitas siswa di analisis dengan pendekatan SAVI. Pedoman observasi juga terdiri dari yang dilaksanakan sebelum dilakukan treatment dan sesudah treatment; (4) Foto kamera untuk mendokumentasi-

kan peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam penelitian; (5) Angket kemenarikan untuk melihat seberapa menarik metode belajar yang telah dikembangkan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Potensi dan Kondisi Belajar**

Dari kegiatan observasi dapat diketahui bahwa sebagian sekolah belum memiliki alat atau media untuk mengaplikasikan TIK seperti kelengkapan komputer belajar siswa, OHP maupun LCD proyektor. Terdapat benda-benda yang ada di sekitar sekolah, seperti papan busa baik yang baru maupun bekas, papan, kardus-kardus yang tidak terpakai, dan lainnya. Hasil belajar pada sekolah-sekolah dasar di Kecamatan Bangunrejo dapat dikatakan masih rendah.

#### **2. Proses Pengembangan Produk**

Bentuk awal metode bermain dengan papan busa awal mulanya langkah untuk bermain pazel dengan model 3×3 dan alasnya terbuat dari kardus bekas

dan pazel dilapisi kertas koran, namun dengan berbagai kelemahan metode bermain papan busa diperbaiki dari beberapa aspek. Antara lain yaitu model pazel diubah menjadi 2×3 dengan alas yang awalnya berupa kardus di ganti dengan papan busa yang utuh. Siswa dalam melukis gambar tidak lagi dilapisi koran, sehingga gambar siswa lebih jelas dan menarik.

#### **3. Produk Pengembangan**

Metode bermain dengan papan busa yang dikembangkan berbentuk permainan pazel yang terbuat dari papan busa dan dimainkan secara berkelompok.

#### **4. Efektivitas Aktivitas dan Hasil belajar Siswa**

Sebelum metode bermain dengan papan busa diterapkan pada uji lapangan maka dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan secara bertahap mulai dari uji coba 1-1, kemudian uji coba kelompok kecil dan terakhir ujicoba kelompok besar. Pada uji coba 1-1, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah - 0,22. Sedangkan hasil uji t pada



hasil belajar siswa adalah -0,01. Pada uji coba kelompok kecil, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,23. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,04. Pada ujicoba kelompok besar, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,2. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,14. Setelah dilakukan ujicoba terbatas, lalu pada uji coba lapangan di SD Negeri 2 Sidorejo, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,16. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,33. Kemudian di SD Negeri Inti Sinar Seputih, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,2. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,01.

#### 5. Kemenarikan Metode Bermain dengan Papan Busa

Dari analisis hasil respons siswa tentang kemenarikan metode bermain dengan papan busa dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan senang dengan metode tersebut. Melalui metode bermain dengan papan busa siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Siswa juga merasa tidak kesulitan dalam menerapkan metode tersebut, sehingga siswa pun mudah dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Walaupun ada sebagian siswa yang merasa bosan dengan metode bermain dengan papan busa, namun sebagian besar siswa menyatakan metode tersebut dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

#### **Pembahasan**

Kegiatan observasi di lakukan pertama kali pada hari selasa tanggal 8 Januari 2013. Dari kegiatan tersebut dapat diketahui bahwa sebagian sekolah belum memiliki alat atau media untuk mengaplikasikan TIK seperti kelengkapan komputer belajar siswa, OHP maupun LCD proyektor. Terdapat benda-benda yang ada di sekitar sekolah, seperti papan busa baik yang baru maupun bekas, papan, kardus-kardus yang tidak terpakai, dan lainnya. Hasil belajar pada sekolah-sekolah dasar di Kecamatan Bangunrejo dapat dikatakan

masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dari tabel hasil belajar pada ujian mid semester Ganjil pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah dasar yang disajikan pada hasil penelitian.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah metode. Metode tersebut adalah metode bermain dengan papan busa. Metode bermain dengan papan busa yang dikembangkan berbentuk permainan pazel yang terbuat dari papan busa dan dimainkan secara berkelompok. Permainan pazel dipilih menjadi salah satu alternatif karena permainan ini mudah dimengerti dan sebagian anak pernah memainkannya baik di handphone, komputer maupun alat lainnya yang mampu mengaplikasikan permainan tersebut. Metode bermain ini dikembangkan untuk menumbuhkan sikap kerjasama, karena ketika kekompakan kelompok sangat dituntut dalam permainan ini.

Ujicoba satu-satu (1-1) dilaksanakan pada tanggal 18 April 2013 di SD Negeri 1

Cimarias pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Penelitian Ujicoba 1-1 dilakukan dengan satu kelompok karena penerapan metode ini adalah metode belajar dengan berkelompok jadi uji coba 1-1 dilaksanakan dengan jumlah 5 orang.

Ujicoba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 19 April 2013 di SD Negeri 1 Cimarias pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Penelitian ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan 10 orang yang dibagi menjadi dua kelompok, sehingga masing-masing satu kelompok terdiri dari 5 orang.

Ujicoba kelompok besar dilaksanakan pada tanggal 20 April 2013 di SD Negeri 1 Cimarias pada pukul 08.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Penelitian ujicoba kelompok besar dilakukan pada satu kelas yang dalam proses pembelajarannya terdiri dari beberapa kelompok belajar.

Ujicoba lapangan dilaksanakan di dua sekolah dasar,

yaitu SD Negeri 2 Sidorejo dan SD negeri Inti Sinar Seputih. Proses pelaksanaannya di kedua sekolah tersebut dilaksanakan dua kali, yaitu di SD Negeri 2 Sidorejo pada hari Senin 22 April 2013 dan Senin 29 April 2013 sekitar pukul 10.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB, kemudian di SD Negeri Inti Sinar Seputih pada hari Rabu 24 April 2013 dan Rabu 1 Mei 2013 sekitar pukul 07.30 WIB hingga pukul 09.30 WIB. Hal ini karena mengikuti jadwal pelajaran yang ada di sekolah tersebut.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

1. Dari kegiatan observasi dapat diketahui bahwa sebagian sekolah belum memiliki alat atau media untuk mengaplikasikan TIK. Hasil belajar pada sekolah-sekolah dasar di Kecamatan Bangunrejo dapat dikatakan masih rendah.

2. Bentuk awal metode bermain dengan papan busa awal mulanya langkah untuk bermain pazel dengan model 3×3, namun model pazel diubah menjadi 2×3.
3. Metode bermain dengan papan busa yang dikembangkan berbentuk permainan pazel yang terbuat dari papan busa dan dimainkan secara berkelompok.
4. Sebelum metode bermain dengan papan busa diterapkan pada uji lapangan maka dilakukan uji coba terbatas yang dilakukan secara bertahap mulai dari uji coba 1-1, kemudian uji coba kelompok kecil dan terakhir ujicoba kelompok besar. Pada uji coba 1-1, hasil uji t

pada aktivitas siswa adalah -0,22. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar siswa adalah -0,01. Pada uji coba kelompok kecil, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,23. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,04. Pada ujicoba kelompok besar, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,2. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,14. Setelah dilakukan ujicoba terbatas, lalu pada uji coba lapangan di SD Negeri 2 Sidorejo, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,16. Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,33. Kemudian di SD Negeri Inti Sinar Seputih, hasil uji t pada aktivitas siswa adalah -0,2.

Sedangkan hasil uji t pada hasil belajar adalah -0,01.

5. Dari analisis hasil respons siswa tentang kemenarikan metode bermain dengan papan busa dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan senang dengan metode tersebut.

### **Saran**

1. Penelitian dan pengembangan metode bermain dengan papan busa diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca.
2. Metode bermain dengan papan busa diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pilihan bagi pendidik untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

3. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih luas, tidak hanya lingkup satu kecamatan namun harus bisa sampai lingkup antar kecamatan, antar kabupaten maupun antar provinsi.

*Dasar*. Bandung: UPI Press

Lepank. 2012. *Pengertian Bermain Menurut Para Ahli*. <http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-bermain-menurut-beberapa-ahli.html> (Jumat, 11 Januari 2013 pukul 22:22 WIB)

Meier, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa

Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta

Smaldino, Sharon E, dkk. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana

Wahyudin, dkk. 2004. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Borg, Walter R, Meredith D Gall & Joyce P Gall. 2003. *Educational Research An Introduction Seventh Edition*. New York: Pearson Education. Inc.

Candra. 2012. *Pengertian dan Definisi metode*. <http://candrawesly.blogspot.com/2012/04/pengertian-dan-definisi-metode-menurut.html> (Jumat, 11 Januari 2013 pukul 22:05 WIB)

Dimiyati & Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Hermawan, Asep Heri, dkk. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah*