

KEEFEKTIFAN MEDIA *KAMON* PADA TEMA SEJARAH PERADABAN INDONESIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI KEDUNGUTER 02 BREBES

Rizka Abadih Susdin¹, Fajar Cahyadi², Mei Fita Asri Untari³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

¹e-mail: rizka.abadih@gmail.com

Abstrak

Kurangnya alat pendukung kegiatan pembelajaran membuat siswa menjadi pasif sehingga menimbulkan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media *kamon* merupakan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media *kamon* pada tema Sejarah Peradaban Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Brebes. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen berbentuk *true eksperimental design* dengan design *posttest only control design*. Dengan sampel sebanyak 50 siswa. Hasil analisis statistik dengan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,276$ dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 2,021, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak atau H_a gagal ditolak. Jadi, disimpulkan bahwa penggunaan media *kamon* pada tema Sejarah Peradaban Indonesia efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Brebes.

Kata Kunci: media pembelajaran kantong, media tiga dimensi, hasil belajar

Abstract

Lack of supporting tools of learning activities make students become passive so as to cause difficulties in achieving learning objectives. The use of kamon media is one solution to improve student learning outcomes. This study aims to determine the effectiveness of kamon media on the theme of the History of Indonesian Civilization on the results of students of class V SD Negeri Kedunguter 02 Brebes. The type of this research is experimental research in the form of true experimental design with posttest only design design. With a sample of 50 students. The result of statistical analysis with t-test obtained $t_{count} = 3.276$ and t_{table} with 5% significance level of 2.021, so $t_{count} > t_{table}$ and H_0 rejected or H_a failed to be rejected. Thus, it is concluded that the use of kamon media on the theme of the History of Indonesian Civilization effective toward the results of students of class V SD Negeri Kedunguter 02 Brebes.

Keywords: pocket learning media, three dimensional media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Artikel ini dibuat berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan untuk memenuhi syarat kelulusan sarjana S-1 di Universitas PGRI Semarang dengan judul “Keefektifan Media Kamon pada Tema Sejarah Peradaban Indonesia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di SD Negeri Kedunguter 02 Kabupaten Brebes”.

Dalam mencapai keberhasilan belajar siswa, guru dapat menggunakan metode-metode yang sesuai dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Penggunaan media dapat memudahkan dan membantu guru dalam menyampaikan informasi yang baru diterima oleh siswa. Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah menyatakan bahwa proses pembelajaran memerlukan daya dukung berupa sarana dan prasarana pembelajaran. Sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran diperlukan adanya pendukung pembelajaran. Pendukung berupa sarana dan prasarana pembelajaran. Sarana yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan. Salah satu sarana yang digunakan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran, yaitu media pendidikan.

Hamidjojo (dalam Arsyad, 2014:4) beranggapan bahwa media sebagai perantara yang digunakan seseorang untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga sampai kepada penerima. Media dapat digunakan sebagai alat bantu untuk memusatkan perhatian siswa pada guru. Tetapi di sekolah-sekolah masih sulit ditemui penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran.

Ketertarikan anak terhadap benda-benda yang berwarna dan nyata sangat besar. Media yang berwarna dapat menarik perhatian siswa sehingga perhatian siswa terpusat kepada guru dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Media yang digunakan dalam penelitian ini disebut media *kamon*. *Kamon* merupakan kepanjangan dari kantong doraemon.

Media *kamon* merupakan tiruan dari boneka doraemon yang memiliki sebuah kantong ajaib. Tetapi dalam media ini doraemon tidak hanya memiliki satu kantong namun memiliki beberapa kantong yang berwarna. Di dalam kantong-kantong tersebut berisi kartu-kartu materi yang sedang dipelajari. Di dalam media *kamon* terdapat enam kantong bernomor berisi kartu materi yang harus dipelajari oleh setiap kelompok. Perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil

kartu materi dari salah satu kantong-kantong yang ada. Materi yang dipelajari adalah materi yang dihadapkan ke depan. Perwakilan kelompok mengocok dadu untuk menentukan nomor kantong yang akan didapatkan. Setelah materi yang didapatkan masing-masing kelompok dipahami, salah satu perwakilan kelompok yang memegang kartu materi bertukar tempat dengan anggota kelompok lain untuk menjelaskan materi yang sudah didapatkan pada kelompok lain.

Penggunaan media *kamon* dapat menjadikan siswa aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran. Informasi yang disampaikan guru juga lebih mudah diterima dengan penggunaan media. Penggunaan media juga membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media *kamon* dirasa tepat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Brebes.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kedunguter 02 Brebes, yang beralamat di Jln. Bina Desa No. 1 Rt.08 Rw.02, Kedunguter-Brebes. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 17-20 April 2017 semester II tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Desain penelitian berbentuk *true eksperimental design* dengan jenis *posttest only control design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Brebes. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas eksperimen adalah kelas VA sebanyak 25 siswa dan kelas kontrol adalah kelas VB sebanyak 25 siswa.

Teknik sampling yang digunakan berupa *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *kamon*. Variabel terikatnya adalah hasil belajar pada tema sejarah peradaban Indonesia.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik wawancara yang digunakan, yaitu wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal tentang berbagai permasalahan yang ada sehingga dapat menentukan secara pasti permasalahan atau variabel apa yang harus diteliti. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest*. Kemampuan awal siswa diperoleh dari hasil UTS, sedangkan *posttest* digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan. Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan daftar nama, nilai siswa serta foto-foto kegiatan pembelajaran saat pelaksanaan penelitian.

Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Normalitas diuji menggunakan rumus uji *liliefors* (Sudjana, 2005:467), sedangkan uji homogenitas menggunakan rumus uji Bartlet (Sudjana, 2005).

Setelah uji prasyarat memenuhi, yaitu data yang diperoleh normal dan homogen, kemudian dilakukan uji kesamaan rata-rata untuk mengetahui tercapai

atau tidak ketuntasan belajar siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan islam di Indonesia menggunakan media *kamon* dengan menggunakan uji *t-test* dengan taraf signifikansi 5%. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Selain itu, dilakukan uji ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dalam penelitian ini terdiri dari nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) semester genap dan nilai *posttest* siswa. Nilai UTS digunakan sebagai data awal, sedangkan nilai *posttest* sebagai data akhir. Nilai *posttest* didapatkan setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *kamon* pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan Islam di Indonesia pembelajaran 3

Terdapat perbedaan antara nilai UTS kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi 80, sedangkan kelas eksperimen nilai terendah 46 dan nilai tertinggi 85. Nilai rata-rata kedua kelas juga berbeda. Nilai rata-rata kelas kontrol adalah 67,2, sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 66,68. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Nilai *posttest* pada kelas kontrol, yaitu terendah 40 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 72,6. Nilai *posttest* pada kelas eksperimen, yaitu terendah 50 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 79,8. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas telah mencapai KKM dan terdapat peningkatan hasil belajar. Peningkatan dapat dilihat dari nilai UTS sebelum adanya perlakuan dan nilai *posttest* setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media *kamon* yang dapat dilihat dari nilai rata-rata UTS dan nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* kedua kelas lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata UTS kedua kelas, yaitu kelas kontrol dengan nilai rata-rata UTS 67,2, sedangkan nilai *posttest* 72,6 dan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata UTS 66,8, sedangkan nilai *posttest* 79,8. Dari data nilai UTS dan nilai *posttest* tersebut dapat digambarkan dalam diagram sebagai berikut:

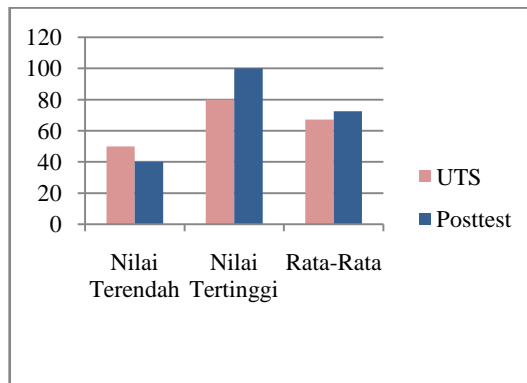


Diagram 4.1 Hasil UTS dan *posttest* kelas kontrol

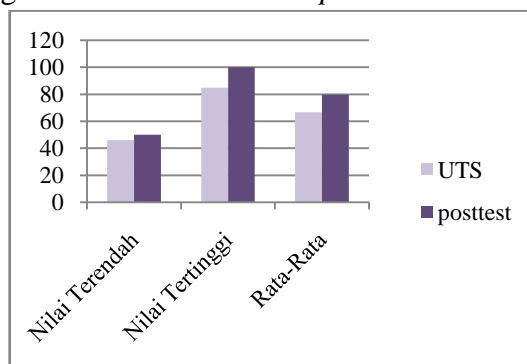


Diagram 4.2 Hasil UTS dan *posttest* kelas eksperimen

Selain itu, nilai rata-rata aspek afektif pada pembelajaran 3 di kelas kontrol saat pertemuan pertama mencapai 67,3, kemudian pertemuan kedua meningkat menjadi 73. Pada kelas kontrol nilai rata-rata pertemuan pertama mencapai 69, kemudian pertemuan kedua meningkat menjadi 76.

Nilai rata-rata aspek psikomotor di kelas kontrol pertemuan pertama mencapai 67, kemudian pada pertemuan kedua meningkat menjadi 75. Pada kelas eksperimen pertemuan pertama mencapai 68,5, kemudian pertemuan kedua meningkat menjadi 78.

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui bahwa nilai UTS berdistribusi normal atau tidak. Kriteria uji normalitas menggunakan uji *Liliefors*, yaitu apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil uji normalitas (analisis awal)

Kelas	L_0	L_{tabel}	Krite- ria	Ketera- ngan
Ekspe- rimen	0,1644	0,1772	$L_0 < L_{tabel}$	Berdistribusi normal

Kon-trol	0,1567	0,1772	$L_0 < L_{tabel}$	Berdistribusi normal
----------	--------	--------	-------------------	----------------------

Sumber: Data Hasil Penelitian (2017)

Berdasarkan Tabel 1 diatas, hasil perhitungan di kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,1644$ dengan $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dari daftar nilai kritis didapatkan $L_{tabel} = 0,1772$, maka $L_0 < L_{tabel}$ berarti H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan, pada kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,1567$ dengan $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dari daftar nilai kritis didapatkan $L_{tabel} = 0,1772$, maka $L_0 < L_{tabel}$ berarti H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai dua varians yang sama atau tidak. Kriteria uji homogenitas menggunakan uji Barlett dengan taraf nyata α , dimana X^2_{hitung} didapat dari distribusi chi-kuadrat dengan peluang $(1-\alpha)$ dan $dk = (k-1)$. Apabila $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$, maka kedua kelompok mempunyai dua varians yang sama dan apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$, maka kedua kelompok mempunyai dua varians tidak sama. Hasil perhitungan homogenitas awal dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil uji homogenitas (analisis awal)

Sumber Varians	Eksperimen	Kontrol
Jumlah	1667	1680
N	25	25
Rata-rata	66,68	67,2
s^2	137,893	75,1667
S	11,7428	8,6698

Sumber: Data Hasil Penelitian (2017)

Dari tabel distribusi dengan peluang $(1-\alpha) = (1-0,05) = 0,95$ dan $dk = 2-1 = 1$ diperoleh $X^2_{tabel} = 3,84$. Berdasarkan Tabel 3 diperoleh $X^2_{hitung} = 2,17$. Karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $2,17 < 3,84$ maka H_0 diterima jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai dua varians yang sama atau homogen.

Penghitungan normalitas akhir menggunakan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil penghitungan normalitas akhir menunjukkan bahwa di kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,1317$ dan pada kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,1675$ dengan kedua kelas memiliki $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dari daftar nilai kritis didapatkan $L_{tabel} = 0,1772$, maka $L_0 < L_{tabel}$ berarti H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Selain uji normalitas, dari nilai *posttest* juga dilakukan uji hipotesis yaitu uji t (kesamaan rata-rata). Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diketahui

bahwa $t_{hitung} = 3,276$. Kemudian t_{tabel} ditentukan dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 48$ dan $\alpha = 5\%$ maka t_{tabel} diperoleh harga 2,021. Ternyata hasil yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,276 > 2,021$ berarti H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *kamon* efektif terhadap hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema 1 dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media *kamon*.

Setelah uji t , dilakukan penghitungan ketuntasan belajar individual dan ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar individu pada kelas eksperimen dari 25 siswa, yakni ada 22 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas, sedangkan ketuntasan belajar individu pada kelas kontrol dari 25 siswa, yakni ada 16 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang tidak tuntas.

Ketuntasan belajar klasikal pada kelas eksperimen diperoleh 88% artinya pembelajaran menggunakan media *kamon* pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan Islam di Indonesia pembelajaran 3 mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada kelas kontrol diperoleh 64% artinya penggunaan metode pembelajaran konvensional (ceramah) pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan Islam di Indonesia pembelajaran 3 tidak mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, media *kamon* memiliki kelebihan, yaitu mudah dalam proses pembuatannya, dapat menarik perhatian siswa, siswa menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta materi yang disampaikan lebih mudah diterima oleh siswa.

Selain itu, media *kamon* juga memiliki beberapa kekurangan, yakni tidak tahan lama serta tidak dapat menunjukkan gerak seperti halnya benda hidup.

Dari analisis data awal, uji normalitas kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,1644$. Sedangkan uji normalitas kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,1567$. Kedua data tersebut memiliki $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dari daftar nilai kritis didapatkan $L_{tabel} = 0,1772$ Jadi dari kedua data tersebut maka $L_0 < L_{tabel}$ berarti H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji homogenitas untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen jumlah 1667 dan kelas kontrol dengan jumlah 1680. Kedua kelas memiliki $n = 25$. Rata-rata kedua kelas, yakni 66,68 dan 67,2 dengan s^2 masing-masing 137,893 dan 75,1667 serta S masing-masing 11,7428 dan 8,6698. Dari tabel distribusi dengan peluang $(1-\alpha) = (1-0,05) = 0,95$ dan $dk = 2-1 = 1$ diperoleh $X^2_{tabel} = 3,84$. Berdasarkan data diperoleh $X^2_{hitung} = 2,17$. Karena $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ yaitu $2,17 < 3,84$ maka H_0 diterima jadi

dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok mempunyai dua varians yang sama atau homogen.

Setelah analisis data awal, dilakukan analisis data akhir menggunakan nilai *posttest*. Pada analisis data akhir dilakukan uji normalitas. Uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,1317$, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,1675$. Kedua data tersebut memiliki $n = 25$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dari daftar nilai kritis didapatkan $L_{tabel} = 0,1772$ Jadi dari kedua data tersebut maka $L_0 < L_{tabel}$ berarti H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Selain uji normalitas, dari nilai *posttest* juga dilakukan uji hipotesis yaitu uji t (kesamaan rata-rata). Uji t yang digunakan adalah uji t dua pihak karena dalam penelitian ini tidak ada kecenderungan terhadap salah satu hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diketahui bahwa $t_{hitung} = 3,276$. Kemudian harga t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} . t_{tabel} ditentukan dengan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 48$ dan $\alpha = 5\%$ maka t_{tabel} diperoleh harga 2,021. Berdasarkan kriteria pengujian bahwa H_0 diterima jika t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} dan H_a diterima jika t_{hitung} lebih besar atau sama dengan t_{tabel} . Ternyata hasil yang diperoleh harga t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} yaitu $3,276 > 2,021$ berarti H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *kamon* efektif terhadap hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema 1 dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media *kamon*.

Setelah uji t, dilakukan perhitungan ketuntasan belajar individual dan ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar individu pada kelas eksperimen dari 25 siswa, yakni ada 22 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang tidak tuntas, sedangkan ketuntasan belajar individu pada kelas kontrol dari 25 siswa, yakni ada 16 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan belajar klasikal pada kelas eksperimen diperoleh 88% artinya pembelajaran menggunakan media *kamon* pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan Islam di Indonesia pembelajaran 3 mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada kelas kontrol diperoleh 64% artinya penggunaan metode pembelajaran konvensional (ceramah) pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema kerajaan Islam di Indonesia pembelajaran 3 tidak mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini tidak hanya dilakukan penilaian terhadap aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotor. Terdapat perbedaan rata-rata nilai aspek afektif pada pertemuan pertama dan kedua siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Kabupaten Brebes. Pada kelas kontrol rata-rata nilai meningkat dari 67 menjadi 75. Sedangkan kelas eksperimen rata-rata nilai meningkat dari 68,5 menjadi 78. Hal ini menunjukkan bahwa aspek afektif dan

aspek psikomotor mengalami peningkatan dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua.

Dari hasil uji secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian tercapai, yakni terdapat keefektifan yang signifikan media *kamon* pada hasil belajar tema 7 subtema 1 siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Kabupaten Brebes. Terbukti bahwa media *kamon* efektif terhadap hasil belajar tema 7 subtema 1 siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Kabupaten Brebes.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media *kamon* efektif pada tema Sejarah Peradaban Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Kedunguter 02 Kabupaten Brebes. Kesimpulan tersebut didukung dengan beberapa hasil penelitian, yakni setelah dilakukan perhitungan uji hipotesis (uji t) pada aspek kognitif diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,276 > 2,021$ berarti H_a diterima maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *kamon* efektif terhadap hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa pada tema sejarah peradaban Indonesia subtema 1 dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media *kamon*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Permendikbud, 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Jakarta: Permendikud.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.