

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV
SDI PALOMPONG KABUPATEN GOWA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh:

AMELIANI

NIM: 10540 8399 13

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
AGUSTUS 2017**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **AMELIANI**, NIM **10540 8399 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H / 28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar,

19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum: **Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., MM**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**
3. Sekretaris : **Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd**
4. Dosen Penguji : 1. **Dra. Hj. Muliani Azis, M.Si**
2. **Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd**
3. **Drs. H. Hamzah HS, MM**
4. **Dra. Hj. Rahmiah B, M.Si**

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

NBM 860 934



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **AMELIANI**
NIM : 10540 8399 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV SDI Palompong
Kabupaten Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang skripsi ini telah diujikan dihadapan Tim
Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Dra. Hj. Sitti Fatimah Tola, M.Si

Pembimbing II

Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP
Makassar

Erwin Akil, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934

Ketua Prodi PGSD

Sulhasyah, S.Pd., MA., Ph.D.
NBM. 970 635



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD-S1)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

N a m a : **AMELIANI**
NI M : 105408399 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD S1)
Judul Skripsi : **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi
Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD
Inpres Palompong Kabupaten Gowa”.**

Dengan ini menyatakan bahwa:

***Skripsi yang saya ajukan didepan Tim Penguji adalah ASLI hasil karya saya
sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.***

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2017

Yang Membuat Pernyataan

AMELIANI
105408399 13



**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD-S1)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nam a : AMELIANI
NI M : 105408399 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD S1)

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya. Saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi saya.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada point 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2017
Yang Membuat Perjanjian

AMELIANI
105408399 13

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jika engkau ingin bahagia kuatkanlah dirimu dengan pelajaran masa lalumu, agar luka itu tak terasa lagi. Bebaskanlah hati dan pikiranmu. Hidupmu lebih penting dari pada mengurus orang tidak baik”

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”

*Coretan teristimewa sepanjang waktu dalam pendidikan ini,
saya bingkiskan sebagai salah satu wujud bakti
kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta
atas segala tetesan keringat, doa, dan pengorbanannya,
kakak-kakaku tersayang
atas perhatian, semangat, dan dorongannya
serta sahabat
yang telah hadir menghiasi perjalanan hidupku.*

ABSTRAK

AMELIANI. 2017. *“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa”*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Hj.Sitti Fatimah Tola dan Hidayah Quraisy.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian Pra-Eksprimen yang bertujuan untuk mengetahui;Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah diajar melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint.

Hasil analisis deskriptif sebelum (pretest) diajar menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint menunjukkan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa yaitu 9,69, dengan nilai rata-rata 43,93, standar deviasi 2,60. Sedangkan Hasil analisis deskriptif sesudah (posttes) diajar menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint menunjukan bahwa skor rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa yaitu 14,57, dengan nilai rata-rata 66,88, standar deviasi 3,71, dimana, $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,93 > 2,02$. Oleh karena itu. H_1 terima dan H_0 ditolak dengan demikian Hipotesis penelitian adalah “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa setelah (pretest) atau (posttest) diajar melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbentuk Slide Powerpoint dalam Pembelajaran IPS pada Murid Kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Media Slide Powerpoint

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikumwarahmatullahi wabarakatuh

Allah Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, jiwa ini takkan henti bertahmid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio pada-Mu, Sang Khalik. *Alhamdulillahirabbilalamin* penulis telah menyelesaikan skripsi ini.melalui usaha keras ditengah hambatan dan keterbatasan, penulis mencoba melakukan yang terbaik untuk menyusun skripsi ini. Skripsi iini berjudul **Pengaruh Media pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa** yang diharapkan memberikan hasil dan selanjutnya mampu menjadi acuan peneliti selanjutnya

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda Dan ibunda yang penuh kasih sayang telah berjuang, mengasuh, membesarkan, mendidik, mendoakan serta membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Kakak, Adik-adik kutersayang dan keluarga besarku atas segala keikhlasannya memberikan dukungan, pengorbanan, dan doa restunya demi keberhasilan penulis dalam menuntut ilmu. Semoga apa yang telah mereka berikan berbuah ibadah.

Selanjutnya penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan kepada Dra.Hj.Sitti Fatimah Tola,M.Si pembimbing pertama dan Dra.Hidayah Quraisy, M.Pd pembimbing kedua yang telah dengan sabar, tekun dan ikhlas meluangkan waktu, tenagadan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan serta saran-saran yang berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi berlangsung.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr. H.Abdul Rahman Rahim,S.E.,M.M Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib,S.Pd.,M.Pd.Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan Sitti Fithriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) serta seluruh dosen dan staf pegawai prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala Sekolah SDI Palompong Kabupaten gowa serta guru kelas IV serta staf guru-guru yang telah memberikan izin, bantuan, dan bimbingan selama penulis mengadakan penelitian SDI Palompong.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar, Agustus 2017

P e n u l i s,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	6
1. Hakikat Media Pembelajaran	6
a. Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
b. Peran Media Pembelajaran	9

c. Karakteristik Media Pembelajaran	10
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2. Hakikat Media Berbasis Teknologi	12
a. Pengertian Media Power Point	12
b. Manfaat Penggunaan Power Point	13
c. Pengembangan Media Power Point	17
d. Langkah-langkah Penggunaan Media Power Point.....	19
3. Hakikat IPS	20
a. Pengertian IPS	20
b. Tujuan IPS	25
c. Manfaat dan Fungsi IPS	27
d. Ruang Lingkup IPS	28
4. Hakikat Hasil Belajar	30
a. Pengertian Hasil Belajar	30
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	32
c. Hasil Belajar IPS	33
B. Kerangka Pikir	34
C. Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Waktu dan Tempat Penelitian	37
C. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel	37
D. Populasi dan Sampel	38

E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1 Populasi Murid SDI Palompong	39
3.2 Sampel Murid SDI Palompong	39
4.1 Pengelolaan Hasil Belajar Secara Umum Kelas IV	44
4.2 Distribusi Frekuensi dan Presentase pada Pretest	45
4.3 Distribusi Frekuensi dan Presentase pada Posttest	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	35
4.1 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Pretest.....	45
4.2 Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Posttest	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	63
Lampiran B	78
Lampiran C	99
Lampiran D	104
Lampiran E	109
Lampiran F	115
Lampiran G	117
Lampiran H	121
lampi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPS di SD merupakan seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran ini siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga dunia yang cinta damai. Sebagaimana yang dikemukakan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 menyebutkan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Mata pelajaran IPS menurut GBHN dan kurikulum 2006 adalah materi pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang studi IPS, dan dimasa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang melalui tujuan umum yakni mengembangkan pengetahuan dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat alam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Dalam Depdiknas (2007) dalam Wibawa (1992:56) secara khusus mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (1) mengembangkan konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, kerja sama dan kompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global. Namun kenyataannya menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS di SD belum optimal.

Menurut Made Pidarta (2000:28) mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang ikut mempengaruhi hasil belajar murid antara lain : (1) faktor guru, (2) materi dan media pembelajaran, (3) tujuan pelajaran, (4) metode mengajar, (5) instrumen. Menurut pendapat di atas salah satu faktor yang mempengaruhi menurunnya hasil belajar siswa adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran.

Di sekolah sedikitnya terdapat tujuh komponen yang harus diolah dengan baik yaitu kurikulum dan program pengajaran, tenaga kependidikan (kepala sekolah, guru, staf), siswa, keuangan, sarana dan prasarana pendidikan, *stakeholder* (komite sekolah), serta pelayanan khusus lembaga pendidikan (Muh. Joko Susilo, 2007:9). Dari tujuh komponen di atas, maka salah satunya yang perlu digunakan dengan sebaik-baiknya dalam proses pembelajaran yakni sarana dan prasarana.

Salah satu penyebab menurunnya hasil belajar siswa di SD Inpres Palompong Kabupate Gowa pada saat melakukan observasi awal bulan februari pada tanggal 07 pada mata pelajaran IPS adalah adanya penggunaan Media peta

berbasis teknologi yang kurang akurat dalam pembelajaran. Untuk memecahkan masalah tersebut di atas maka dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar perlu memperhatikan sistem sarana dan pra sarana, khususnya Media peta berbasis teknologi harus benar-benar digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

Menurut Nasution (2005 : 197) Pada usia muda anak-anak hanya dapat belajar efektif berdasarkan benda-benda dan peristiwa yang sebenarnya. Kemudian gambar-gambar juga menjadi efektif setelah anak belajar menghubungkan gambar dengan dunia nyata. Gambar-gambar sangat memperluas situasi stimulus untuk dipelajari. Gambar-gambar dapat menyatakan hal-hal yang sering sukar disampaikan dengan kata-kata, namun gambar sendiri sering hanya bermakna bila disertai oleh keterangan lisan.

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang ruang lingkupnya mempelajari tentang manusia, tempat, dan lingkungan. Untuk mengetahui letak wilayah suatu daerah maka guru perlu menyediakan atau menggunakan peta dalam proses pembelajaran. Saat ini hampir semua guru menggunakan peta dalam pembelajaran IPS. Peta merupakan salah satu kebutuhan yang sangat mendasar dalam era globalisasi. Media peta berbasis teknologi merupakan alat perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Media peta berbasis teknologi merupakan hal yang menarik bagi murid.

Media peta berbasis teknologi merupakan salah satu konsep dasar dalam mata pelajaran IPS dan berkaitan dengan keadaan sekitar manusia dalam kehidupan sehari-hari serta memerlukan kebutuhan dalam peradaban moderen. Olehnya, itu guru diharapkan tidak mengesampingkan Media peta berbasis

teknologi dalam pembelajaran demi meningkatkan hasil belajar murid. Disamping itu dengan menggunakan Media peta berbasis teknologi pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat mengurangi kesulitan murid terhadap materi yang diajarkan. Melalui Media peta berbasis teknologi dapat memberikan berbagai pengertian pada murid seperti bentuk dan luas benua, pulau atau negara, samudera, di samping itu siswa juga dapat memiliki keterampilan untuk membuat dan menggunakan Media peta berbasis teknologi .

Oleh karena itu peneliti mempunyai harapan bahwa dengan menggunakan Media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajar murid khususnya pada mata pelajaran IPS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian eksperimen ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pengalaman langsung yang diperolehnya dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sebagai dampak pengiring dari pembelajaran yang mereka terima di sekolah dan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media slide powerpoint yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

- a. Bagi siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan tentang peta, memiliki keterampilan membuat dan menggunakan peta dalam bentuk slide powerpoint.
- b. Bagi guru diharapkan dapat menjadi pedoman untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, memiliki keterampilan membuat dan menggunakan peta dalam bentuk slide powerpoint.
- c. Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijaksanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media peta berbasis teknologi.
- d. Bagi pemegang kebijakan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan dalam dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran

Pengguna suatu media dalam pelaksanaan pengajaran akan sangat membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Bahan pelajaran yang dimanipulasi dalam bentuk media pengajaran akan menjadikan si anak seolah-olah bermain, asyik dan bekerja dengan suatu media akan lebih menyenangkan mereka dan sudah tentu pengajaran akan menjadi benar-benar bermakna.

Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pengajaran yang sukses. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* 'tengah, perantara' (Azhar, 2000 : 3). Secara harfiah, kata media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Ada beberapa pengertian media yang dikemukakan oleh sejumlah ahli media pendidikan, yaitu Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Sardiman, 1996 : 19) memberikan batasan media pendidikan sebagai salah satu bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Selanjutnya, media pendidikan adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik media cetak maupun audiovisual serta segala peralatannya. Ditambahkan pula bahwa media pendidikan adalah jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Media pendidikan diartikan pula sebagai alat

fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. (Henry Guntur Tarigan 2013: 25)

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kegiatan siswa sedemikian rupa dengan tujuan memperlancar proses belajar mengajar.

Jelaslah bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media pendidikan sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Brigs (Sardiman, 1996 : 23) mendefinisikan tiga belas macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu objek, model, suara langsung rekaman radio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media

transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi dan audiovisual. Sardiman (1996: 24-25) mengemukakan karakteristik alat peraga yang sering dipergunakan dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1) Papan tulis atau panel

Papan tulis dan papan panel adalah peralatan tradisional yang sangat diperlukan keberadaannya di kelas. Alat itu cocok digunakan untuk semua tingkatan pendidikan.

2) Media grafis

Media grafis tergolong media visual (pandang) yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima dengan mengandalkan indra penglihatan, seperti alat peraga, audiovisual, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, dan peta.

3) Media audiovisual

Media audio berkaitan dengan pendengaran. Pesannya dituangkan dalam bentuk auditif. Media ini memiliki perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Selanjutnya visual yaitu berkaitan dengan penglihatan. Jadi audiovisual yaitu media yang menyalurkan pesan kepada penerima melalui pemutaran film bergerak, seperti melalui CD, LCD dan TV.

4) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still ployectid medium*) yaitu alat untuk menyalurkan pesan dengan cara memproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Berbagai media proyeksi diam antara lain : film bingkai (*slide*), *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *micro projection* dan *micro film*.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini peserta didik dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film slide, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

b. Peran Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan sebagai:

- 1) Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
- 2) Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuantitas yang sama dari satu kelas ke kelas lain.
- 3) Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 4) Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.

- 5) Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi aktif di dalam kelas.
- 6) Media dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks.
- 7) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- 8) Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi.

c. Karakteristik Media Pembelajaran

Azhar (2000 : 21) mengemukakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, antara lain :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari 2 atau 3 ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol yang berbeda, karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan pada tempat dan waktu yang tersedia, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- 4) Guru terampil menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu kriteria utama. Adapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu efektif jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual, baik audio visual maupun fotograf, harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, tidak boleh terganggu oleh elemen lain.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut *Encyclopedia Of Educational Research* (Hamalik, 1994 : 15), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian para siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sedangkan *Kemp & Dayton* (Azhar, 2000 : 17) membedakan fungsi media pembelajaran atas 3 fungsi utama, yaitu :

- 1) Memotivasi minat atau tindakan,
- 2) Menyajikan informasi, dan
- 3) Memberi instruksi.

Menurut Sudjana & Rivai manfaat media pembelajaran dalam PB yaitu :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

2. Hakikat Media Berbasis Teknologi

a. Pengertian Media PowerPoint

Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, video, dan lain-lain. Media yang bersifat multimedia di sini salah satunya adalah multimedia.

Menurut Munadi (2013: 150), multimedia presentasi adalah media yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi biasanya menggunakan perangkat lunak Powerpoint yang dikembangkan oleh Microsoft Inc.

Arsyad (2013: 193) menjelaskan bahwa Microsoft Office Power point merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar laporan, atau karya. Menurut Susilana (2013: 100-101) program Microsoft Office Power point adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media Powerpoint akan meningkatkan tingkat keberhasilan penyampaian materi dan memperkuat apresiasi siswa serta memudahkan pengembangan materi terhadap apa yang diajarkan.

(Puput Alfrianti. 2014. Online: <http://lib.unnes.ac.id/20101/1/1401410096.pdf>).

b. Manfaat Penggunaan Media Powerpoint

- a. Membawa lebih banyak energi dan dampak visual presentasi Anda.

Hemat waktu dan uang dengan menerapkan efek foto yang canggih tanpa menggunakan tambahan software photo-editing program. Mengubah foto anda menjadi menarik, bersemangat visual dengan menggunakan gambar yang baru dan fitur pengeditan yang lebih baik.

- b. Bekerja dengan orang lain tanpa harus menunggu giliran Anda.

PowerPoint telah mengubah cara orang dapat bekerja sama dalam presentasi. Dengan co-authoring, Anda dapat sekaligus mengedit presentasi yang sama dengan individu-individu di lokasi yang berbeda. Anda juga dapat menggunakan Office Communicator atau aplikasi pesan instan Anda untuk melihat ketersediaan orang lain yang authoring presentasi dengan Anda dan mudah memulai percakapan tanpa meninggalkan PowerPoint.

- c. Menambah pengalaman video pribadi.
- d. mengedit file video langsung dalam PowerPoint .

Mudah memangkas video Anda untuk hanya menampilkan bagian-bagian yang relevan. Bookmark poin kunci dalam sebuah video untuk akses cepat atau memicu animasi untuk memulai secara otomatis ketika mencapai orang yang ditandai. Anda juga dapat mengatur video yang akan memudar ke dalam dan keluar pada interval tertentu dan menerapkan berbagai gaya dan efek video-seperti refleksi, bevels, dan 3-D putaran-untuk membantu Anda dengan cepat menangkap perhatian audiens.

- e. Bayangkan just-in-time show dan katakan.

Sarankan secara langsung presentasi PowerPoint 2010 Anda dengan mengirimkan URL sehingga orang dapat melihat presentasi Anda di Web. Audiens Anda melihat slide dalam kesetiaan tinggi, bahkan jika mereka belum menginstal PowerPoint. Anda juga dapat mengubah presentasi Anda ke dalam sebuah video berkualitas tinggi dengan narasi untuk berbagi dengan siapa saja melalui e-mail, melalui Web, atau di DVD.

- f. Mengakses presentasi dari lebih banyak lokasi dan lebih banyak perangkat.
Postingkan presentasi Anda online dan kemudian akses, lihat, dan edit mereka dari Web3 atau Mobile-smartphone.4 Anda yang berbasis Windows. Dengan PowerPoint 2010, Anda dapat memperoleh hal-hal yang dilakukan sesuai jadwal Anda di beberapa lokasi dan perangkat.
- g. Buat presentasi berkualitas tinggi dengan pemandangan grafis.
Anda tidak perlu menjadi seorang ahli desain untuk menciptakan grafis yang tampak profesional. Gunakan tambahan puluhan SmartArt ® layout untuk menciptakan berbagai jenis grafis seperti bagan organisasi, daftar, dan gambar diagram. Mengubah kata ke visualisasi yang lebih mengesankan untuk menggambarkan ide-ide Anda. Buat diagram semudah mengetik sebuah daftar bullet atau mengkonversi teks dan gambar untuk diagram hanya dalam beberapa klik.
- h. Memikat audiens Anda dengan transisi baru dan peningkatan animasi.
PowerPoint 2010 penawaran baru, transisi slide yang dinamis dan animasi efek yang terlihat seperti grafik yang Anda lihat di TV. Mudah diakses, dilihat, diterapkan, disesuaikan, dan untuk mengganti animasi. Anda juga dapat menggunakan Painter Animasi baru untuk dengan mudah menyalin Animasi dari satu objek yang lain.
- i. Mengatur dan mencetak slide Anda lebih efektif.

Mudah mengatur dan menavigasi melalui slide menggunakan bagian slide. Membagi presentasi ke dalam slide logis kelompok-kelompok, mengubah nama bagian untuk membantu Anda mengelola konten seperti untuk menetapkan slide ke penulis tertentu-atau dengan mudah mencetak hanya satu bagian dari slide.

j. Menyelesaikan pekerjaan lebih cepat.

PowerPoint menyederhanakan bagaimana Anda mengakses fitur. Microsoft Office Backstage TM yang baru menggantikan tampilan menu file tradisional untuk membiarkan Anda menyimpan, berbagi, mencetak, dan mempublikasikan presentasi Anda hanya dengan beberapa klik. Dan, dengan peningkatan Ribbon, Anda dapat mengakses perintah favorit Anda bahkan lebih cepat dengan customizing tab atau Anda membuatnya sendiri untuk mempersonalisasi pengalaman gaya kerja Anda.

k. Bekerja pada beberapa presentasi dan beberapa monitor.

PowerPoint 2010 memberi Anda jendela yang benar-benar terpisah untuk setiap presentasi yang Anda buka. Jadi, Anda dapat melihat dan mengedit beberapa presentasi secara mandiri, sisi-by-sisi, atau bahkan pada monitor yang terpisah.(Ainul Yaqin. 2015. Online: <http://yaqin311293.blogspot.co.id/2015/02/manfaat-program-power-point-dalam.html>).

c. Pengembangan Media PowerPoint

Pengembangan dan penyusunan Powerpoint perlu memperhatikan prosedur-prosedur pembuatan agar Powerpoint yang dibuat berkualitas dan tepat sasaran. Prosedur pembuatan Powerpoint untuk presentasi, yaitu :

- a. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antar program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia dan jenjang pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain-lain.
- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, dan suara.
- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya melakukan proses pengerjaan dengan menggunakan program aplikasi Microsoft Office Powerpoint di komputer hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk Slide Show, Web Pages, atau Executable File (Exe).
- d. Setelah program selesai dibuat, sebaiknya tidak langsung digunakan tetapi melakukan program dari sisi bahasa, teks, tata letak dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan (Susilana, 2013: 102-103).

Media Powerpoint yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Powerpoint tentang permasalahan sosial di daerah. Media Powerpoint ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran sehingga dapat memperjelas pemahaman siswa tentang permasalahan sosial yang

terjadi di daerah. Dengan menggunakan media Powerpoint selama kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memberi gambaran nyata mengenai konsep abstrak yang ada dalam pelajaran IPS.

Kelebihan dan Kelemahan Media Powerpoint Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan. Media Powerpoint termasuk ke dalam multimedia presentasi. Menurut Munadi (2013: 150) ada beberapa kelebihan dari multimedia presentasi, antara lain:

- a. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery.
- b. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- c. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi siswa sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- d. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

Kelemahan multimedia menurut Susilana (2013: 22) antara lain:

- a. Biayanya cukup mahal
- b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional

(Puput Alfrianti. 2014. Online: <http://lib.unnes.ac.id/20101/1/1401410096.pdf>)

d. Langkah-Langkah Penggunaan Media PowerPoint

Penerapan media pada pembelajaran berorientasi pada kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran. Dengan menggunakan media petadalam bentuk slide powerpoint guru diharapkan dapat meningkatkan proses penggunaan media didalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Koesmini (Marnia 2008: 66) pembelajaran dengan menggunakan media dalam pembelajaran melibatkan langsung sesuatu yang konkrit dalam kehadiran nyata siswa, sehingga siswa tidak berpikir abstrak lagi dalam menerima pelajaran.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media menurut Koesmini dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan.
 - a. Memilih peta yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - b. Menyiapkan peta dalam bentuk slide powerpoint yang akan digunakan dalam pembelajaran.
 - c. Menyampaikan indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran.
2. Tahap pelaksanaan.
 - a. Mengamati/menganalisis peta yang digunakan dalam pembelajaran.
 - b. Penyajian materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
 - c. Mengklasifikasi media peta yang digunakan.....
 - d. Menemutunjukkan suatu lokasi pada peta.
 - e. Menggambar peta dengan skala sederhana.

3. Tahap akhir

- a. Evaluasi hasil pembahasan
- b. Menyimpulkan hasil pembahasan.

3. Hakikat IPS

a. Pengertian IPS

Bagi sekelompok kecil ahli pendidikan di Indonesia, istilah IPS telah digunakan dalam kurikulum 1975. Nama-nama yang dipergunakan dalam kesempatan itu bermacam-macam antara lain ada yang memakai istilah Studi Sosial yang dekat dengan istilah aslinya, ada pula yang menyebutnya dengan Ilmu-ilmu Sosial dan ada yang menamakannya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Namun sejak tahun 1976 nama IPS menjadi nama baku.

Menurut Nasution (Yaba, 2006: 4) dalam hayati (2008:10) IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial. Sedangkan Nu'man Sumantri dan kawan-kawan (Yaba, 2006: 4) merumuskan bahwa IPS sebagai bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP dan SLTA.

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari

dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis.

Aktivitas manusia dalam memenuhi segala kebutuhan hidupnya dalam dimensi arus produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu dikaji pula bagaimana manusia membentuk seperangkat peraturan sosial dalam menjaga interaksi sosial antar manusia dan bagaimana cara manusia memperoleh dan mempertahankan suatu kekuasaan.

Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial. (Sapriya. 2006 dalam Koesmini. 1998:42)

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan terjemahan dari (*sosial studies*). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Nursid Sumaatmadja (1984: 10) dalam Koesmini (1998:42) diartikan sebagai “ilmu yang mempelajari bidang kehidupan manusia di masyarakat, mempelajari gejala dan masalah sosial yang terjadi dari bagian kehidupan tersebut”. Artinya Ilmu Pengetahuan Sosial diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial serta untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan program pendidikan yang berupaya mengembangkan pemahaman murid tentang bagaimana manusia sebagai individu dan kelompok hidup bersama dan berinteraksi dengan lingkungannya baik fisik maupun sosial.

Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial ataupun pengetahuan social bertujuan agar murid mampu mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, yang berguna bagi kemajuan dirinya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat menurut Saidihardjo (2005: 109).

Berdasarkan dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan tentang kehidupan sosial dari bahan realita kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Dengan demikian IPS memiliki peranan yang sangat penting yaitu untuk mendidik murid guna mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik, yaitu warga negara yang bangga dan cinta terhadap tanah airnya. Pendidikan Ilmu Sosial juga merupakan suatu program pendidikan pada murid untuk mengenal dunia sosial yang ada di sekitar lingkungannya.

Berikut dipaparkan pengertian IPS menurut para ahli (Atika.2010.Online)

1. Menurut Sumantri, IPS merupakan suatu program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu tersendiri, sehingga tidak akan ditemukan baik dalam nomenklatur filsafat ilmu, disiplin ilmu-ilmu sosial (social science), maupun ilmu pendidikan. Dalam hal ini, Sumantri berpendapat bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial itu sendiri merupakan kumpulan ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan di sekolah atau kelompok belajar lainnya yang sederajat.
2. Menurut Mulyono Tj., IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner (Inter-disciplinary Approach) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS

merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Menurut Mulyono Tj., IPS merupakan cara pandang terhadap pelajaran ilmu-ilmu sosial dengan menggunakan lebih dari satu pendekatan seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya sehingga diperlukan penguasaan pendekatan ilmu-ilmu tersebut dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan social.

3. Social Science Education Council (SSEC) dan National Council for Social Studies (NCSS), menyebut IPS sebagai “Social Science Education” dan “Social Studies”, serta mendefinisikan IPS, sebagai berikut: *Social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.* Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan

sebagainya. Tujuan utama dari IPS adalah untuk membantu pemuda mengembangkan kemampuannya untuk membuat suatu keputusan beralasan dan dapat diinformasikan kepada masyarakat luas demi kepentingan publik sebagai warga Negara yang memiliki keberagaman budaya serta dalam kehidupan bermasyarakat di seluruh penjuru dunia. Penjelasan: Pendapat yang dikemukakan oleh SSEC hampir sama dengan yang diungkapkan oleh Mulyono Tj. SSEC menambahkan mengenai tujuan IPS, yakni merupakan suatu pengetahuan yang dapat membantu kita untuk dapat berinteraksi dengan orang lain, dapat menyampaikan informasi, dapat membuat suatu keputusan dengan baik, dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang memiliki budaya yang beragam, serta dapat menjadi masyarakat yang bersikap demokratis terhadap kepentingan publik.

4. Saidiharjo menegaskan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusiian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Kalau Mulyono menekankan pada pendekatan untuk mengaplikasikan IPS, Saidiharjo lebih menitikberatkan IPS menjadi semacam kajian atau kumpulan dari beberapa mata pelajaran yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan social.
5. Menurut Dr. Nursid Sumaatmadja, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu mata pelajaran yang kajiannya fokus pada seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dengan kata lain, IPS ini merupakan suatu mata pelajaran yang bersumber dari

kehidupan sosial di dunia sehingga mengajarkan kita agar lebih mengetahui mengenai kehidupan sosial apa yang telah terjadi, yang akan terjadi, maupun yang seharusnya terjadi.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah suatu program pendidikan maupun kumpulan beberapa mata pelajaran yang terkait dengan kehidupan sosial yang berkumpul menjadi satu dengan pendekatan ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya dan dapat dikaji berdasarkan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial

b. Tujuan IPS

Berdasarkan pada falsafah negara tersebut, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu:

membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945.

Sejalan dengan tujuan pendidikan di atas, tujuan pendidikan IPS dalam Depdiknas (2006) secara khusus adalah selain membekali siswa dengan pengetahuan dan pengembangan konsep juga membekali siswa agar terampil dalam memecahkan masalah-masalah sosial. tujuan pendidikan IPS menurut Nursid Sumaatmadja (dalam beduatsuko.blogspot 2009:02) adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan,

keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara”.

Setiap usaha pendidikan senantiasa memiliki tujuan tertentu yang hendak dicapai. Berdasarkan tujuan pendidikan yang jelas, tegas, terarah, barulah pendidik dapat menentukan usaha apa yang akan dilakukannya dan bahan pelajaran apa yang sebaiknya diberikan kepada anak didiknya.

Demikian juga di dalam negara kita telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional dirumuskan berdasarkan pada falsafah negara Pancasila dan UUD 1945, seperti digariskan dalam GBHN. Berdasarkan pada falsafah negara tersebut, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional, yaitu: membentuk manusia pembangunan yang ber-Pancasila dan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohaninya, memiliki pengetahuan dan keterampilan, dapat mengembangkan kreativitas dan tanggung jawab, dapat menyuburkan sikap demokrasi dan penuh tenggang rasa, dapat mengembangkan kecerdasan yang tinggi dan disertai budi pekerti yang luhur, mencintai bangsanya, dan mencintai sesama manusia sesuai ketentuan yang termaksud dalam UUD 1945.

Berkaitan dengan tujuan pendidikan di atas, kemudian apa tujuan dari pendidikan IPS yang akan dicapai? Tentu saja tujuan harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum KTSP untuk tingkat SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum KTSP), bertujuan untuk (Hayati. 2008:22):

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan social
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS menurut (NursidSumaatmadja. 2006) dalam Hayati (2008:25) adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagidirinya serta bagi masyarakat dan negara” Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan (Oemar hamalik. 1992 : 40-41).

c. Manfaat dan Fungsi IPS

Manfaat yang didapat setelah mempelajari IPS, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pengalaman langsung apabila guru IPS memanfaatkan lingkungan alam sekitar sebagai sumber belajar.
- 2) Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.
- 3) Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat.

- 4) Kemampuan mengembangkan pengetahuan sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi serta mempersiapkan diri untuk terjun sebagai anggota masyarakat (dalam Pustaka.ut.ac.id.2009: 263).

Fungsi pendidikan IPS di atas sangat dibutuhkan untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan. Melihat kemampuan siswa khususnya di tingkat SD masih sangat terbatas. Untuk itu, perlunya pengoptimalan dan pemaksimalan pembelajaran IPS SD agar dapat berpengaruh signifikan terhadap perkembangan siswa

d. Ruang Lingkup IPS

Bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu (Lili MSadeli, 1986 : 21). Karena IPS terdiri dari disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dapat dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbedadengan bidang studi lainnya. Untuk membahas karakteristik IPS, dapat dilihat dari berbagai pandangan. Berikut ini dikemukakan ruang lingkup IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya.

1. Materi IPS

Mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan

objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan. (Menurut Mulyono Tjokrodikaryo, 1986:21) dalam Hayati (2008:37). Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- a. Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- b. Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- c. Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- d. Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- e. Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Dengan demikian masyarakat dan lingkungannya, selain menjadi sumber materi IPS sekaligus juga menjadi laboratoriumnya. Pengetahuan konsep, teori-teori IPS Pengembangan Pendidikan yang diperoleh anak di dalam kelas dapat dicocokkan dan dicobakan sekaligus diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari di masyarakat.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Tipe kurikulum seperti ini disebut "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*" (Mukminan, 1996:5) dalam Hayati (2008:42). Tipe kurikulum tersebut, didasarkan pada asumsi bahwa anak pertama-tama dikenalkan atau perlu memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap dan sistematis bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

4. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan dalam menyajikan tugas. (Djamarah, 2000) hasil belajar adalah penilaian tentang kemajuan dan perkembangan siswa, yang berkenaan dengan penugasan bahan yang disajikan kepada siswa serta memiliki nilai-nilai dalam kurikulum. Hasil belajar adalah pemeriksaan/penilaian pekerjaan siswa yang di beri penghargaan berupa nilai atau komentar. Kata belajar dapat diartikan bermacam-macam oleh karena itu penafsiran tentang belajar tergantung daya nalar orang yang mendeskripsikan.

Belajar merupakan suatu proses aktivitas manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memenuhi sesuatu sehingga terjadi perubahan yang

positif dan tetap dalam tingkah laku yang diwujudkan dalam kepribadian seseorang. Belajar juga dapat dikatakan sebagai masalah yang sangat esensial, dikatakan esensial karena aktivitas tersebut merupakan proses modifikasi dari hasil pengetahuan dan ketrampilan serta sikap seseorang. Berikut pandangan para ahli tentang belajar,

Menurut Djamarah (2002 : 13) Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Selanjutnya Sardiman (2006) belajar adalah rangkaian jiwa raga, psiko fisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti unsur cipta, rasa dan karsa, rana kognitif, afektif dan psikomotor. Ditambah Cronback dalam Suryabrata (2005) belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu siswa mempergunakan panca indranya.

Selanjutnya Slameto (2003 : 2) memberikan pengertian bahwa: Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Oemar Hamalik. 2008:30). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:250-251), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan

tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Dari beberapa pengertian belajar yang dikemukakan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil dan aktivitas belajar yakni akan dilihat adanya perubahan tingkah laku yang positif sebagai hasil dari pengalaman, perubahan itu terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga dapat mempengaruhi pola pikir siswa dalam bertindak.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar menurut M. Joko S (2006:26) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu (1) faktor intern dan (2) faktor ekstern, faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Setiap proses belajar mengajar yang dilaksanakan senantiasa diarahkan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Kalau guru sudah berusaha seoptimal mungkin menciptakan kondisi bagi siswa untuk belajar tetapi hasil yang diperoleh belum maksimal, hal ini disebabkan karena proses itu sendiri dipengaruhi oleh banyak faktor diantaranya :

- 1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (*Internal*) yaitu : (1) Faktor jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh sejak lahir, (2) Faktor psikologis seperti kecerdasan dan bakat, sikap, kebiasaan, minat, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri, (3) Faktor kematangan fisik dan psikis.

- 2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa (*Eksternal*) yaitu : (1) Faktor sosial seperti lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat, (2) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, dan masyarakat, (3) Faktor lingkungan fisik yaitu fasilitas rumah dan fasilitas belajar.

c. Hasil Belajar IPS

Horward Kingsley (Sudjana, 2012: 22) menyatakan bahwa “Hasil belajar dapat diklasifikasikan dalam tiga kategori, yakni 1) keterampilan dan kebiasaan; 2) pengetahuan dan pengertian; dan 3) sikap dan cita-cita”. Masing-masing jenis hasil belajar tersebut dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Rumusan tujuan pendidikan dalam sistem pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang dikenal dengan istilah Taksonomi Bloom. Menurut Sudjana (2012: 22) bahwa secara garis besar taksonomi Bloom terdiri atas tiga ranah dan mencakup beberapa jenjang, yaitu:

- 1) Ranah kognitif adalah kemampuan intelektual yang mencakup jenjang: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif adalah perasaan emosi atau nilai. Afektif memiliki jenjang, yakni: penerimaan, tanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pemeran.
- 3) Ranah psikomotorik adalah kemampuan yang mengutamakan gerak perilaku yang melibatkan pemahaman yang dimiliki. Aspek psikomotorik memiliki

jenjang, yakni: persepsi, kesiapan, respon, mekanisme, respon kompleks, penyesuaian dan kreativitas.

Berdasarkan hal tersebut, maka hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah prestasi belajar yang diperoleh dari kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, jika standar kompetensi dan kompetensi dasar dipandang sebagai suatu harapan yang akan diperoleh murid setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka prestasi belajar dalam penelitian ini adalah seberapa besar standar kompetensi dan kompetensi dasar tersebut tercapai.

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dalam penelitian ini, hanya dibatasi pada penguasaan bahan ajar kelas IV yang diberikan dengan mengacu pada indikator pembelajaran yang telah disusun pada rencana pembelajaran, yaitu skor hasil tes belajar murid setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang menggunakan model keterampilan proses.

B. Kerangka Pikir

Kerangka pikir disusun untuk memudahkan peneliti dalam penelitiannya sekaligus menjadi panduan dalam penelitiannya. Media pembelajaran merupakan hal yang penting di buat oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam mempercepat memberikan pemahaman kepada murid dalam proses pembelajaran.

Media yang menarik dan edukatif membuat murid termotivasi dalam memperhatikan pelajaran, mereka merasa senang dengan melihat materi yang diajarkan disimulasikan dengan bantuan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajarn yanmenarik adalah pemanfaatan teknologi.Murid merasa takjub dengan hal-hal yang bersentuhan dengan dunia teknologi. Sehingga peneliti merasa tertarik menggunakan media slide powerpoint dalam proses pembelajarn dikelas.

Media pembelajaran slide powerpoint membuat murid termotivasi untuk memperhatikan pelajaran yang telah dijelaskan di depannya sehingga motivasi inilah yang dapat memicu murid untuk lebih cepat memahami materi ajar untuk meningkatkan ahsil belajarnya. Oleh sebab itu, peneliti menduga bahwa dengan menggunakan media pembelajaran slide powerpoint dapat meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

Adapun gambaran pelaksanaan penelitian yang mendasari kerangka pikir dapat digambarkan dalam bentuk bagan seperti bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Media Pembelajaran Slide Powerpoint

C. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_1 = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Palompong Kabupaten Gowa.

....

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra-eksperimen atau *pre-experiment*. Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Design Pretest-Posttest*”. Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Design penelitian eksperimen semu:

	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen	O_1	X	O_2

Keterangan:

- O_1 : pengukuran pertama sebelum menggunakan media berbasis teknologi (*pretest*)
- X : Perlakuan atau eksperimen (media berbasis teknologi)
- O_2 : Pengukuran kedua setelah menggunakan media berbasis teknologi (*post test*)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi Penelitian ini di SDI Palompong Kabupaten Gowa. yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017-2018, tepatnya pada bulan Februari 2017.

C. Variabel dan Defenisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel Bebas: penggunaan Media berbasis teknologi (X)

b. Variabel Terikat: Hasil Belajar (Y)

Indikator hasil belajar disini adalah hasil tes yang dilakukan oleh peneliti

2. Defenisi Operasional

Definisi Operasional Variabel dan Perlakuan pada penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis Teknologi adalah media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan bantuan teknologi berupa media yang berasal dari teknologi. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media berbasis teknologi adalah media slide powerpoint yang berisis tentang materi pembelajaran yang telah dirangkum dan didesain dalam bentuk media slide powerpoint yang menarik yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Hasil belajar IPS adalah kemampuan murid yang di peroleh setelah belajar dengan menggunakan media slide powerpoint.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Menurut Sugiyono (2000: 57) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulannya”. Jadi Populasi dalam penelitian ini adalah semua murid SDI Palompong Kabupaten Gowa pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 berjumlah 199 murid.

Tabel.3.1. Keadaan Populasi SDI Palompong Kabupaten Gowa

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Keterangan
	Laki-laki	Perempuan		
I	21	23	44	
II	14	15	29	
III	12	22	34	
IV	11	10	21	
V	16	14	30	
VI	12	17	29	
Jumlah	93	106	199	

Sumber: Papan Potensi jumlah murid SDI Palompong Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018

2. Pengambilan sample dalam penelitian ini digunakan teknik "Purposive Sampling" artinya peneliti ini mengambil sebagian jumlah populasi sebagai anggota sample. Dengan pertimbangan bahwa adanya masalah yang relevan dengan rencana penelitian, adanya variasi siswa, dilihat dari status sosial, pendidikan dan pekerjaan orang tua, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, di kelas ini jarang dilakukan pembelajaran yang menggunakan media power point, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada table berikut ini :

Table 3.2.keadaan sampel adalah sebagai berikut:

Sampel	Jumlah murid
IV	Laki laki : 11
	Perempuan : 10
Jumlah	21

E. Instrument Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes hasil belajar yaitu instrument untuk mengukur hasil belajar murid berupa soal-soal isian sebanyak 12 nomor dan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor dengan pilihan 4 jawaban

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh skor variabel penelitian, digunakan jenis instrumen yaitu Tes Hasil belajar.

1. Tes Hasil Belajar

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar penetapan skor. Tes yang diberikan pada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk isian dan pilihan ganda sehingga dapat diketahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Melalui tes ini akan tampak seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tes ini diberikan pada akhir pembelajaran. Hasil tes inilah yang kemudian akan digunakan sebagai acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

2. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk melihat hasil belajar murid sebelum peneliti datang. Dokumentasi nilai ini didapatkan melalui buku nilai wali kelas IV SDI Palompong kabupaten gowa selama belajar di sekolah. Nilai yang dapat diamati adalah nilai harian murid, nilai tugas, nilai pekerjaan rumah, nilai tengah semester dan nilai semester murid.

G. Teknik Analisa Data

Pengolahan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik distribusi skor hasil belajar IPS. Meliputi skor rata-rata, standar deviasi, skor tertinggi (*maksimum*), skor terendah (*minimum*), dan distribusi frekuensi.

2. Analisis Inferensial

Statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian dasar-dasar analisis yaitu uji normalitas sebagai berikut:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan rumus chi-kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:

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

(Supardi U.S, 2014: 140)

dengan:

χ_{hitung}^2 = Nilai Chi-kuadrat hitung

O_i = Frekuensi hasil pengamatan

E_i = Frekuensi harapan

k = Banyaknya kelas

Kriteria pengujian adalah jika t_{hitung}^2 lebih kecil t_{tabel}^2 , dengan derajat kebebasan $(dk) = k - 3$ pada taraf signifikan 0,05 maka sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Untuk maksud tersebut maka teknik pengujian yang digunakan adalah uji-t dengan $\alpha = 0,05$

$$t_{hitung} = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

S^2 yang dihitung dengan rumus:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

(Supardi U.S, 2014: 329)

dengan:

\overline{X}_1 = Rata-rata sampel 1

\overline{X}_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Standar deviasi sampel 1

S_2 = Standar deviasi sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

n_1 = Jumlah siswa *pretest*

n_2 = Jumlah siswa *posttest*

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas digunakan uji pihak kanan, dirumuskan sebagai berikut:

$$H_0 : \bar{x}_1 \leq \bar{x}_2 \text{ melawan } H_1 : \bar{x}_1 > \bar{x}_2$$

$H_1 =$ Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

$H_0 =$ Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Analisis Deskriptif

Berikut ini dikemukakan hasil deskriptif pencapaian hasil belajar secara umum siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa tahun ajaran 2017/2018 yang diajar dengan penggunaan media slide powerpoint.

Tabel 4.1: Pengolahan data hasil belajar secara umum murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

Skor	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor tertinggi	14	21
Skor terendah	3	5
Skor rata-rata	9,69	14,57
Standar deviasi	2,60	3,71

Skor tertinggi yang dicapai oleh siswa pada *pretest* yaitu 14 dan skor terendahnya adalah 3. Sehingga skor rata-rata 9,69 dengan standar deviasi 2,60. Namun setelah diajar dengan strategi pembelajaran aktif, skornya berubah yaitu skor tertinggi menjadi 21 dan skor terendah menjadi 5 sehingga skor rata-rata 14,57 dengan standar deviasi menjadi 3,71.

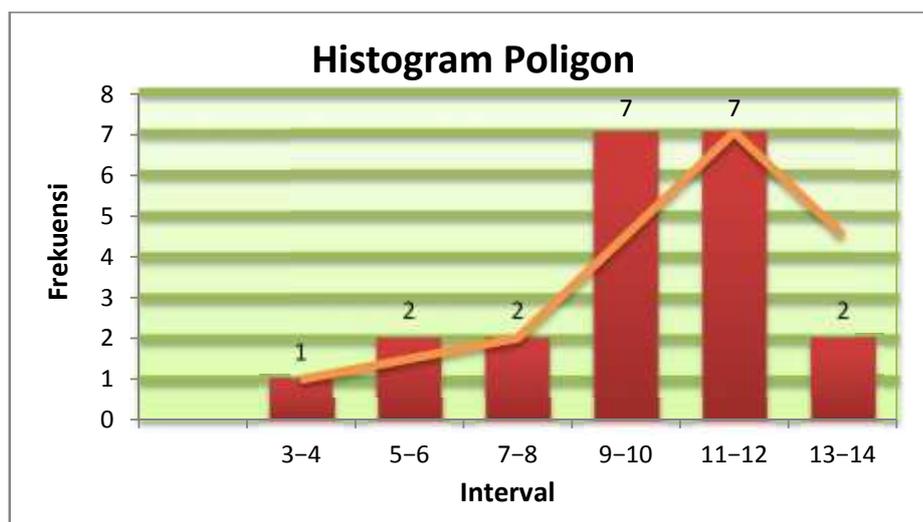
Jika skor hasil belajar murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa dianalisis dengan menggunakan persentase pada distribusi frekuensi maka dapat dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut ini:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kumulatif Skor Hasil Belajar Murid Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *Pretest*

Interval Skor	f	f (%)	Kumulatif dari bawah		Kumulatif dari atas	
			Kf	K(%)	Kf	K(%)
3-4	1	4,76	1	4,76	21	100,00
5-6	2	9,52	3	14,29	20	95,24
7-8	2	9,52	5	23,81	18	85,71
9-10	7	33,33	12	57,14	16	76,19
11-12	7	33,33	19	90,47	9	42,86
13-14	2	9,52	21	100,00	2	9,52

Dari tabel 4.2 di atas, terlihat bahwa 3 orang murid yang memperoleh skor 3-6 dengan persentase 14,29% dan 9 orang siswa yang memperoleh skor 7-10 dengan persentase 42,86%. Selibhnya sama juga 9 orang murid yang memperoleh skor 11-14 dengan persentase 42,86%.

Data distribusi frekuensi skor hasil belajar murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *pretest* dapat disajikan dalam histogram dan poligon frekuensi sebagai berikut:



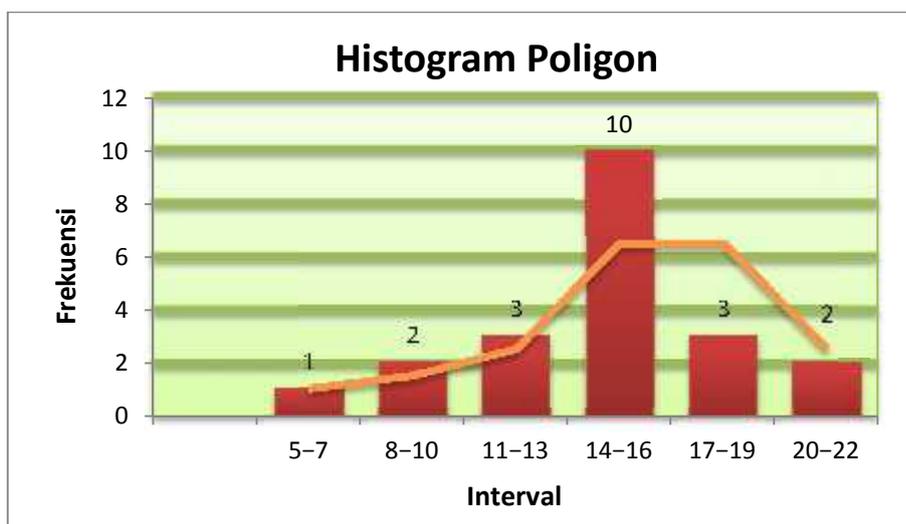
Gambar 4.1 Distribusi frekuensi skor hasil belajar murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *pretest*.

Tabel 4.3. Distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *posttest*.

Interval Skor	f	f (%)	Kumulatif dari bawah		Kumulatif dari atas	
			Kf	K(%)	Kf	K(%)
5-7	1	4,76	1	4,76	21	100,00
8-10	2	9,52	3	14,29	20	95,24
11-13	3	14,29	6	28,57	18	85,71
14-16	10	47,62	16	76,19	15	71,43
17-19	3	14,29	19	90,47	5	23,81
20-22	2	9,52	21	100,00	2	9,52

Dari tabel 4.3. di atas, terlihat bahwa 3 orang siswa yang memperoleh skor 5-10 dengan persentase 14,29% dan 13 orang siswa yang memperoleh skor 11-16 dengan persentase 61,90%. Selebihnya 5 orang siswa yang memperoleh skor 17-22 dengan persentase 23,81%.

Data distribusi frekuensi skor hasil belajar siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *posttest* dapat disajikan dalam histogram dan poligon frekuensi sebagai berikut:



Gambar 4.2 Distribusi frekuensi skor hasil belajar murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *posttest*

2. Hasil Analisis Inferensial

a. Pengujian Normalitas

1) Pengujian normalitas skor hasil belajar siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *pretest*

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan Chi-Kuadrat diperoleh nilai $t_{hitung}^2 = 4,73$ dan $t_{tabel}^2 = 5,99$ dengan $dk = 2$ pada taraf signifikansi = 0,05. Terlihat bahwa $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$ menunjukkan skor hasil belajar siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2) Pengujian normalitas skor hasil belajar siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *posttest*

Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan chi-kuadrat diperoleh nilai $t_{hitung}^2 = 4,92$ dan $t_{tabel}^2 = 5,99$ dengan $dk = 2$ pada taraf signifikansi = 0,05. terlihat bahwa $t_{hitung}^2 < t_{tabel}^2$ menunjukkan skor hasil belajar siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa pada *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan uji-t. Hipotesis yang akan diuji dengan menggunakan uji-t adalah: hasil belajar IPS siswa setelah diajar melalui Metode pembelajaran penggunaan media slide powerpoint lebih besar dibandingkan dengan sebelum diajar melalui Metode penggunaan media slide powerpoint.

Pengujian statistiknya:

Kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,93$. Dengan

$$= 0,05 \text{ di dapat } t_{tabel} = t(1-1/2) \text{ (dk} = n_1 + n_2 - 2)$$

$$t_{tabel} = t(1-1/2, 0,05) \text{ (dk} = 21 + 21 - 2)$$

$$t_{tabel} = t(0,975) (40)$$

$$t_{tabel} (0,975) (40) = 2,02$$

jadi, $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,93 > 2,02$

oleh karena itu, H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian Ada pengaruh penggunaan media slide powerpoint terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Timbulnya animo seseorang untuk melakukan penelitian berawal dari sebuah masalah dan masalah itu berada di SDI Palompog Kabupaten Gowa. Masalah yang terjadi di SDI Palompong Kabupaten Gowa yaitu dimana guru kurang memperhatikan penggunaan dan pemanfaatan media dalam melakukan proses pembelajaran dikelas yang mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi belajar siswa di sekolah tersebut sehingga hasil belajar yang diperoleh murid di SDI Palompong Kabupaten Gowa pada mata pelajaran IPS tergolong rendah.

Maka dari itu dari peneliti merasa harus memberikan sebuah perlakuan disekolah tersebut dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang cocok diterapkan di sekolah tersebut selain itu peneliti juga ingin mengetahui sejauh mana pengaruh perlakuan yang diberikan kepada responden agar masalah yang ada bisa teratasi

sehingga tujuan pendidikan yang terdapat pada Undang –undang No.23 tentang sistem pendidikan nasional untuk membangun manusia Indonesia yang cerdas spiritual, intelektual, emosioanal, berprestasi, mandiri, dan berbudi pekerti luhur sehingga mampu memajukan kualitas kehidupan bangsa Indonesia dimasa yang akan datang.

Kualitas kehidupan bangsa sangat ditentukan oleh faktor pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Kemajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, untuk mencapai itu, pendidikan harus adaptif terhadap perubahan zaman.

Dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu diperhatikan, yaitu pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan, dan secara mikro harus diterapkan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas yang lebih memberdayakan potensi siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Salah satu prinsip paling penting dari psikologi pendidikan adalah guru tidak boleh hanya semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri.

Dalam setiap pembelajaran ada potensi konflik antara nilai-nilai sosial, pandangan dan pengetahuan siswa dengan materi yang disajikan. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Proses belajar terjadi karena adanya

interaksi individu dengan lingkungannya. Salah satu bertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), perubahan nilai dan sikap (afektif). Sebagaimana diketahui bahwa terdapat hal penting yang terjadi dalam proses belajar mengajar yakni interaksi yang dipengaruhi oleh lingkungannya terdiri atas siswa, guru, sumber belajar dan fasilitas belajar lainnya.

Dalam proses belajar mengajar, guru bertugas sebagai penyampai materi sekaligus berkewajiban mengembangkan topik pembelajaran agar memberikan hasil belajar yang optimum “Boyce”(Arikumto, 2007:62). Untuk mencapai tujuan ini maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa belajar dengan mudah dan efisien berdasarkan pengetahuan dan kemampuan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diberikan dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam menghasilkan atau menciptakan kualitas lulusan pendidikan. Oleh karena itu, hal utama yang seyogyanya mendapatkan perhatian lebih serius adalah menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas sangat ditentukan oleh guru sebagai pengajar yang profesional dengan kualifikasi sebagaimana yang diamanahkan oleh Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, penggunaan metode pengajaran yang menarik dan bervariasi, perilaku belajar peserta didik yang positif, kondisi dan

suasana belajar yang kondusif untuk belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses belajar itu sendiri.

Penjelasan berupa gambar sederhana di papan tulis serta keterangan yang bersifat verbal belum dapat menghasilkan pemahaman yang komprehensif sehingga perlu adanya media yang dapat menggambarkan kejadian-kejadian pada masa lampau yang menjadi materi mata pelajaran IPS pada Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana.

Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran selain metode mengajar. Kedua unsur ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, dan guru dapat menyajikan data dengan padat dan menarik.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sejalan dengan itu, komputer sudah merambah dalam peranan sebagai alat bantu pembelajaran. Penerapan komputer sebagai media pembelajaran dapat dipandang sebagai solusi yang tepat untuk mewujudkan tujuan pembelajaran,

yang memberi kesempatan pada siswa belajar secara mandiri melalui bahan ajar yang diprogram secara interaktif. Pembelajaran berbasis multimedia (teknologi yang melibatkan teks, gambar, suara, dan video) dapat menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan memudahkan penyampaian (Askar, 2002:120).

Salah satu perangkat lunak yang biasa dipakai dalam penyampaian materi pelajaran adalah *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* merupakan salah satu aplikasi milik *Microsoft*, disamping *Microsoft Word* dan *Microsoft Exel* yang telah di kenal banyak orang. Ketiga aplikasi ini lazim disebut *Microsoft Office*. Pada dasarnya, aplikasi *Microsoft Power Point* berfungsi untuk membantu user dalam menyajikan persentasi.

Aplikasi *Microsoft Power Point* menyediakan fasilitas *slide* untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas *animasi*, suatu *slide* dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : *front picture*, *sound* dan *effect* dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini disajikan, maka para pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang kita sampaikan kepada peserta didik.

Media pembelajaran *Microsoft Power Point* berupa program media presentase pada komputer diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman sekaligus prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Melalui penggunaan media presentase *Microsoft Power Point*, para siswa kelas IV SDI Palompog Kabupaten Gowa dapat meningkatkan hasil belajar mereka melalui instrumen

berupa sejumlah pertanyaan dalam LKS, *Pretest*, *post test*, dan informasi melalui Media Slide Power Point.

Pada pelaksanaan metode penggunaan media slide powerpoint (mendorong menyelidiki), berbagai kegiatan belajar telah dilakukan oleh para siswa. Namun tidak semua kegiatan itu bisa terpantau satu persatu. Beberapa kegiatan yang diperlihatkan oleh siswa dianggap cukup mewakili keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan belajar telah dilaksanakan dengan baik oleh peneliti maupun dokumentasi kamera.

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah melewati berbagai macam tantangan berdasarkan ruang lingkup masalah yang dihadapinya, besarnya hasil belajar yang diperoleh seseorang tergantung dari seberapa besar dan seberapa kuat dia untuk memperolehnya, Socrates pernah mengatakan bahwa keinginan seseorang untuk meraih kesuksesan tergantung dari seberapa besar usaha orang tersebut untuk sukses

(Djamarah, 2000) hasil belajar adalah penilaian tentang kemajuan dan perkembangan siswa, yang berkenaan dengan penguasaan bahan yang disajikan kepada siswa serta memiliki nilai-nilai dalam kurikulum. Hasil belajar adalah pemeriksaan/penilaian pekerjaan siswa yang diberi penghargaan berupa nilai atau komentar. Kata belajar dapat diartikan bermacam-macam oleh karena itu penafsiran tentang belajar tergantung daya nalar orang yang mendeskripsikan.

Belajar merupakan suatu proses aktivitas manusia yang berlangsung secara sadar dan bertujuan untuk memenuhi sesuatu sehingga terjadi perubahan yang positif dan tetap dalam tingkah laku yang diwujudkan dalam kepribadian

seseorang. Belajar juga dapat dikatakan sebagai masalah yang sangat esensial, dikatakan esensial karena aktivitas tersebut merupakan proses modifikasi dari hasil pengetahuan dan ketrampilan serta sikap seseorang. Berikut pandangan para ahli tentang belajar, Menurut Djamarah (2002 : 13) Belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

IPS adalah ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang tata kehidupan masyarakat luas baik di pedesaan dan perkotaan, IPS merupakan salah satu disiplin ilmu dalam dunia pendidikan yang dipelajari untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan membekali siswa akan pentingnya hidup berdampingan secara sosial bermasyarakat dan mengenal kebudayaan, adat istiadat, suku, dan ras dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut Nasution (Yaba, 2006: 4) dalam (hidayati, 2008:10) IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial. Sedangkan Nu'man Sumantri dan kawan-kawan (Yaba, 2006: 4) merumuskan bahwa IPS sebagai bahan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang di sederhanakan untuk tujuan pendidikan di tingkat SD, SLTP dan SLTA.

Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan

sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktivitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis.

Jenis penelitian adalah faktor yang menentukan pengukuran variabel-variabel penelitian baik variable bebas maupun terikat. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre- experiment* dengan rancanganyang digunakanaadalah "*One Group Design Pretest-Posttest*". Pembelajaran diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan media slide powerpoint terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan social (IPS).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh skor tertinggi pada *pretest* adalah 14 dan skor rata-rata 9,69 dengan standar deviasi 2,60. Sedangkan pada *posttest* skor tertinggi adalah 21 dan skor rata-rata 14,57 dengan standar deviasi 3,71. Berdasarkan persentase frekuensi skor hasil belajar IPS murid pada *pretest* yaitu ada 7 orang atau sekitar 33,33% murid yang kebanyakan memperoleh dari interval skor 9 sampai 12, sedangkan pada *posttest* ada 10 orang atau sekitar 47,62% murid yang memperoleh interval skor dari 14 sampai 16.

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS murid yang diperoleh pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan pada *pretest*. Tingginya hasil belajar IPS murid pada *posttest* disebabkan karena adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode penggunaan media slide powerpoint pada proses pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil analisis inferensial, diperoleh bahwa skor hasil belajar IPS murid baik *pretest* maupun *posttest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan pada pengujian hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,93 > 2,02$) sehingga jatuh pada daerah penolakan H_0 dan penerimaan H_1 dalam hal ini pengajuan hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan metode penggunaan media slide powerpoint. Hal ini memberikan indikasi bahwa metode penggunaan media slide powerpoint dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS karena metode penggunaan media slide powerpoint merupakan suatu metode yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dan dapat memfokuskan perhatian siswa pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Secara umum dapat dikatakan metode penggunaan media slide powerpoint yang pembelajarannya telah diatur sedemikian rupa, menunjukkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Kecuali untuk aktivitas bertanya dimana masih rendah sebagaimana gambaran umum perilaku siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil penelitian yang diperoleh dapatlah kiranya dijadikan sebagai gambaran umum bahwa metode pembelajaran penggunaan media slide powerpoint sangat baik diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan bukan tanpa hambatan. Ada beberapa kendala yang dialami dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain yaitu: (1) menyiapkan bahan materi sesuai yang diajarkan. Persiapan bahan-bahan ini sangat diperlukan untuk membawa siswa dalam lingkungan belajar yang alamiah. (2) Waktu yang

digunakan cukup lama untuk mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan semua instrumen yang diperlukan dalam pembelajaran. (3) Perencanaan, pembuatan dan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media slide power point yang membutuhkan kesabaran, ketenangan, dan konsentrasi yang ekstra sebelum di terapkan kepada responden.

Dalam penelitian ini diterapkan media pembelajaran slide powerpoint terdiri dari pengukuran hasil belajar yaitu sebelum menggunakan media slide powerpoint dan setelah menggunakan media slide powerpoint. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan yakni meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa. Sesuai dengan hipotesis penelitian penolakan H_0 dan penerimaan H_1 yang menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk slide powerpoint terhadap hasil belajar IPS Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

Keberhasilan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk slide powerpoint terhadap hasil belajar IPS Kelas IV SDI Palompong Kabupaten gowa tidak luput dari peran peneliti dalam menerapkan media slide powerpoint, karena media slide powerpoint merupakan media yang menarik dan banyak variasi baik dalam bentuk gambar, huruf, dan grafik yang diterapkan dalam proses pembelajaran IPS.

Selain hasil penelitian tersebut *Microsoft PowerPoint* juga memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya pantas digunakan sebagai media belajar. Beberapa kelebihan tersebut antara lain: (a) Penyajiannya menarik karena ada

permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, (b) Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, (c) Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, (d) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, (e) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, (f) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa kemana-mana. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2013: 193) menjelaskan bahwa, “*Microsoft Office Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar laporan, atau karya”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media slide powerpoint terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa, sehingga metode ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS.
2. Skor rata-rata hasil belajar IPS murid kelas Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa sebelum diajar dengan menggunakan metode penggunaan media slide powerpoint adalah 9,69. Skor rata-rata hasil belajar IPS murid kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa setelah diajar dengan menggunakan metode penggunaan media slide powerpoint adalah 14,57.

B. Saran

1. Dalam pembelajaran sebaiknya seorang guru harus mampu menciptakan suasana tenang, menarik perhatian murid dan menyenangkan di dalam kelas. Suasana tenang bisa tercipta apabila memberikan motivasi pada murid dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu model pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran slide powerpoint

2. Penelitian ini hendaknya dapat dilanjutkan oleh peneliti lain yang berminat dan memperhatikan kekurangan-kekurangan yang ada pada penelitian ini, pada subjek serta pada objek penelitian yang berbeda demi peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2004. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Anurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S., (2007), *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Askar Jaya, 2004, *Konsep Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development)*, Program Pasca Sarjana IPB, Bogor.
- Depdiknas. 2007. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta : BNSP.
- Depdiknas. 2006. *Model-model Pembelajaran yang Efektif dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Depdiknas.
- Djamarah. 2000. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Poses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Akasara.
- Haling, A. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan penerbit UNM .
- Hidayati. (2008). *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta. Dirjendikti Depdiknas
- Koesmini, 1998. *Kiat-Kiat Meningkatkan Prestasi Belajar IPS di SD*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Nasution. 2005. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Pidarta, Made. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sardiman. 2006. *Interkasi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. 2007. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Sahabuddin. 2000. *Belajar dan pembelajaran*. Makassar: UNM.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- U.S, Supardi. 2014. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Jakarta:PT. Prima Ufuk Semesta
- Wibawa, Basuki dan Mukti Farida. 1992. *Media Pengajaran*. Depdikbud.
- Puput Alfrianti. 2014. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Treffinger Berbantuan Media Powerpoint Pada Siswa Kelas IV SDN Mangunsari Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: UNS. Online: <http://lib.unnes.ac.id/20101/1/1401410096.pdf>. diakses 4 september 2015
- Ainul Yaqin. 2015. *Manfaat Program Powerpoint*. Online <http://yaqin311293.blogspot.co.id/2015/02/manfaat-program-power-point-dalam.html> Diakses 4 September 2015

A

HASIL ANALISIS DATA
PENELITIAN

Tabel.A.1.Data Skor dan Nilai Hasil Belajar Murid Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

NO	NAMA	Skor Pretes	NilaiPretes	Skor Posttes	Nilai Posttes
1	Alfari andi ramadan	11	50	16	72.72
2	Muh.akil Mualimin	5	22.72	5	22.72
3	Muh.khsnul alfarabi	9	40.90	15	68.18
4	Heirul	6	27.27	19	86.36
5	Hailul aswan	7	31.81	21	95.45
6	Rezky	14	63.63	14	63.63
7	Hari Agus Salim	13	59.09	15	68.18
8	Fahmi Hidayat	10	45.45	12	54.54
9	Ganiul Hakim	11	50	13	59.09
10	Akbar Saputra	11	50	14	63.63
11	Hamdani Putra	10	45.45	8	36.36
12	Muh arif R	10	45.45	15	68.18
13	Putri amelia anatsya	12	54.54	16	72.72
14	Putri jabal Rahma	3	13.63	17	77.27
15	Neysa Aulia Aziz	11	50	16	72.72
16	Nur Amalia.S	8	36.36	10	45.45
17	Alika ramadani	12	54.54	16	72.72
18	Ratu annisa Ramadani	9	40.90	13	59.09
19	Putri purnama s	10	45.45	18	81.81
20	Rahma	12	54.54	20	90.90
21	Hinanda	9	40.90	16	72.72
Jumlah		203	922.72	309	1404.55
Rata-rata		9.67	43.93	14.71	66.88
Tertinggi		14	63.63	21	95.45
Terendah		3	13.63	5	22.72

Analisis Statistik Deskriptif (*pretest*)

Skor tertinggi = 14(dari skor maksimal 22)

Skor terendah = 3

Jumlah sampel (n) = 21

Jumlah kelas interval (K) = $1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 21$
 $= 1 + 3,3 (1,32)$
 $= 1 + 4,36$
 $= 5,36 \approx 5$

Rentang data (R) = Skor tertinggi - Skor terendah
 $= 14 - 3$
 $= 11$

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{R}{K}$
 $= \frac{11}{5} = 2,2 \approx 2(\text{dibulatkan})$

Tabel. A. 2. Distribusi frekuensi kelas sampel

Interval Skor	f_i	x_i	x_i²	f_i x_i	f_i x_i²
3-4	1	3,5	12,25	3,5	12,25
5-6	2	5,5	30,25	11	60,50
7-8	2	7,5	56,25	15	112,50
9-10	7	9,5	90,25	66,5	631,75
11-12	7	11,5	132,25	80,5	925,75
13-14	2	13,5	182,25	27	364,5
Jumlah	21			203,5	2107,25

$$\text{Skor rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f} = \frac{203,5}{21} = 9,69$$

$$\text{Nilai rata-rata } (\bar{x}) = \frac{9,69}{22} \times 100\% = 44,05$$

$$\text{Standar deviasi (S)} = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{2107,25 - \frac{(203,5)^2}{21}}{21-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{2107,25 - \frac{41412,25}{21}}{20}}$$

$$= \sqrt{\frac{2107,25 - 1972,01}{20}}$$

$$= \sqrt{\frac{135,24}{20}}$$

$$= \sqrt{6,76}$$

$$= 2,60$$

Analisis Statistik Deskriptif (posttest)

Skor tertinggi = 21 dari skor maksimal 22

Skor terendah = 5

Jumlah sampel (n) = 21

Jumlah kelas interval (K) = $1 + 3,3 \log n$
 $= 1 + 3,3 \log 21$
 $= 1 + 3,3 (1,32)$
 $= 1 + 4,36$
 $= 5,36 \approx 5$

Rentang data (R) = Skor tertinggi - Skor terendah
 $= 21 - 5$
 $= 16$

Panjang kelas = $\frac{\text{rentang data}}{\text{jumlah kelas interval}} = \frac{R}{K}$

$$= \frac{16}{5} = 3,2 \approx 3$$

Tabel. A. 3. Distribusi frekuensi kelas sampel

Interval Skor	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
5-7	1	6	36	6	36
8-10	2	9	81	18	162
11-13	3	12	144	36	432
14-16	10	15	225	150	2250
17-19	3	18	324	54	972
20-22	2	21	441	42	882
Jumlah	21			306	4734

$$\text{Skor rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f} = \frac{306}{21} = 14,57$$

$$\text{Nilai rata-rata } (\bar{x}) = \frac{14,57}{22} \times 100\% = 66,23$$

$$\text{Standar deviasi (S)} = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2 - \frac{(\sum f_i x_i)^2}{n}}{n-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{4734 - \frac{(306)^2}{21}}{21-1}}$$

$$= \sqrt{\frac{4734 - \frac{93636}{21}}{20}}$$

$$= \sqrt{\frac{4734 - 4458,86}{20}}$$

$$= \sqrt{\frac{275,14}{20}}$$

$$= \sqrt{13,76}$$

$$= 3,71$$

Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas (*pretest*)

Tabel. A. 4. Pengujian normalitas kelas sampel

Kelas Interval	Batas Kelas	Z Batas Kelas	Z tabel	Luas Z tabel	Ei	Oi	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	2,5	-2,76	0,4971				
3-4				0,0204	0,4284	1	0,7626
	4,5	-1,99	0,4767				
5-6				0,0860	1,8060	2	0,0208
	6,5	-1,23	0,3907				
7-8				0,2135	4,4835	2	1,3756
	8,5	-0,46	0,1772				
9-10				0,2989	6,2769	7	0,0833
	10,5	0,31	0,1217				
11-12				-0,5981	12,5601	7	2,4613
	12,5	1,08	0,3599				
13-14				-0,1079	2,2659	2	0,0312
	14,5	1,85	0,4678				
Jumlah						21	4,7348

Keterangan :

Kolom 1 : Kelas Interval diperoleh dari skor terendah + panjang kelas, yaitu :

$$3 + 2 = 5 + 2 = 7, \text{ dst. Sehingga ditulis : } 3 - 4$$

$$5 - 6$$

$$7 - \text{dst.}$$

Kolom 2 : Batas Kelas (BK) = $3 - 0,5 = 2,5$ (BK₁)

$$\text{BK}_2 = \text{BK}_1 + \text{panjang kelas} = 2,5 + 2 = 4,5$$

$$BK_3 = BK_2 + \text{panjang kelas} = 4,5 + 2 = 6,5$$

$$BK_4 = BK_3 + \text{panjang kelas} = 6,5 + 2 = 8,5$$

$$BK_5 = BK_4 + \text{panjang kelas} = 8,5 + 2 = 10,5$$

$$BK_6 = BK_5 + \text{panjang kelas} = 10,5 + 2 = 12,5$$

$$BK_7 = BK_6 + \text{panjang kelas} = 12,5 + 2 = 14,5$$

$$\text{Kolom 3 : } Z_{\text{batas kelas}} = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{X}}{S}$$

$$ZBK_1 = \frac{2,5 - 9,69}{2,60} = -2,76$$

$$ZBK_5 = \frac{10,5 - 9,69}{2,60} = 0,31$$

$$ZBK_2 = \frac{4,5 - 9,69}{2,60} = -1,99$$

$$ZBK_6 = \frac{12,5 - 9,69}{2,60} = 1,08$$

$$ZBK_3 = \frac{6,5 - 9,69}{2,60} = -1,23$$

$$ZBK_7 = \frac{14,5 - 9,69}{2,60} = 1,85$$

$$ZBK_4 = \frac{8,5 - 9,69}{2,60} = -0,46$$

Kolom 4 : Z_{tabel} (menggunakan daftar Z)

$$\text{Kolom 5 : } \text{Luas } Z_{\text{tb1}} = Z_{-2,76} - Z_{-1,99}$$

$$\text{Luas } Z_{\text{tb4}} = Z_{-0,46} + Z_{0,31}$$

$$= 0,4971 - 0,4767$$

$$= 0,1772 + 0,1217$$

$$= 0,0204$$

$$= 0,2989$$

$$\text{Luas } Z_{\text{tb2}} = Z_{-1,99} - Z_{-1,23}$$

$$\text{Luas } Z_{\text{tb5}} = Z_{0,31} - Z_{1,08}$$

$$= 0,4767 - 0,3907$$

$$= 0,1217 - 0,3599$$

$$= 0,0860$$

$$= -0,5981$$

$$\begin{aligned} \text{Luas } Z_{tb3} &= Z_{-1,23} - Z_{-0,46} & \text{Luas } Z_{tb6} &= Z_{1,08} - Z_{1,85} \\ &= 0,3907 - 0,1772 & &= 0,3599 - 0,4678 \\ &= 0,2135 & &= -0,1079 \end{aligned}$$

Kolom 6 : Frekuensi harapan (E_i) = $n \times$ Luas Z_{tabel}

$$E_1 = 21 \times 0,0204 = 0,4284 \qquad E_4 = 21 \times 0,2989 = 6,2769$$

$$E_2 = 21 \times 0,0860 = 1,8060 \qquad E_5 = 21 \times 0,5981 = 12,5601$$

$$E_3 = 21 \times 0,2135 = 4,4835 \qquad E_6 = 21 \times 0,1079 = 2,2659$$

Kolom 7 : Frekuensi hasil pengamatan (O_i), yaitu banyaknya data yang termasuk pada suatu kelas interval.

Kolom 8 : Nilai $X^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$

$$X_1^2 = \frac{(1 - 0,4284)^2}{0,4284} = 0,7626 \qquad X_4^2 = \frac{(7 - 6,2769)^2}{6,2769} = 0,0833$$

$$X_2^2 = \frac{(2 - 1,8060)^2}{1,8060} = 0,0208 \qquad X_5^2 = \frac{(7 - 12,5601)^2}{12,5601} = 2,4613$$

$$X_3^2 = \frac{(2 - 4,4835)^2}{4,4835} = 1,3756 \qquad X_6^2 = \frac{(2 - 2,2659)^2}{2,2659} = 0,0312$$

Derajat kebebasan (dk) = $k - 3$

$$= 5 - 3 = 2$$

Taraf signifikansi (α) = 0,05

$$t_{tabel}^2 = t_{(1-\alpha)dk}^2 = t_{(0,95)(2)}^2 = 5,99$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh $t_{hitung}^2 = 4,73$ untuk $\alpha = 0,05$ dan

dk = $k - 3 = 5 - 3 = 2$, maka diperoleh $t_{tabel}^2 = 5,99$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung}^2 = 4,73 < t_{tabel}^2 = 5,99$. Hasil belajar yang diperoleh kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa saat *pretest* berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas (*posttest*)

Tabel. A. 5. Pengujian normalitas kelas sampel

Kelas Interval	Batas Kelas	Z Batas Kelas	Z _{tabel}	Luas Z _{tabel}	E _i	O _i	$\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$
	4,5	-2,71	0,4966				
5-7				0,0247	0,5187	1	0,4465
	7,5	-1,91	0,4719				
8-10				0,1098	2,3058	2	0,0405
	10,5	-1,09	0,3621				
11-13				0,2518	5,2878	3	0,9898
	13,5	-0,28	0,1103				
14-16				0,3088	6,4848	10	1,9054
	16,5	0,52	0,1985				
17-19				-0,2097	4,4037	3	0,4474
	19,5	1,33	0,4082				
20-22				0,1959	4,1139	2	1,0862
	22,5	-0,56	0,2123				
Jumlah						21	4,9158

Keterangan :

Kolom 1 : Kelas Interval diperoleh dari skor terendah + panjang kelas, yaitu :

$$5 + 3 = 8 + 3 = 11, \text{ dst. Sehingga ditulis : } 5 - 7$$

$$8 - 10$$

$$11 - \text{dst.}$$

Kolom 2 : Batas Kelas (BK) = $5 - 0,5 = 4,5$ (BK₁)

$$BK_2 = BK_1 + \text{panjang kelas} = 4,5 + 3 = 7,5$$

$$BK_3 = BK_2 + \text{panjang kelas} = 7,5 + 3 = 10,5$$

$$BK_4 = BK_3 + \text{panjang kelas} = 10,5 + 3 = 13,5$$

$$BK_5 = BK_4 + \text{panjang kelas} = 13,5 + 3 = 16,5$$

$$BK_6 = BK_5 + \text{panjang kelas} = 16,5 + 3 = 19,5$$

$$BK_7 = BK_6 + \text{panjang kelas} = 19,5 + 3 = 22,5$$

$$\text{Kolom 3 : } Z_{\text{batas kelas}} = \frac{\text{Bataskelas} - \bar{X}}{S}$$

$$ZBK_1 = \frac{4,5 - 14,57}{3,71} = -2,71 \quad ZBK_5 = \frac{16,5 - 14,57}{3,71} = 0,52$$

$$ZBK_2 = \frac{7,5 - 14,57}{3,71} = -1,91$$

$$ZBK_6 = \frac{19,5 - 14,57}{3,71} = 1,33$$

$$ZBK_3 = \frac{10,5 - 14,57}{3,71} = -1,09 \quad ZBK_7 = \frac{12,5 - 14,57}{3,71} = -0,56$$

$$ZBK_4 = \frac{13,5 - 14,57}{3,71} = -0,28$$

Kolom 4 : Z_{tabel} (menggunakan daftar Z)

$$\begin{aligned} \text{Kolom 5 : } \quad \text{Luas } Z_{\text{tb1}} &= Z_{-2,71} - Z_{-1,91} & \text{Luas } Z_{\text{tb4}} &= Z_{-0,28} + Z_{0,52} \\ &= 0,4966 - 0,4719 & &= 0,1103 + 0,1985 \\ &= 0,0247 & &= 0,3088 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Luas } Z_{\text{tb2}} &= Z_{-1,91} - Z_{-1,09} & \text{Luas } Z_{\text{tb5}} &= Z_{0,52} - Z_{1,33} \\ &= 0,4719 - 0,3621 & &= 0,1985 - 0,4082 \\ &= 0,1098 & &= -0,2097 \end{aligned}$$

$$\text{Luas } Z_{\text{tb3}} = Z_{-1,09} - Z_{-0,28} \quad \text{Luas } Z_{\text{tb6}} = Z_{1,33} - Z_{0,56}$$

$$= 0,3621 - 0,1103 = 0,4082 - 0,2123$$

$$= 0,2518 = 0,1959$$

Kolom 6 : Frekuensi harapan (E_i) = $n \times$ Luas Z_{tabel}

$$E_{i1} = 21 \times 0,0247 = 0,5187 \quad E_{i4} = 21 \times 0,3088 = 6,4848$$

$$E_{i2} = 21 \times 0,1098 = 2,3058 \quad E_{i5} = 21 \times 0,2097 = 4,4037$$

$$E_{i3} = 21 \times 0,2518 = 5,2878 \quad E_{i6} = 21 \times 0,1959 = 4,1139$$

Kolom 7 : Frekuensi hasil pengamatan (O_i), yaitu banyaknya data yang termasuk pada suatu kelas interval.

Kolom 8 : Nilai $X^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$

$$X_1^2 = \frac{(1 - 0,5187)^2}{0,5187} = 0,4465 \quad X_4^2 = \frac{(10 - 6,4848)^2}{6,4848} = 1,9054$$

$$X_2^2 = \frac{(2 - 2,3058)^2}{2,3058} = 0,0405 \quad X_5^2 = \frac{(3 - 4,4037)^2}{4,4037} = 0,4474$$

$$X_3^2 = \frac{(3 - 5,2878)^2}{5,2878} = 0,9898 \quad X_6^2 = \frac{(2 - 4,1139)^2}{4,1139} = 1,0862$$

Derajat kebebasan (dk) = $k - 3$

$$= 5 - 3 = 2$$

Taraf signifikansi (α) = 0,05

$$t_{\text{tabel}}^2 = t_{(1-\alpha)dk}^2 = t_{(0,95)(2)}^2 = 5,99$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh $t_{\text{hitung}}^2 = 4,92$ untuk $\alpha = 0,05$ dan

dk = $k - 3 = 5 - 3 = 2$, maka diperoleh $t_{\text{tabel}}^2 = 5,99$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung}^2 = 4,92 < t_{tabel}^2 = 5,99$. Hasil belajar yang diperoleh kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa saat *posttest* berdistribusi normal.

3. Analisis Uji t

Pengujian hipotesis yang akan diajukan adalah:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2 \text{ melawan } H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Kriteria pengujian H_1 diterima jika: $t_{hitung} > t_{tabel} \cdot t(1-1/2)$ ($dk=n_1+n_2-2$)

Analisis data dengan menggunakan uji t berkorelasi uji pihak kanan.

Diketahui:

<i>(posttest)</i>	<i>(pretest)</i>	
Rata-rata	: $X_1 = 14,57$	$X_2 = 9,69$
Standar deviasi	: $s_1 = 3,71$	$s_2 = 2,60$
Varians	: $S_1^2 = 13,76$	$S_2^2 = 6,76$
Banyaknya siswa	: $n_1 = 21$	$n_2 = 21$

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) S_1^2 + (n_2 - 1) S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(21 - 1) 13,76 + (21 - 1) 6,76}{21 + 21 - 2}}$$

$$= \sqrt{\frac{(275,2) + (135,2)}{40}}$$

$$= \sqrt{\frac{410,4}{40}}$$

$$= \sqrt{10,26}$$

$$s = 3,20$$

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{14,57 - 9,69}{3,20 \sqrt{\frac{1}{21} + \frac{1}{21}}} \\
 &= \frac{4,88}{3,20 \sqrt{\frac{2}{21}}} = \frac{4,88}{3,20(0,31)} = \frac{4,88}{0,99}
 \end{aligned}$$

$$t_{hitung} = 4,93$$

Dengan $\alpha = 0,05$ di dapat $t_{tabel} = t(1-1/2) (dk = n_1 + n_2 - 2)$

$$t_{tabel} = t(1-1/2, 0,05) (dk = 21 + 21 - 2)$$

$$t_{tabel} = t(0,975) (40)$$

$$t_{tabel} (0,975) (40) = 2,02$$

jadi, $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,93 > 2,02$

oleh karena itu, H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan demikian ada peningkatan hasil belajar IPS siswa setelah diajar dengan menggunakan media slide powerpoint pada siswa kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.

B

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SDI Palompopng
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester : IV/I
Alokasi Waktu : 6 x 35 menit (Pertemuan ke- 1 sampai 3)

I. Standar Kompetensi

1. Memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi

II. Kompetensi Dasar

- 1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana

III. Tujuan Pembelajaran

1. Kognitif

Setelah membaca buku dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat:

a). Proses

- Menunjukkan peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana

b). Produk

- Mengenal peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana

2. Afektif

Setelah membaca buku dan mendengarkan penjelasan dari guru, siswa dapat:

Karakter : Mempertanyakan peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana (*Rasa ingin tahu*) dan menjawab pertanyaan berhubungan dengan teks (*Kemandirian*)

Sosial : Membantu teman dalam memahami peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana(*Bersahabat*).

3. Psikomotor

Siawa dapat:

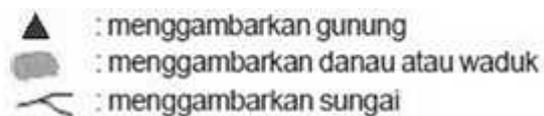
Memperkenalkan peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana

IV. Materi Pokok

- Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana

A. Pengertian Peta

Peta adalah gambar sebagian atau keseluruhan permukaan bumi dengan perbandingan tertentu. Di kelas tiga kamu sudah belajar tentang denah. Peta tak ubahnya seperti denah. Perbedaannya adalah peta menggambarkan tempat yang lebih luas. Selain itu peta harus dibuat dengan perbandingan tertentu. Perbandingan inilah yang disebut dengan skala. Skala mempunyai arti perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Peta dibuat dengan skala tertentu supaya dapat menggambarkan keadaan di permukaan bumi dengan ukuran yang tepat. Pada peta untuk menggambarkan obyek alam atau buatan yang ada di permukaan bumi digunakan simbol, misalnya:



Bagaimana peta dibuat?

Pada jaman dahulu orang mengembara tanpa arah tujuan. Saat itu manusia belum mengenal semua bagian bumi. Para ilmuwan mengembara ke berbagai tempat. Mereka mencoba menggambar rute perjalanan mereka menjadi peta sederhana. Ketika peralatan semakin canggih, para ilmuwan bisa memotret bumi dari atas dengan mudah. Selain dengan pesawat, satelit

juga bisa digunakan untuk memotret. Dari potret itu dibuatlah peta. Jalan, gang dan daerah kecil yang sulit tertangkap oleh kamera dari pesawat terbang, dicatat dan diukur langsung oleh petugas langsung di lapangan. Permukaan bumi yang bulat bisa digambarkan di atas kertas yang datar. Untuk melakukannya diperlukan proyeksi, yaitu memperkirakan jarak, arah, dan bentuk. Dari semua cara tadi, akhirnya diperoleh sebuah peta yang lengkap. Ada nama jalan, sungai, gunung, termasuk juga ketinggian dan kedalaman suatu tempat. Kumpulan peta yang dibukukan disebut Atlas. Ada pula peta yang dibuat di permukaan bulat yang disebut globe. Globe disebut juga dengan bola dunia. Coba perhatikan contoh peta dan globe berikut ini!



globe

Peta Indonesia



Gambar 1.1: Peta Indonesia dan globe

Sumber: Atlas Dunia dan www.google.com

B. Jenis Peta

Peta ternyata sangat beragam. Berdasarkan kegunaannya peta dibedakan menjadi dua, yakni:

1. Peta Umum

Peta umum disebut juga dengan Peta Topografi. Peta umum merupakan peta yang menggambarkan keadaan umum dari suatu wilayah. Keadaan umum yang digambarkan meliputi objek atau kenampakan alam dan buatan. Objek alam misalnya gunung, sungai, dataran rendah, dataran tinggi, dan laut. Objek buatan misalnya kota, jalan dan rel kereta api. Peta Indonesia yang sering dipajang di dinding kantor atau sekolah-sekolah merupakan contoh peta umum. Peta Indonesia pada contoh di atas juga termasuk peta umum. Peta umum biasa digunakan untuk belajar di sekolah, untuk kepentingan kantor dan wisata.

2. Peta Khusus

Peta khusus merupakan peta yang menggambarkan data-data tertentu di suatu wilayah. Peta khusus disebut juga dengan Peta Tematik. Contoh peta khusus adalah:

- a. Peta Persebaran Fauna di Indonesia
- b. Peta Hasil Tambang di Indonesia
- c. Peta Cuaca di Indonesia.

Perhatikan contoh dari peta khusus di bawah ini!



Sumber: Atlas Dunia

Gambar 1.2: Peta pembagian waktu, iklim dan kepadatan penduduk di Indonesia

Wawasan

Peta Kuno



Gambar 1.3: Peta kuno

Sumber: www.google.com
www.kutakartanegara.com

Peta di atas adalah peta pulau Jawa dan Kalimantan yang dibuat oleh bangsa Eropa sekitar abad 16. Pada zaman dahulu manusia belum dapat memotret bumi dari atas. Peta dibuat berdasarkan perjalanan yang mereka lalui. Perhatikan bentuknya dan bandingkanlah dengan peta sekarang!

C. Komponen Peta

Peta memiliki kelengkapan penting agar mudah dibaca dan dipahami. Kelengkapan tersebut dinamakan komponen peta. Komponen-komponen peta antara lain sebagai berikut:

1. Judul peta

Judul peta merupakan identitas atau nama untuk menjelaskan isi atau gambar peta. Judul peta biasanya terletak di bagian atas peta. Judul peta merupakan komponen yang penting. Biasanya sebelum memperhatikan isi peta, pasti seseorang terlebih dahulu membaca judulnya.

2. Legenda

Legenda merupakan keterangan yang berisi gambar-gambar atau simbol-simbol beserta artinya. Legenda biasanya terletak di bagian pojok kiri bawah peta

3. Skala

Skala merupakan perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Misalnya skala 1 : 200.000. Skala ini artinya 1 cm jarak pada peta sama dengan 200.000 cm atau 2 km jarak sebenarnya.

4. Simbol

Simbol merupakan lambang-lambang atau gambar yang menunjukkan obyek alam atau buatan. Simbol peta harus memenuhi tiga syarat yakni sederhana, mudah dimengerti, dan bersifat umum. Berikut ini adalah simbol-simbol yang biasa digunakan pada peta.

	Ibukota propinsi		Danau/waduk
	Kota / kabupaten		Gunung berapi
	Batas propinsi		Bandara
	Jalan raya		Jalan kereta api
	Sungai		

5. Mata angin

Mata angin merupakan pedoman atau petunjuk arah mata angin. Mata angin pada peta biasanya berupa tanda panah yang menunjuk ke arah utara. Mata angin sangat penting keberadaannya supaya tidak terjadi kekeliruan arah.

6. Garis astronomis

Garis astronomis merupakan garis khayal di atas permukaan bumi. Garis astronomis terdiri dari garis lintang dan garis bujur. Garis lintang merupakan garis dari timur ke barat sedangkan garis bujur merupakan garis dari utara ke selatan.

7. Garis tepi

Garis tepi merupakan garis yang dibuat mengelilingi gambar peta untuk menunjukkan batas peta tersebut.

8. Tahun pembuatan peta

Tahun pembuatan peta menunjukkan kapan peta tersebut dibuat. Dari tahun pembuatan kita dapat mengetahui peta tersebut masih sesuai atau tidak untuk digunakan saat ini.

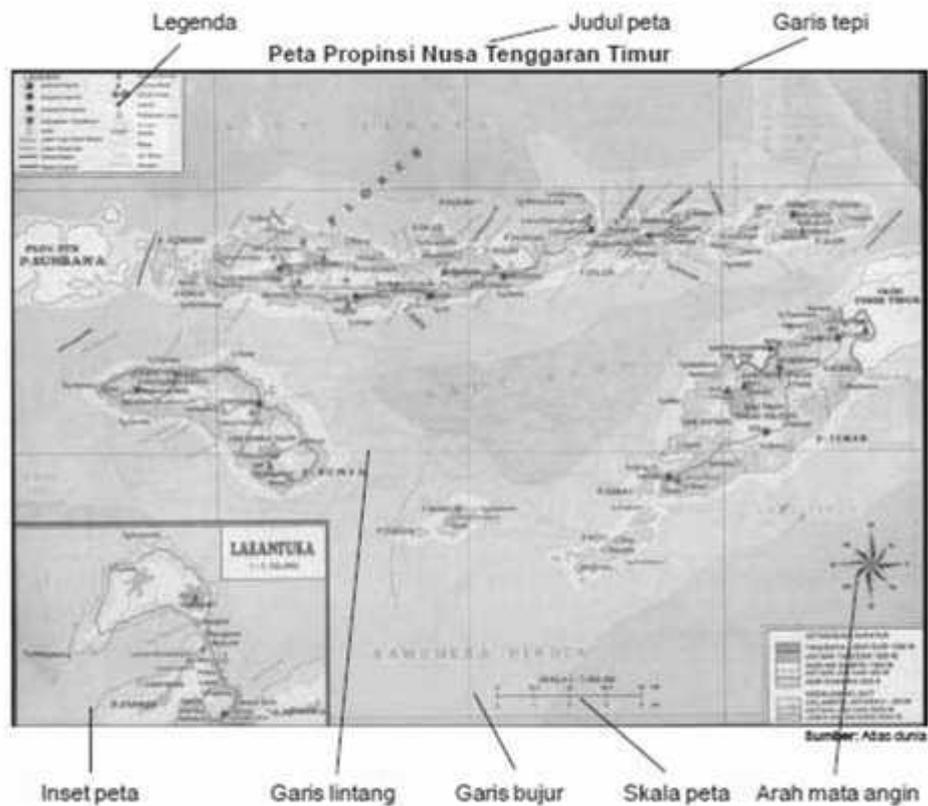
9. Inset peta

Inset peta merupakan gambar peta yang ingin diperjelas atau karena letaknya di luar garis batas peta. Inset peta digambar bila diperlukan. Inset peta disebut juga peta sisipan.

10. Tata warna

Tata warna merupakan pewarnaan pada peta untuk membedakan obyek satu dengan yang lainnya. Misalnya warna coklat menunjukkan dataran tinggi, hijau menunjukkan dataran rendah dan biru untuk menunjukkan wilayah perairan.

Untuk memperjelas tentang komponen-komponen peta perhatikan gambar peta berikut:



Gambar 1.4: Peta propinsi NTT

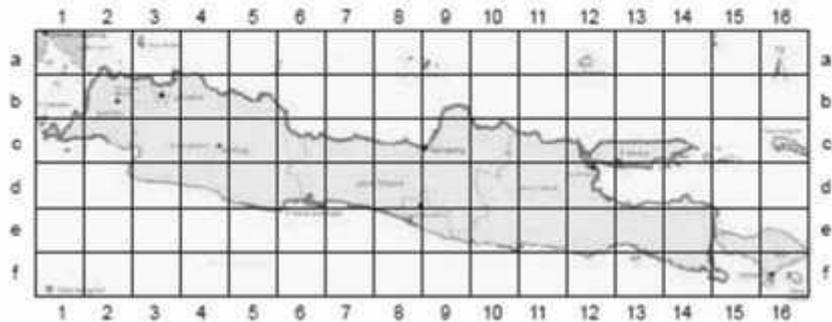
D. Menggambar Peta

Bagaimana cara menggambar peta? Menggambar peta dapat menggunakan cara menjiplak atau menggunakan teknik kotak. Dengan teknik menjiplak hanya dengan menjiplak gambar asli dengan karbon dan kertas putih. Sedangkan dengan teknik kotak dapat dilakukan sesuai langkah-langkah berikut:

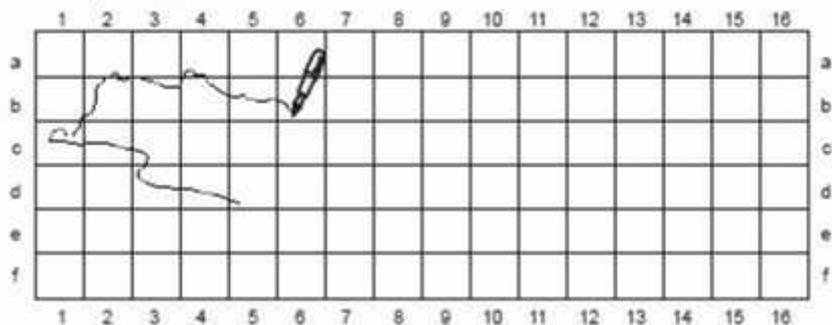
1. Bukalah Atlas, lalu tentukan peta yang akan digambar!
2. Amatilah letak kota, sungai, danau, gunung, laut, batas-batas lainnya!
3. Buatlah garis-garis melintang dan membujur pada gambar peta asli dengan menggunakan pensil. Luas kotak = $p \times l = 1 \times 1 \text{ cm}$.
4. Berilah nomor pada setiap garis lintang! Berilah huruf pada setiap garis yang membujur! Nomor dan huruf dibuat pada pinggir garis tepi.
5. Selanjutnya siapkan kertas yang akan digunakan untuk menggambar. Lebih baik ukuran kertas sama dengan ukuran peta aslinya.
6. Buatlah kotak-kotak dengan ukuran sama seperti pada peta asli. Berilah nomor dan huruf pada garis lintang dan garis bujur!
7. Gambarlah peta di atas kertas! Perhatikan setiap goresan pensil harus sesuai dengan alur garis atau kotak pada peta!
8. Setelah selesai mencontoh peta, pertebal lagi dan berilah warna-warna seperti yang ada pada peta di atlasmu!
9. Hapuslah kotak-kotak yang tadi dibuat dengan pensil beserta huruf dan nomornya!

Untuk lebih jelasnya perhatikan contoh berikut !

Gambar peta asli



Gambar pada kertas



E. Menghitung Jarak Tempat dengan Skala Peta

Pada penjelasan sebelumnya telah disebutkan bahwa peta harus dibuat dengan perbandingan tertentu atau skala. Skala merupakan perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan jarak sebenarnya di permukaan bumi. Skala biasanya menggunakan satuan cm. Skala peta ada 2 macam yaitu:

1. Skala angka

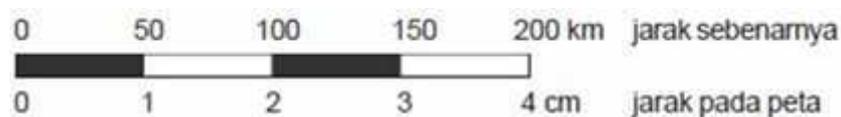
Skala angka merupakan skala yang menggunakan perbandingan angka. Misalnya :

$$\text{Skala } 1 : 500.000 \quad \text{atau} \quad \frac{1}{500.000}$$

Skala ini artinya jarak 1 cm pada peta sama dengan 500.000 cm pada keadaan sebenarnya atau 1 cm jarak pada peta sama dengan 5 km pada keadaan sebenarnya di bumi.

2. Skala garis

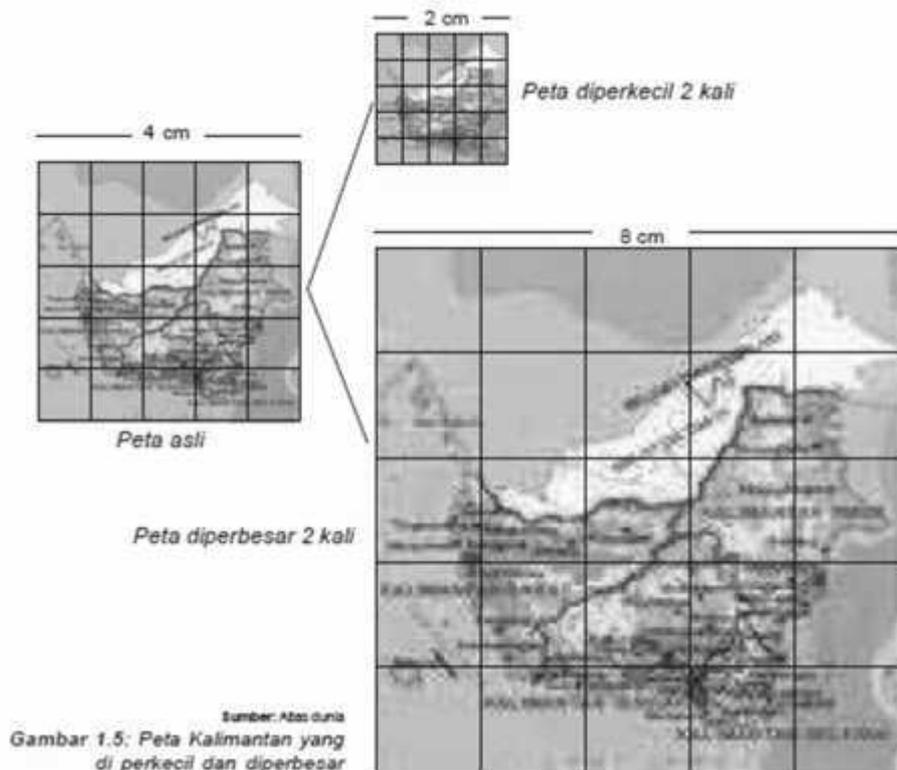
Skala garis merupakan skala yang menggunakan gambar garis untuk menunjukkan perbandingan jarak pada peta dengan jarak sebenarnya di bumi. Misalnya :



Pada gambar skala garis di atas, angka yang berada di bawah garis menunjukkan jarak pada peta. Satuannya adalah sentimeter. Sedangkan angka yang berada di atas garis menunjukkan jarak sebenarnya. Satuannya adalah kilometer. Sehingga sesuai dengan skala garis di atas dapat dibaca bahwa jarak 1 cm pada peta sama dengan 50 km pada keadaan sebenarnya di bumi. Pada peta daerah yang luas seperti peta dunia, digunakan skala yang kecil. Misalnya 1 : 50.000.000, ini artinya 1 cm jarak pada peta sama dengan 500 km pada jarak sebenarnya. Sedangkan pada peta daerah sempit seperti kota dan pasar, digunakan skala yang besar. Misalnya 1 : 5.000, ini artinya 1 cm jarak pada peta sama dengan 50 m pada jarak sebenarnya. Berdasarkan skala yang tertulis pada peta, kita dapat menghitung jarak suatu tempat. Bagaimana caranya? Perhatikan contoh berikut ! Pada sebuah peta tertulis skala 1 : 400.000. Ini artinya jarak 1 cm pada peta sama dengan 400.000 cm pada jarak sebenarnya. Pada peta tersebut diketahui jarak antara kota A dan B adalah 3 cm. Maka jarak sebenarnya antara kota A dan B adalah $3 \text{ cm} \times 400.000 \text{ cm} = 1.200.000 \text{ cm}$. Berarti jarak sebenarnya antara kota A dan B adalah 1.200.000 cm atau 12 km.

F. Memperbesar dan Memperkecil Peta

Memperbesar peta adalah membuat peta lebih besar dari peta asli dengan perbandingan tertentu. Sedangkan memperkecil peta adalah membuat peta lebih kecil dari peta asli dengan perbandingan tertentu. Memperbesar dan memperkecil peta dapat dilakukan dengan alat mesin fotocopy dan pantograf. Kita juga dapat memperbesar dan memperkecil peta dengan cara sederhana, yaitu dengan menggambar langsung dari gambar asli dengan bantuan garis kotak-kotak. Caranya hampir sama dengan teknik kotak. Hanya saja dalam membuat petak pada kertas dibuat lebih besar atau lebih kecil ukurannya sesuai dengan yang diinginkan. Jika ingin diperbesar dua kali, maka kotak diperbesar ukurannya dua kali juga. Jika ingin diperkecil dua kali, maka kotak juga diperkecil ukurannya dua kali. Perhatikan contoh berikut !



V. Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan 1 - 3)

Pertemuan 1

- Kegiatan awal
 - Tanya jawab seputar peta dan simbolnya
 - Siswa diajak menyanyi lagu ”*Dari Sabang sampai Merauke*”
- Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana secara *Disiplin (Discipline) dan perhatian (respect)* .
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya, *secara hormat dan perhatian (respect)* ,.
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan dengan cara *Disiplin (Discipline) , Tekun (diligence) , Jujur (fairness) dan teliti (carefulness)*.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ Siswa ditugasi membaca lambang/symbol pada peta
- ☞ Menunjukkan tempat-tempat penting dalam peta
- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;

- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

• Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Menugasi anak maju membaca peta dan menunjukkan tempat-tempat penting di daerah kabupaten/kota, dan provinsi tempat tinggalnya

Pertemuan 2

- Kegiatan awal
 - Tanya jawab tentang jumlah daerah kabupaten/kota di provinsinya
 - Guru memanfaatkan peta untuk menunjukkan daerahnya
- Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Menunjukkan daerah tempat tinggalnya
- ☞ Menunjukkan tempat ibukota daerah kabupaten/kota dan provinsinya beserta nama daerah ibukota tersebut.
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

- Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Secara acak guru menugasi murid untuk menunjukkan daerah tempat tinggalnya.

Pertemuan 3

- Kegiatan awal

- Guru menunjukkan daerah tempat tinggal anak-anak dan menyuruh murid mengamati peta yang ada di papan tulis

- Kegiatan inti

Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru:

- ☞ Siswa dapat Guru menjelaskan langkah-langkah menggambar peta
- ☞ Murid menggambar peta dengan menggunakan skala sederhana
- ☞ memfasilitasi terjadinya interaksi antarpeserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya;
- ☞ melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru:

- ☞ membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna;

- ☞ memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis;
- ☞ memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut;
- ☞ memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif;
- ☞ memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar;
- ☞ memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis, secara individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan;
- ☞ memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- ☞ Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

• Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru:

- ☞ Siswa ditugasi menggambar peta

VI. Alat dan Sumber Bahan

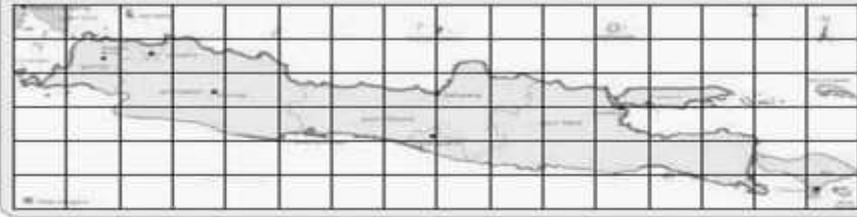
- Alat Peraga : LCD,Laptop, dan peralatan menggambar
- Sumber : Buku IPS kelas IV SD
Buku pendamping yang relevan

VII. Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membaca lambang/symbol dalam peta kabupaten/kota dan provinsi di lingkungan tempat tinggalnya dengan menggunakan skala sederhana ▪ Menunjukkan tempat-tempat penting di kabupaten/kota daerah tempat tinggalnya pada peta seperti tempat bersejarah, pelabuhan laut/udara, dan lain-lain ▪ Menunjukkan daerah tempat tinggalnya (kabupaten/kota) ▪ Menunjukkan ibukota dan namanya di provinsi tempat tinggalnya ▪ Menggambar peta kabupaten/kota dan atau provinsi tempat tinggalnya dengan menggunakan skala sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> - Tes Tulis 	<ul style="list-style-type: none"> - Uraian 	<ul style="list-style-type: none"> - Bacakan peta lingkungan setempat (kabupaten/kota provinsi) dengan menggunakan skala sederhana - Apakah yang dimaksud legenda pada sebuah peta? - Jelaskan manfaat skala dalam peta! - Apa artinya skala 1 : 1.000.000 dalam suatu peta? - Tulislah apa saja tempat-tempat penting yang ada di daerah tempat tinggalmu! - Tulislah langkah-langkah menggambar peta!

Latihan

Gambarlah peta berikut dengan diperbesar dua kali lipat!



Peta yang diperbesar atau diperkecil tentu skalanya juga menjadi berubah. Bagaimana cara menghitungnya? Perhatikan contoh berikut!

- a. Sebuah peta dengan skala 1 : 500.000 akan diperbesar 2 kali. Maka skala pada peta baru setelah diperbesar 2 kali adalah :

$$1 : \frac{500.000}{2} = 1 : 250.000$$

- b. Sebuah peta dengan skala 1 : 500.000 akan diperkecil 2 kali. Maka skala pada peta baru setelah diperkecil adalah :

$$1 : (500.000 \times 2) = 1 : 1.000.000$$

Latihan

Ayo, uji kemampuanmu dengan mengerjakan soal berikut!

1. Sebuah peta dengan skala 1 : 80.000 akan diperkecil 3 kali. Berapa skala pada peta baru setelah diperkecil?
2. Sebuah peta dengan skala 1 : 2.000.000 akan diperbesar 5 kali. Berapa skala pada peta baru setelah diperbesar?
3. Sebuah peta dengan skala 1 : 4.800.000 akan diperbesar 4 kali. Berapa skala pada peta baru setelah diperbesar?
4. Sebuah peta dengan skala 1 : 700.000 akan diperkecil 3 kali. Berapa skala pada peta baru setelah diperkecil?
5. Sebuah peta dengan skala 1 : 200.000 akan diperkecil 10 kali. Berapa skala pada peta baru setelah diperkecil?

Format Kriteria Penilaian

PRODUK (HASIL DISKUSI)

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Konsep	* semua benar	4
		* sebagian besar benar	3
		* sebagian kecil benar	2
		* semua salah	1

PERFORMANSI

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	* Pengetahuan	4
		* kadang-kadang Pengetahuan	2
		* tidak Pengetahuan	1
2.	Sikap	* Sikap	4
		* kadang-kadang Sikap	2
		* tidak Sikap	1

CATATAN :

Nilai = (Jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

☞ *Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

Palompong, Agustus 2017
Mahasiswa



AMELIANI
NIM:10540839913

Mengetahui

Kepala Sekolah



Hj. Ratnah, S.Pd.
NIP.19710730 199307 2 001

Wali Kelas IV



Andi Karyawati, S.Pd.
NIP: 19860706 201504 2 003



DAFTAR TABEL

Lampiran C.1 Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurva Normal

z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0,0	0000	0040	0080	0120	0160	0199	0239	0279	0319	0359
0,1	0398	0438	0478	0517	0557	0596	0636	0675	0714	0753
0,2	0793	0832	0871	0910	0948	0987	1026	1064	1103	1141
0,3	1179	1217	1255	1293	1331	1368	1406	1443	1480	1517
0,4	1554	1591	1628	1664	1700	1736	1772	1808	1844	1879
0,5	1915	1950	1985	2019	2054	2088	2123	2157	2190	2224
0,6	2258	2291	2324	2357	2389	2422	2454	2486	2517	2549
0,7	2580	2612	2642	2673	2703	2734	2764	2794	2823	2852
0,8	2881	2910	2939	2967	2995	3023	3051	3078	3106	3133
0,9	3159	3186	3212	3238	3264	3289	3315	3340	3365	3389
1,0	3413	3438	3461	3485	3508	3531	3554	3577	3599	3621
1,1	3643	3665	3686	3708	3729	3749	3770	3790	3810	3830
1,2	3849	3869	3888	3907	3925	3944	3962	3980	3997	4015
1,3	4032	4049	4066	4082	4099	4115	4131	4147	4162	4177
1,4	4192	4207	4222	4236	4251	4265	4279	4292	4306	4319
1,5	4332	4345	4357	4370	4382	4394	4406	4419	4429	4441
1,6	4452	4463	4474	4484	4495	4505	4515	4525	4535	4545
1,7	4554	4564	4573	4582	4591	4599	4608	4616	4625	4633
1,8	4641	4649	4656	4664	4671	4678	4686	4693	4699	4706
1,9	4713	4719	4726	4732	4738	4744	4750	4756	4761	4767
2,0	4772	4778	4783	4788	4793	4798	4808	4808	4812	4817
2,1	4821	4826	4830	4834	4838	4842	4846	4850	4854	4857
2,2	4861	4864	4868	4871	4875	4878	4881	4884	4887	4890
2,3	4898	4896	4898	4901	4004	4906	4909	4911	4913	4916
2,4	4918	4920	4922	4025	4927	4929	4931	4932	4934	4936
2,5	4938	4940	4941	4043	4945	4946	4948	4949	4951	4952
2,6	4953	4955	4956	4957	4959	4960	4961	4962	4963	4964
2,7	4965	4966	4967	4968	4969	4970	4971	4972	4973	4974
2,8	4074	4975	4976	4977	4977	4987	4979	4979	4980	4981
2,9	4981	4982	4982	4083	4984	4984	4985	4985	4986	4986
3,0	4987	4987	4987	4988	4988	4989	4989	4989	4990	4990
3,1	4990	4991	4991	4991	4992	4992	4992	4992	4993	4993
3,2	4993	4993	4994	4994	4994	4994	4994	4994	4995	4995
3,3	4995	4995	4995	4986	4996	4996	4996	4996	4997	4997
3,4	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4998
3,5	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998
3,6	4998	4998	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,7	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,8	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,9	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000

Sumber: Riduwan. (2005). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan dan peneliti pemula*. Bandung. Alfabeta.

Lampiran C.2 Tabel Nilai-nilai Dalam Distribusi t

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,005	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,486	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,165
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,178	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,132	2,623	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,743	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Sumber: Riduwan. (2005). Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan dan peneliti pemula. Bandung. Alfabeta.

Lampiran C.3 Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat

dk	Taraf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%,	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,481	6,635
2	0,139	2,408	3,219	3,605	5,591	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,017	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,19	16,985	19,812	22,368	27,688
14	13,332	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,337	19,511	21,615	24,785	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	26,028	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,271	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,514	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,194	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,775	50,892

Sumber: Riduwan. (2005). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan dan peneliti pemula*. Bandung. Alfabeta.

Lampiran C.4 Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Riduwan. (2005). *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan dan peneliti pemula*. Bandung. Alfabeta.

D

INSTRUMEN PENELITIAN

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah	: SDI Palompong
Mata Pelajaran	: IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Materi Pokok	: Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis Nama, Nis, dan Kelas pada lembar jawaban yang tersedia.
2. Baca soal/tes yang tersedia dengan cermat.
3. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang tersedia.

A. Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. Pada peta, puncak salju digambarkan dengan simbol warna
 - a. merah
 - b. hijau
 - c. biru
 - d. putih
2. Gambar jika terdapat pada peta menunjukkan simbol
 - a. segitiga
 - b. gunung
 - c. kota
 - d. piramid
3. Gambar lautan pada peta akan dilukiskan dengan warna
 - a. hijau
 - b. merah
 - c. biru
 - d. putih
4. Simbol pada peta menggambarkan
 - a. Ibukota Provinsi
 - b. Ibukota Kabupaten
 - c. Ibukota Negara
 - d. Kotamadya
5. Jika dalam peta tertulis skala 1 : 350.000 maka setiap 1 cm pada jarak adalah
 - a. 35 km
 - b. 0,35 km
 - c. 350 km
 - d. 3,5 km
6. Pada sebuah peta, gambar yang di atas akan menunjukkan arah mata angin
 - a. utara
 - b. selatan
 - c. timur
 - d. barat
7. Untuk memperbesar atau memperkecil gambar peta digunakan bantuan garis
 - a. katulistiwa
 - b. bujur
 - c. koordinat
 - d. lintang
8. Segitiga merah pada gambar dalam peta merupakan simbol
 - a. gunungberapi
 - b. pegunungan
 - c. gunung tertinggi
 - d. gunung
9. Kumpulan peta-peta yang dibukukan disebut

- a. legenda
 - b. atlas
 - c. keterangan
 - d. globe
10. Perbandingan jarak di peta dengan sebenarnya adalah
- a. judul
 - b. simbol
 - c. legenda
 - d. petunjuk arah

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan tepat.

1. Dalam peta berwarna dataran tinggi digambarkan dengan warna
2. Dalam peta berwarna untuk menunjukkan batas wilayah ialah
3. Skala pada peta diwujudkan dalam bentuk angka dan
4. Peta yang disajikan dalam bentuk buku disebut
5. Kita akan memahami garis bujur dan garis lintang pada peta yang bulat. Peta tersebut dinamakan
6. Pada peta berwarna warna kuning untuk menggambarkan
7. Untuk meletakkan judul peta ditulis pada bagian
8. Petak segiempat dalam peta untuk menggambarkan
9. Kota kecil digambarkan dengan
10. Untuk lebih memudahkan membaca isi peta melihat
11. Gambaran permukaan bumi yang dibuat menggunakan skala pada bidang Datar adalah....
12. Kumpulan dari peta disebut....

Kunci Jawaban

A. pilihanganda

1. d
2. b
3. c
4. a
5. d
6. a
7. c
8. a
9. b
10. c

B. isian

1. kuning
2. merah
3. garis
4. atlas
5. bumi
6. Dataran tinggi
7. Tengah atas
8. Bentuk peta
9. O
10. Indeks
11. Peta
12. atlas

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah	: SDI Palompong
Mata Pelajaran	: IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)
Materi Pokok	: Membaca peta lingkungan setempat dengan menggunakan skala sederhana
Kelas/Semester	: IV/Ganjil
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

Petunjuk Pengisian:

1. Tulis Nama, Nis, dan Kelas pada lembar jawaban yang tersedia.
2. Baca soal/tes yang tersedia dengan cermat.
3. Beri tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang tersedia.

A. Pilihlah jawaban yang paling benar.

1. Jika dalam peta tertulis skala 1 : 350.000 maka setiap 1 cm pada jarak adalah
 - a. 35 km
 - b. 0,35 km
 - c. 350 km
 - d. 3,5 km
2. Pada sebuah peta, gambar yang di atas akan menunjukkan arah mata angin
 - a. utara
 - b. selatan
 - c. timur
 - d. barat
3. Untuk memperbesar atau memperkecil gambar peta digunakan bantuan garis
 - a. katulistiwa
 - b. bujur
 - c. koordinat
 - d. lintang
4. Segitiga merah pada gambar dalam peta merupakan simbol
 - a. gunung berapi
 - b. pegunungan
 - c. gunung tertinggi
 - d. gunung
5. Kumpulan peta-peta yang dibukukan disebut
 - a. legenda
 - b. atlas
 - c. keterangan
 - d. globe
6. Perbandingan jarak di peta dengan sebenarnya adalah
 - a. judul
 - b. simbol
 - c. legenda
 - d. petunjuk arah
7. Pada peta, puncak salju digambarkan dengan simbol warna
 - a. merah
 - b. hijau
 - c. biru
 - d. putih
8. Gambar jika terdapat pada peta menunjukkan simbol
 - a. segitiga
 - b. gunung
 - c. kota
 - d. piramid
9. Gambar lautan pada peta akan dilukiskan dengan warna
 - a. hijau
 - b. biru

- b. merah d. putih
10. Simbol pada peta menggambarkan
- a. Ibukota Provinsi c. Ibukota Negara
b. Ibukota Kabupaten d. Kotamadya

B. Isilah titik-titik dibawah ini dengan tepat.

1. Petak segiempat dalam peta untuk menggambarkan
2. Kota kecil digambarkan dengan
3. Untuk lebih memudahkan membaca isi peta melihat
4. Gambaran permukaan bumi yang dibuat menggunakan skala pada bidang Datar adalah
5. Kumpulan dari peta disebut
6. Dalam peta berwarna dataran tinggi digambarkan dengan warna
7. Dalam peta berwarna untuk menunjukkan batas wilayah ialah
8. Skala pada peta diwujudkan dalam bentuk angka dan
9. Peta yang disajikan dalam bentuk buku disebut
10. Kita akan memahami garis bujur dan garis lintang pada peta yang bulat. Peta tersebut dinamakan
11. Pada peta berwarna-warna kuning untuk menggambarkan
12. Untuk meletakkan judul peta ditulis pada bagian

Kunci Jawaban

A. pilihanganda

- | | |
|------|-------|
| 1. d | 6. c |
| 2. a | 7. d |
| 3. c | 8. b |
| 4. a | 9. c |
| 5. b | 10. a |

B. isian

- | | |
|----------------|--------------------|
| 1. Bentuk peta | 6. kuning |
| 2. O | 7. merah |
| 3. Indeks | 8. garis |
| 4. Peta | 9. atlas |
| 5. atlas | 10. bumi |
| | 11. dataran tinggi |
| | 12. tengah atas |

E

DOKUMENTASI

**SAAT MEMBERI MATERI PADA SISWA DI PAPAN TULIS DENGAN MEDIA SLIDE
POWEPOINT**



SAAT MEMBAGIKAN(LKS) KEPADA SISWA



SAAT SISWA MENGERJAKAN(LKS)





F

ASBEN MURID

Daftar Hadir Peserta Didik Tahun Pelajaran 2017-2018

Semester Ganjil:

Kelas: IV

Nomor		Nama	L/P				
URUT	NIS			2017	2017	2017	2017
				PERTEMUAN			
				I	II	III	IV
1	1786	Alfariandi Ramadan	L
2	8474	Muh.Akil Mualimin	L	a	.	a	.
3	8475	Muh.khusnul alfarabi	L	.	.	s	.
4	8476	Haerul	L	.	.	a	.
5	8477	Hailul Aswan	P	.	.	a	.
6	8478	Rezky	L
7	8480	Hari Agus Salim	P
8	8481	Fahmi Hidayat	L
9	8482	Ganil Hakim	P
10	8483	Akbar Saputra	L
11	8484	Hamdani putra	L
12	8485	Muh.Arif	P
13	8489	Putri Amaliya anatsya	P
14	8490	Putri jabal Rahma	P	.	s	.	.
15	8492	Neysa Aulia aziz	L
16	8495	Nur Amalia.S	L	.	a	.	.
17	8509	Alika Ramadani	L	.	a	.	.
18	8497	Ratu annisa.R	L	.	a	.	.
19	8498	Putri purnama sari	L
20	8502	Rahma	P
21	8499	Hinanda	P

G

**LAMPIRAN SLIDE
MEDIA POWERPOINT**

Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV semester I

BAB I MEMBACA DAN MENGGAMBAR PETA LINGKUNGAN SETEMPAT

- Standar Kompetensi :
- Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.
- Kompetensi Dasar :
 - Siswa mampu mengetahui pengertian peta dan unsur-unsur peta.
 - Siswa mampu membaca peta lingkungan setempat.
 - Siswa mampu mengukur jarak memakai skala sederhana.

A. Pengertian Peta dan Unsur-Unsur Peta

1. Pengertian Peta

Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan skala tertentu. Wilayah atau permukaan bumi yang digambar bisa meliputi sebuah wilayah yang luas, tetapi bisa juga meliputi wilayah yang sempit.

2. Unsur-Unsur Peta

Unsur-unsur dalam peta adalah sebagai berikut.

- Judul Peta
- Garis Tepi Peta
- Legenda, ada Warna, Garis dan Gambar
- Skala
- Petunjuk Arah
- Garis Astronomis

Garis dan Gambar

	= batas negara		= gunung / gunung api
	= batas propinsi		= ibu kota propinsi
	= batas kabupaten		= ibu kota kabupaten
	= jalan kereta api		= kota lainnya
	= jalan raya		= bandar udara
	= sungai		= pelabuhan
			= danau
			= rawa

B. Membaca Peta Lingkungan Setempat

Langkah-langkah membaca peta :

- Menemukan peta kabupaten dan provinsi
- Menentukan letak wilayah
- Menyebutkan batas- batas wilayah
- Menyebutkan pembagian wilayah
- Menyebutkan kenampakan- kenampakan alam dan buatan

C. Mengukur Jarak Memakai Skala Sederhana

1. Skala peta

Skala peta yaitu perbandingan jarak antara dua titik pada peta dengan dua titik yang sama dipermukaan bumi. Pada peta selalu menggunakan skala. Dengan peta, kita dapat mengetahui jarak antar tempat.

2. Skala pada peta tertulis 1:15.000

Artinya, 1cm pada peta maka dalam keadaan sebenarnya $1\text{cm} \times 15.000 = 15.000\text{ cm}$.

3. Jarak kota solo dengan kota Jogjakarta pada peta 2,5 cm

Jarak sebenarnya 60 km

Skalanya = $60\text{ km} = 6.000.000\text{ cm}$

$6.000.000 : 2,5 = 2.400.000$

Jadi, skalanya = 1: 2.400.000

4. Jarak kota B dan C yang sebenarnya 75km. Skala pada peta tertulis 1:2.500.000

Jarak kota B dan C pada peta = $75\text{km} = 7.500.000\text{cm}$

$7.500.000\text{ cm} : 2.500.000 = 3\text{ cm}$

Jadi, jarak kota B dan C pada peta adalah 3 cm.



PERSURATAN

RIWAYAT HIDUP



AMELIANI dilahirkan di Surae Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo pada tanggal 24 Mei 1995, Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara buah cinta kasih dari pasangan Ayahanda **Mardihan** dengan Ibunda **Hasriwati**. Pendidikan formal dimulai dari TK Darmawanita pada tahun 2001 dan melanjutkan pendidikan di SDN 212 Wiringpalennae pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2007 dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 4 Sengkang dan tamat pada tahun 2010 kemudian melanjutkan pendidikan ke SMA Yapip Sungguminasa dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis diterima sebagai mahasiswa S1 (Stara satu) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhamadiyah Makassar.

Berkat Rahmat Tuhan yang Mahakuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah,terutama mahasiswa dan dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunya skripsi yang berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SDI Palompong Kabupaten Gowa.**

