

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PETA BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V
SDN 219 PUKKISENG KECAMATAN BULUPODDO
KABUPATEN SINJAI**



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

22/04/2021

1 copy
Enb. Alumni

R/0015/PGSD/21 CD
MUG
Pⁿ

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

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **NURUL MUSDALIFAH** Nim **10540 1111 016** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 048 Tahun 1442 H/2016 M, Tanggal 08 Rajab 1442 H/20 Februari 2021 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 23 Februari 2021.


11 Rajab 1442 H
Makassar, 23 Februari 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Penguji :
 1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, Mpd. (.....)
 2. Syarifan Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd. (.....)
 3. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I. (.....)
 4. Dra. Hj. Maryati. Z, M.Si. (.....)

Disahkan oleh,

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NIM : 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai**

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Nurul Musdalifah

Nim : 10540 1111 016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk ditujikan.

Makassar, November 2020

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd



Drs. H. M. Arsvad, M.Pd.I

Diketahui:

Dekan FKIP
UNISMUH Makassar

Ketua Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar


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


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM : 1148913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Selayar No. 117 Makassar
Telp. (0411) 4600770-12 (Lokal)
Faksimil. (0411) 4600770-12
Web: www.umkmakassar.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : **NURUL MUSDALIFAH**
NIM : **105401111016**
Jurusan : **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Judul Penelitian : **Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis
Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS
Murid Kelas V SD 219 Pukliseng Kecamatan
Bulupoddo Kabupaten Sinjai**
Pembimbing : **1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
2. Drs. H. M. Ihsan, M.Pd.**

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	Senin, 5 - 12 - 2020	Perbaikan Penulisan	
2	Selasa, 15 - 12 - 2020	Perubahan & ke sempurnaan	
3	Senin, 11 - 01 - 2021	Kelengkapan gambar	
4	Senin, 11 - 01 - 2021	oee	

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disertai kedua pembimbing

Makassar, November 2020

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM: 1148013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan: Jl. Siliwangi No. 171 Makassar
 Telp: (0411) 8911711-112, 113, 114
 Email: [g22@umh.ac.id]
 Web: www.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa: **NI RUI, MUSDALIFAH**
 NIM: 1054011011016
 Jurusan: **SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Judul Penelitian: **Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 19 Pakkiseng Kecamatan Bolepaddo Kabupaten Sinjai**
 Pembimbing: **1. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd
 2. Drs. H. M. Arsyad, M.Pd**

NO	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Senin, 7/11-20	Revisi bab ke-1 dan ke-2	<i>[Signature]</i>
2.	Rabu, 16/12-20	Revisi bab ke-3 dan ke-4	<i>[Signature]</i>
3.	Sabtu, 19/1-20	Revisi bab ke-5 dan ke-6	<i>[Signature]</i>

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Ujian Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 3 (tiga) kali dan skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, November 2020

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD

[Signature]
Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd
 NIM. 11-8913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Musdalifah

NIM : 105401111016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia
Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN
219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan TIM
Pengaji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau
dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, November 2020

Yang Membuat Pernyataan

Nurul Musdalifah



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Mauludin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fics. (0411)-860132

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Musdalifah

NIM : 10540 1111 016

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuahkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2020

Yang Membuat Perjanjian

Nurul Musdalifah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Ubahlah hidupmu mulai hari ini.

Jangan bertaruh di masa depan nanti,

bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi.

(Simone de Beavoir)

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا مَتَعِينُوا بِالْصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ (٢:١٥٣)

Hai orang-orang yang beriman,
jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.

(QS. Al-Baqarah, 2:153)

Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,

Atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis

Mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

NURUL MUSDALIFAH. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing Hidayah Qura'isy dan M. Arsyad.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

Jenis penelitian ini menggunakan Pra-eksperimen, desain penelitian jenis *One Group Pre Test Posttest Design* yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid kelas V sebanyak 12 orang. Instrument penelitian yang digunakan yaitu tes essay, lembar observasi, dan dokumentasi, sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan tes essay, observasi, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu uji t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase aktivitas murid pada saat *pretest* sebanyak 68 % sedangkan pada saat *posttest* sebanyak 88 %. Uji t-test diperoleh $t_{hitung} = -5,37$, $dk = 10$. Hasil perhitungan yang diperoleh dengan uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($t_{hitung} = -5,37 < t_{tabel} = 2,228$), karena $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-t_{hitung} = -5,37 < -t_{tabel} = -2,228$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti hasil belajar murid pada pembelajaran IPS menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif lebih baik daripada tanpa menggunakan media. Ada pengaruh positif pada pembelajaran dengan penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif yaitu hasil belajar murid lebih baik daripada tanpa menggunakan media pada materi letak geografis Indonesia kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

Kata kunci: Media Peta, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar, IPS.

ABSTRACT

NURUL MUSDALIFAH. 2020. *The Influence of Using Interactive Multimedia-Based Map Media on Social Studies Learning Outcomes of Class V SDN 219 Pukkiseng, Bulupoddo District, Sinjai Regency.* Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Hidayah Quraisy Advisor and M. Arsyad.

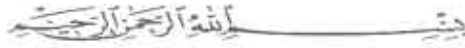
The main problem in this research is how to apply interactive multimedia-based map media to the social studies learning outcomes of grade V SDN 219 Pukkiseng, Bulupoddo District, Sinjai Regency. This study aims to determine the effect of using interactive multimedia-based map media on social studies learning outcomes of grade V SDN 219 Pukkiseng, Bulupoddo District, Sinjai Regency.

This type of research uses pre-experiment, research design type *One Group Pre Test Posttest Design*, which is an experiment which in its implementation only involves one class as the experimental class. The experimental unit in this study was 12 grade students. The research instruments used were essay tests, observation sheets, and documentation, while the data collection techniques used essay tests, observation, and documentation. The data analysis used was the t-test.

The results showed that the percentage of student activity at the *pretest* was 68% while at the *posttest* it was 88%. The t-test obtained $t_{count} = -5.37$ dk = 10. The calculation results obtained by the t test obtained $t_{count} < t_{table}$ ($t_{count} = -5.37$ $t_{table} = 2.228$), because $-t_{count} > t_{table}$ ($-t_{count} = -5.37$ $t_{table} = -2.228$), thus H_0 rejected and H_a accepted, meaning that student learning outcomes in social studies learning using interactive multimedia-based map media are better than without using media. There is a positive influence on learning with the use of interactive multimedia-based map media, namely student learning outcomes are better than without using the media on the material for the geographical location of Indonesia in grade V SDN 219 Pukkiseng, Bulupoddo District, Sinjai Regency.

Keywords: Map Media, Interactive Multimedia, Learning Outcomes, Social Studies.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada penulis sehingga penulisan ini terselesaikan. Salawat dan taslim penulis haturkan kepada junjungan tercinta, Nabiullah, Muhammad Saw yang telah meletakkan fondasi ketauhidan yang svarat dengan risalah keselamatan dunia dan akhirat di muka bumi ini. Semoga kita menjadi hamba yang selalu dalam limpahan rahmat Allah swt dan termasuk golongan umat yang mendapatkan syafa'at Muhammad saw di akhirat kelak. Aamiin.

Dalam penulisan skripsi ini bukanlah hal yang mudah terwujud. Banyak aral dan rintangan yang dialami penulis. Namun selalu ada kemudahan jika selalu berusaha dan berdoa. Bantuan dari berbagai pihak telah menuntun penulis sehingga skripsi ini dapat selesai. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada orang tua penulis, ayahanda Muh. Yusuf dan Ibunda Ratna yang telah mengorbankan segala do'a, cinta, kasih sayang dan perhatian kepada penulis dalam segala hal.

Ucapan terima kasih kepada Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd Pembimbing I dan Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.I Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dan seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Muh. Yusuf, S.Pd.I kepala sekolah SDN 219 Pukkiseng dan Sridewi, S.Pd sebagai wali kelas V, serta Bapak dan Ibu guru beserta staf yang ada di sekolah. Kepada teman-teman seangkatan penulis, terima kasih atas semua saran dan motivasi selama penyelesaian penulisan skripsi ini. Semoga saran dan motivasi yang diberikan bernilai disisi Allah swt. Aamiin.

Tiada imbalan yang dapat diberikan, hanya kepada Allah Swt penulis menyerahkan segalanya dan semoga bantuan yang diberikan selama ini bernilai ibadah disisi-Nya Aamiin.

Makassar, April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
KARTU KONTROL PEMBIMBING 1.....	iv
KARTU KONTROL PEMBIMBING 2.....	v
SURAT PERJANJIAN.....	vi
SURAT PERNYATAAN.....	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Penelitian yang Relevan.....	6
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Media Peta.....	12
4. Multimedia Interaktif.....	12
5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	14
6. Hasil Belajar.....	18
B. Kerangka Pikir.....	19
C. Hipotesis.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Populasi dan Sampel.....	23
C. Definisi Operasional Variabel.....	25
D. Instrumen Penelitian.....	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan.....	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	45
RIWAYAT HIDUP.....	95

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Keadaan Populasi	23
3.2	Keadaan Sampel	24
3.3	Kisi – Kisi Instrumen Pretest dan Postest	26
4.1	Nilai Hasil Observasi Respon Murid Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif	33
4.2	Tabel Penolong Operasi Pretest dan Posttest	35



DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir Penelitian	20
3.1	Desain Penelitian	22



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul	Halaman
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	46
2.	Kisi – kisi Instrumen Pretest dan Postest	66
3.	Soal Pretes dan Postest	68
4.	Kunci Jawaban Soal Pretest dan Postest	70
5.	Gambaran Media Peta Berbasis Mutimedia Interaktif	71
6.	Deskripsi Skor Hasil Belajar Murid Sebelum Menggunakan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif (Pretest)	74
7.	Deskripsi Skor Hasil Belajar Murid Sebelum Menggunakan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif (Postest)	75
8.	Lembar Observasi Aktivitas Belajar Murid	76
9.	Lembar Observasi Pretest	77
10.	Lembar Observasi Postest	78
11.	Tabel Penolong Operasi Pretest dan Posttest	79
12.	Tabel T	80
13.	Dokumentasi Penelitian	81
14.	Persuratan	85
15.	Hasil Uji Turnitin	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid, serta membantu guru dalam mengajar dan memudahkan murid memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan hasil belajar bagi murid, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap murid.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, hasil belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar murid. Masih banyak sekolah-sekolah yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan hasil belajar murid.

Daryanto (2014:19) menyatakan bahwa : “Murid harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru ataupun siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak murid tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer”. Munir (2012:110) menyatakan bahwa : “Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya”. Darmawan (2012:55-56) menyatakan bahwa : “Pembelajaran multimedia interaktif mampu mengaktifkan murid untuk belajar

dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi”.

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat dikatakan bahwa pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi khususnya dibidang pendidikan, karena dengan menggunakan media interaktif keterlibatan murid dalam pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar murid, selain itu murid dapat belajar dengan mandiri dan bersemangat belajar karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas yaitu menggunakan buku murid dan murid hanya diminta mengamati gambar yang ada di dalam buku murid tersebut sehingga pembelajaran tidak menarik dan cenderung membosankan.

Masalah pada penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Banyak murid yang kurang memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung itu karena kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan. Hasil belajar murid dapat diketahui melalui observasi. Hasil observasi menunjukkan hasil belajar murid masih rendah kurang dari nilai KKM yaitu 65, ketika guru menjelaskan materi pelajaran, murid cenderung diam dan tidak fokus.

IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada murid,

khususnya ditingkat dasar dan menengah. Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi murid agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Dalam pembelajaran IPS diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran IPS ini berupa multimedia. Multimedia ini berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu murid. Media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar murid sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi, interaksi belajar mengajar, serta meningkatkan hasil belajar murid.

Guru juga diharapkan agar sedapat mungkin memperbanyak pengkajian dan pendalaman konsep dasar ilmu-ilmu sosial untuk menginovasikan materi pembelajaran IPS sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik dan murid akan lebih antusias. Untuk meningkatkan hasil belajar murid dalam pembelajaran IPS ini dapat menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif.

Fasilitas pendidikan yang dimiliki oleh SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo seperti computer, laptop dan LCD cukup mendukung untuk pembelajaran namun akses internet tidak memadai. Pembelajaran yang lebih bervariasi akan menarik perhatian murid dan memperjelas pesan belajar apabila

menggunakan media, terutama komputer yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peningkatan hasil belajar murid memerlukan suatu tindakan yang sistematis. Tindakan tersebut berupa pemanfaatan multimedia pembelajaran. Adapun judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah Apakah ada pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai ?

C. Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

D. Manfaat Penelitian

I. Manfaat Teoritis

Secara teoritis untuk pengembangan ilmu IPS SD/MI secara umum, dan secara khusus memberikan referensi dan contoh langkah-langkah praktis yang sistematis bagi pengembangan produk berupa media pembelajaran bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung tentang manfaat penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif sehingga para guru dapat menerapkan metode yang tepat untuk melakukan pendekatan pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif, khususnya pada pembelajaran IPS. Lembaga juga bisa menggunakan dalam jangka panjang dan juga dapat digunakan untuk referensi dalam menambah media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Murid

Hasil penelitian ini dapat membantu murid dalam menambah wawasan ilmu sosial sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Serta dapat meningkatkan keictrarikan murid khususnya dalam rumpun Ilmu Sosial.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam mengembangkan skill peneliti dalam mencurahkan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran di masa-masa yang akan datang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian yang dilakukan oleh :

- a. Pada penelitian Yalvema, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2019, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media multimedia interaktif pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar murid di sekolah dasar. Media ini menciptakan pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan belajar murid karena murid merasa lebih percaya diri dan mampu menyelesaikan tugas secara mandiri maupun secara berkelompok serta membuat murid menjadi aktif dalam pembelajaran.
- b. Pada penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh Luluk, Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2017, dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro kecamatan Comal Kabupaten Pemalang”. Terdapat pengaruh yang

signifikan, adapun pengaruhnya terbukti dari keberhasilan penelitian yang diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,60 > 2,274$. Menunjukkan bahwa adanya hubungan antara pembelajaran menggunakan multimedia dan hasil belajar murid SD.

- c. Penelitian Mahardika, Mahasiwa Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2015, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif (Macromedia Flash) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas III SDN Sawojajar 2 Kota Malang. Berdasarkan penelitian, maka hasil yang didapatkan yaitu nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,773 > 1,68$ artinya berpengaruh terhadap hasil belajar murid pembelajaran tematik kelas III.

Dari ketiga penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar murid. Penelitian tersebut memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan media multimedia interaktif dan penelitian dilaksanakan di SD, namun terdapat juga perbedaannya yaitu pada mata pelajaran dan jenjang kelas yang berbeda. Penelitian yang dilaksanakan peneliti saat ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai. Dengan materi letak geografis wilayah Indonesia dengan harapan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Daryanto (2016:4) menyatakan bahwa : “Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.”

Azhar Arsyad (2014:4) menyatakan bahwa : “Media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan murid yang dapat merangsang murid untuk belajar.” Yudhi Munadi (2013:8) menyatakan bahwa : “Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.”

Sedangkan Arief Sadiman, dkk (2014:7) menyatakan bahwa : “Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, aktivitas dan partisipasi murid sehingga dapat

menunjang terjadinya proses mengajar yang diharapkan antara guru dan murid. Pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila dengan menggunakan media pembelajaran, murid lebih memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pengajar oleh pengajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Arsyad (2014:19) menyatakan bahwa : “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru”.

Sudrajat (2011:20) mengemukakan bahwa :

Fungsi media diantaranya yaitu : 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik. 6) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. 7) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Adapun Sanaky (2009:5) mengemukakan bahwa :

Manfaat media pembelajaran bagi pembelajaran yaitu : 1) Meningkatkan motivasi belajar. 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar. 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar. 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis. 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan. 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif murid, meningkatkan pemahaman terhadap materi.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Wati (2016:4-8) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui.

Jenis media pembelajaran tersebut diantaranya yaitu

1). Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau symbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

2). Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan

sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3). Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4). Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis, dan para ahli untuk berbagai kepentingan. Jadi, internet disini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.

5). Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi tersebut

di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

3. Media Peta

Dedy Miswar (2012:2) menyatakan bahwa : “Peta merupakan gambaran permukaan bumi yang diperkecil, dituangkan dalam selembar kertas atau media lain dalam bentuk dua dimensional. Melalui sebuah peta kita akan mudah dalam melakukan pengamatan terhadap permukaan bumi yang luas, terutama dalam hal waktu dan biaya.”

Mutianto (2008:4) menyatakan bahwa : “Peta ialah gambaran konvensional permukaan bumi yang dilihat dari atas, diperkecil dengan skala, serta dilengkapi dengan symbol dan warna. Konvensional disini diartikan sebagai suatu kesepakatan bersama.” Mustofa dan Sektiawan (2010:318) menyatakan bahwa : “Peta ialah permukaan bumi yang diukiskan pada bidang datar dalam ukuran kecil.”

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa peta adalah gambaran dari unsur alam atau buatan manusia, yang berada di atas maupun di bawah permukaan bumi yang digambarkan disuatu bidang datar dengan skala tertentu.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Sanjaya (2012: 219) menyatakan bahwa : “Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang

semuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya.”

Sanjaya (2012: 225) mengemukakan bahwa : “Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.”

Suyitno (2016: 102) menyatakan bahwa : “Media pembelajaran Interaktif yang berwujud text, visual, dan simulasi dapat membantu siswa mendapat pengetahuan lebih, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta mengetahui aplikasi ilmu yang dipelajari.”

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan suatu bentuk media yang mengkombinasikan unsur teks, video, gambar, grafik, hingga suara untuk menghasilkan informasi yang menarik perhatian pengguna dan dapat memberi interaksi berupa hubungan timbal balik (merangsang dan menanggapi) antara pengguna (murid) dengan multimedia tersebut. Agar dapat berjalan lancar, multimedia interaktif memerlukan bantuan kelengkapan perangkat-perangkat seperti komputer, dll.

1). Indikator Kelayakan Multimedia

Indikator kelayakan bahan ajar multimedia dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran.

Sanjaya, (2012: 227-233) menyatakan bahwa :

Ragam media yang digunakan dalam multimedia dari aspek visual/tampilan media terdiri dari : a) Teks, kemudahan dipahami

sebagai media pembelajaran. b) Audio (audio/sound effect, backsound, musik). c) Media bergerak (animasi, movie). d) Visual (layout design, typography, warna). e) Bagan/grafik. f) Layout Interactive (ikon navigasi, konsistensi navigasi, konsistensi tombol previous, next, exit dan user control). g) Komunikatif; sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran.

Setiyawan (2012: 133-134) menyatakan bahwa :

Dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut : a) Kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, relevansi antara KD, Indikator, Materi, dan Evaluasi. b) Ketepatan untuk mendukung pembelajaran, kemenarikan sajian materi dan kedalaman materi yang harus dicapai. c) Keterlibatan interaksi media sesuai dengan karakteristik siswa dan guru. d) Adanya media yang dapat digunakan sebagai perbandingan. e) Kejelasan petunjuk belajar. f) Pemberian motivasi. g) Pemberian contoh dan latihan/evaluasi. h) Pemberian kesempatan berlatih secara mandiri.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa aspek indikator kelayakan multimedia pembelajaran interaktif. Pada penelitian ini, ketentuan aspek multimedia pembelajaran digunakan sebagai acuan kisi-kisi instrumen penelitian yang kemudian akan dilakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

2). Manfaat Multimedia Interaktif

Suyitno (2016:102-103) menyatakan bahwa : “Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri”. Sedangkan Daryanto (2013: 52) menjelaskan bahwa : “Pemilihan media

pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi guru maupun peserta didik”.

Munir (2014:184) mengemukakan bahwa :

Keuntungan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan pengembangan multimedia yaitu kemampuan dalam mengintegrasikan berupa teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan kemampuan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Kemudian dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Manfaat multimedia interaktif yaitu dapat mengurangi hambatan guru maupun murid pada saat pembelajaran, di antaranya dapat meningkatkan kualitas belajar murid, dapat meningkatkan hasil belajar murid dan pembelajaran menjadi lebih menarik.

3). Kelemahan dan Keunggulan Multimedia Interaktif

Puspita (2010), mengemukakan bahwa :

Multimedia interaktif memiliki kelemahan-kelemahan sebagai berikut : a). Diperlukan dana yang tidak sedikit dalam merancang program multimedia interaktif, namun sekarang sudah tersedia program multimedia Interaktif yang diperjual belikan dengan harga terjangkau. b). Diperlukan komputer dalam jumlah yang banyak. c). Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif menuntut keahlian guru dan siswa dalam menggunakan dan mengoperasikan komputer. d). Pembelajaran sedikit bersifat isolatif. Namun dapat diminimalisir dengan keterlibatan guru dalam membimbing siswa merekonstruksi pengetahuan diakhir pembelajaran.

Daryanto (2010:52) mengemukakan bahwa :

Terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- a). Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti bakteri.
- b). Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c). Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti system tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dan lain-lain.
- d). Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e). Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- f). Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran di sekolah dasar terdiri dari beberapa mata pelajaran pokok, salah satunya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. E. Mulyasa (2007:125) menyatakan bahwa : "IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu social.

Sapriya (2006:7) menyatakan bahwa : "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan."

Rosdijati (2010: 58) menyatakan bahwa "Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat SD/MI/SDLB. Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis tentang berbagai fakta, konsep, dan generalisasi sosial yang ada di masyarakat. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Sosial juga mempelajari hubungan manusia yang menyangkut tingkah laku manusia di dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2007: 575) mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1). Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2). Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3). Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

c. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Kurikulum 2006 menjelaskan ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial meliputi:

- 1). manusia, tempat, dan lingkungan.
- 2). waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- 3). sistem sosial dan budaya.
- 4). perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

6. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2009:3) menyatakan bahwa : “Hasil belajar murid pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.”

Dimiyati dan Mudjono (2006:3-4) menyatakan bahwa : “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi murid, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.”

Susanto (2013:5) menyatakan bahwa : “Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki murid setelah melakukan pembelajaran, yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dan dapat diketahui dengan melakukan suatu penilaian (tes). Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan murid dalam mencaapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar murid pada aspek kognitif adalah tes.

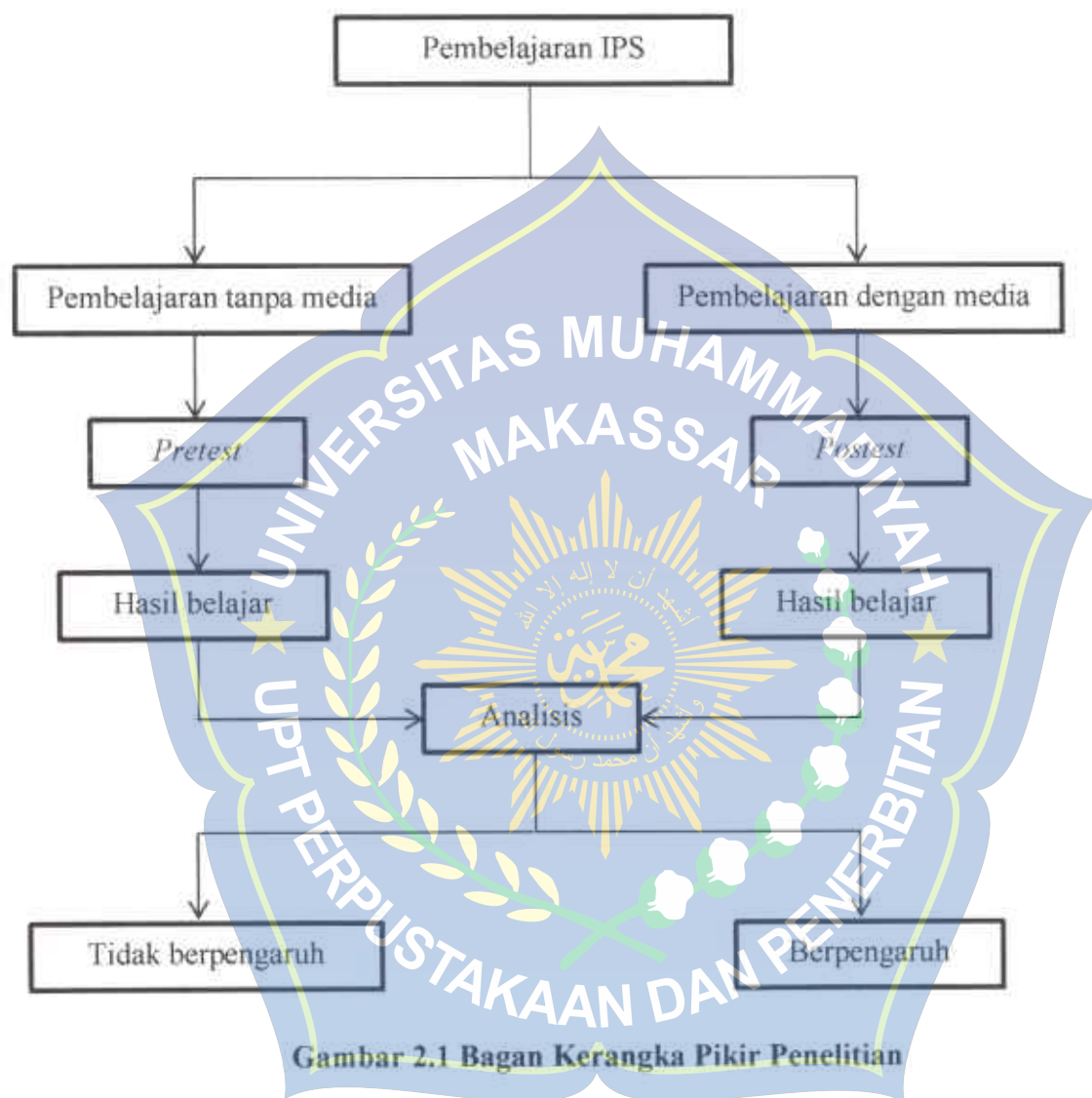
B. Kerangka Pikir

Kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran di SDN 219 Pukkiseng berdampak terhadap hasil belajar murid yang kurang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65. Faktor-faktor yang sangat berpengaruh didalam hasil belajar murid adalah pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan guru yang bervariasi sehingga murid dapat mudah memahami materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru harus memberikan suatu pengalaman belajar yang bermakna kepada murid, tetapi kenyataannya masih banyak guru yang tidak mampu melaksanakan karena media pembelajaran yang digunakan tidak terorientasi pada aktivitas dan partisipasi aktif semua murid, termasuk dalam hal ini adalah pembelajaran IPS yang dilaksanakan guru pada murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

Penelitian ini disusun melalui kerangka pikir untuk mempermudah memahami alur dalam penelitian ini. Hal yang terlebih dahulu dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan *pretest* kepada subjek yang akan diteliti tanpa memberikan perlakuan dalam pembelajaran. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif, kemudian dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar. Tahap selanjutnya dilakukan analisis untuk mengetahui hasilnya. Setelah hasilnya diperoleh maka bisa diketahui berpengaruh atau tidaknya penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar murid.

Adapun gambaran kerangka berpikir penelitian yang akan peneliti lakukan dijelaskan dalam bagan berikut ini:



C. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan dirumuskan hipotesis yaitu ada pengaruh positif pada penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif, karena peneliti beranggapan bahwa gejala yang diamati dapat diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka. Sugiyono (2018:107) menyatakan bahwa : “Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

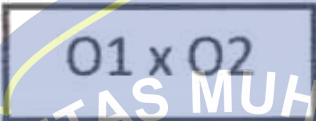
Peneliti menerapkan metode penelitian eksperimen karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain, yang dalam penelitian ini peneliti menerapkan perlakuan media peta berbasis multimedia interaktif ke dalam pembelajaran IPS untuk mencari pengaruh terhadap nilai *pretes* dengan nilai *posttes* apakah mengalami peningkatan atau tidak. Jenis eksperimen yang dipakai adalah pra-eksperimen.

Sugiyono (2017:74) menyatakan bahwa :

Dikatakan *pre-experimental design*, karena Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Mengapa? Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variable dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variable independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variable control, dan sampel tidak dipilih secara random Artinya, penelitian pra-eksperimen lebih memfokuskan penelitian pada kelas yang diberi perlakuan, tetapi tidak ada perbandingan dengan kelompok nonperlakuan.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pra-eksperimen jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut :



O1 x O2

Gambar 3.1 Desain Penelitian (Sugiyono, 2017:74)

Keterangan :

O1 = Nilai *pretest* (Tes awal)

O2 = Nilai *posttest* (Tes akhir)

X = Perlakuan/*treatment* (Pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif)

Dalam penelitian ini, subyek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal murid sebelum diberikan pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif. Setelah diberikan tes awal, selanjutnya murid tersebut diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif. Setelah selesai pembelajaran IPS dengan media peta berbasis multimedia interaktif, selanjutnya seluruh murid diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pembelajaran IPS dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar murid.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2018:80) menyatakan bahwa : "Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai sebanyak 12 orang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Alasan peneliti memilih populasi kelas V karena sesuai dengan observasi awal murid kelas V kurang aktif dalam pembelajaran IPS dan guru masih menggunakan media yang terbatas dan cenderung membosankan sehingga pembelajaran menjadi pasif dan murid kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran. Berikut ini tabel keadaan populasi :

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	Kelas V	7	5	12
Jumlah				12

Sumber : Data Jumlah Murid SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai Tahun Ajaran 2020/ 2021

2. Sampel

Sugiyono (2018: 118) menyatakan bahwa :

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *Non Probability Sampling* dengan jenis sampel jenuh. Sugiyono (2018:124) menyatakan bahwa : "Sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil".

Dengan jumlah populasi yang sebanyak 12 orang tersebut dinilai sedikit sehingga sejalan dengan pendapat Sugiyono tersebut, maka diambil teknik sampel jenuh. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai. Berikut ini tabel keadaan sampel

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas V	7	5	12

Sumber : Data Jumlah Murid SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai Tahun Ajaran 2020/ 2021

C. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan permasalahan yang ada, penelitian ini menggunakan dua macam variabel yaitu :

1. Variabel Independent (Variabel Bebas)

Sugiyono (2006:61) menyatakan bahwa : "Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat". Variabel bebas dari penelitian ini adalah Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel (X).

2. Variabel Dependent (Variabel Terikat)

Sugiyono (2006:61) mengemukakan bahwa : "Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas". Variabel terikat dari penelitian ini adalah Hasil belajar IPS murid kelas V. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan variabel (Y).

D. Instrumen Penelitian

1. Lembar Soal Tes Tertulis

Soal tes disusun berdasarkan kisi-kisi. Tes digunakan untuk mengukur sampai sejauh mana penguasaan murid terhadap materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan Medi Peta Berbasis Multimedia Interaktif. Tes yang diberikan berupa tes essay. Instrumen tes dalam penelitian ini berisikan soal-soal yang memuat berbagai bacaan tentang berbagai hal. Kisi-kisi ini disusun berdasarkan kompetensi

dasar yang berlaku sesuai dengan Badan Standar Nasional Pendidikan. Kisi-kisi tes pada pokok bahasan memuat sebanyak 10 (sepuluh) indikator. Berikut ini kisi-kisi instrumen tes kemampuan hasil belajar murid kelas V pada pretest dan posttest.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Pretest dan Posttest

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kognitif	No. Soal
1.	3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi transportasi serta	1. Mengidentifikasi kekayaan yang dimiliki Negara Indonesia.	C1	1
		2. Mengetahui kepadatan penduduk, persebaran agama, dan daerah asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.	C1	2
		3. Mengetahui kenampakan alam buatan dan bukan buatan.	C1	3
		4. Menyebutkan pulau besar di Indonesia, kondisi iklim di Indonesia.	C2	4
		5. Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia.	C1	5
		6. Menunjukkan kekayaan alam dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia.	C2	6
		7. Menentukan letak geografis bangsa Indonesia terhadap budaya masyarakat.	C3	7
		8. Menyebutkan nama bandara dan pelabuhan yang ada di Indonesia.	C2	8

2.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	9. Menunjukkan peta kepadatan penduduk, daerah asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia, dan daerah persebaran agama. 10. Mengkonsep informasi mengenai kondisi geografis Indonesia.	C2 C3	9 10
----	---	--	--------------	-------------

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan Standar Kompetensi Pembelajaran IPS kelas V

2. Lembar Observasi

Selain memberikan tes kepada murid, peneliti membuat lembar observasi. Pada lembar observasi bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini, peneliti meminta bantuan seorang observer untuk mengamati dan menilai aktivitas, sikap, respon dan ketertarikan siswa pada model pembelajaran dalam proses hasil belajar murid.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal yang berupa catatan, buku, majalah, dan prasa. Media dokumentasi dalam penelitian ini adalah nama-nama murid, guru dan RPP. Instrumen dari dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan lembar data / daftar data-data yang dibutuhkan peneliti yang didapat dari SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes Essay

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kemampuan atau mengukur kemampuan murid, baik sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah perlakuan. Tes yang digunakan yaitu *pretest* yang dilakukan sebelum murid diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan setelah siswa diberi perlakuan. Tes awal dan tes akhir digunakan soal yang sama berdasarkan anggapan prestasi belajar murid yang akan benar-benar dilihat dan diukur. Tes digunakan untuk mengukur sampai sejauh mana penguasaan murid terhadap materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan Media Peta berbasis Multimedia Interaktif. Tes yang diberikan berupa tes essay.

Tes terdiri dari dua jenis, yaitu

- a. *Pretest* (tes awal), yaitu tes yang dilakukan sebelum proses belajar pembelajaran (perlakuan) diberikan. Tes ini diberikan untuk mengetahui keadaan awal atau pengetahuan awal sampel.
- b. *Posttest* (tes akhir), yaitu tes yang dilakukan setelah proses belajar pembelajaran (perlakuan) diberikan. Tes ini diberikan untuk mengukur pengetahuan dan penguasaan sampel setelah mendapatkan perlakuan.

2. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan mengenai peningkatan hasil belajar murid selama pembelajaran IPS berlangsung.

Hasil observasi murid ini nantinya akan digunakan sebagai data utama untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid. Selain itu, hasil observasi ini juga akan digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar murid selama mengikuti pembelajaran IPS.

Aspek yang diamati yaitu aktivitas belajar murid yang meliputi keaktifan murid dalam proses pembelajaran, perhatian dan konsentrasi murid pada pelajaran, ketertarikan murid terhadap media pembelajaran, murid tertib saat proses pembelajaran, serta keberanian murid bertanya mengenai materi letak geografis Indonesia. Selanjutnya observer akan mengamati bagaimana pengaruh sebelum menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar murid (*Pretest*) dan setelah menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar murid (*Posttest*).

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh dokumen-dokumen tentang murid dan dokumentasi selama kegiatan penelitian, untuk lebih meyakinkan bahwa peneliti benar-benar telah melakukan penelitian ini. Dokumen-dokumen tersebut dapat diperoleh dari guru yang meliputi dokumen tentang riwayat murid dan informasi perkembangan murid.

F. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2010:335) menyatakan bahwa :

Teknik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun ke dalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan uji paired sample t-test. Pengujian hipotesis menggunakan t-test bila sampel berkorelasi/berpasangan, misalnya membandingkan sebelum dan sesudah perlakuan (treatment), atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan t-test sampel related.

Adapun langkah-langkah menghitung uji t (t-test) yaitu sebagai berikut.

- 1). Menentukan resiko kesalahan (taraf signifikan)
- 2). Menentukan kriteria penilaian

H_0 : Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti tidak berpengaruh

H_a : Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti berpengaruh

- 3). Membuat table penolong

- (a). Menentukan standar deviasi

$$S_1 = \sqrt{\frac{\Sigma(X_i - \bar{X}_i)^2}{n-1}}$$

(b). Menentukan nilai varian kelompok sampel

$$S_1^2 = \frac{\sum(X_i - \bar{X}_i)^2}{n-1}$$

(c). Menghitung korelasi

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

4). Menghitung t_{hitung} dan t_{tabel}

(a). Menentukan nilai t (t_{hitung}) untuk sampel berpasangan/related

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \cdot 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}} \right)$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = Nilai rata-rata pra perlakuan (*pretest*)

\bar{X}_2 = Nilai rata-rata post perlakuan (*posttest*)

S_1 = Standar Deviasi pra perlakuan (*pretest*)

S_2 = Standar Deviasi post perlakuan (*posttest*)

S_1^2 = Nilai varian kelompok sampel (*pretest*)

S_2^2 = Nilai varian kelompok sampel (*posttest*)

n_1 = Sampel pra perlakuan (*pretest*)

n_2 = Sampel pra perlakuan (*posttest*)

(b). Menentukan nilai t tabel

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel Untuk kesalahan 0,05, uji dua fihak dan $dk = n - 2$. Dimana n = banyaknya responden.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi Respon Murid

Proses belajar mengajar dengan menerapkan media peta berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan aktif. Hal ini terlihat dari antusias dan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat murid memperhatikan guru saat menjelaskan, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, keberanian murid saat proses pembelajaran, respon baik murid saat terjadi proses umpan balik pertanyaan guru dengan murid, dan kesiapan murid dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.1

Nilai Hasil Observasi Respon Murid Keterlaksanaan Proses Pembelajaran Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Skor Perolehan	17	22
Skor Maksimal	25	25
Persentase	68 %	88 %
Kualifikasi	Aktif	Sangat Aktif

Sumber: Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Proses Penerapan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa pembelajaran pada saat menggunakan model pembelajaran konvensional (*pretest*) yang dilaksanakan dapat dikategorikan aktif dengan persentase 68%. Sedangkan pada saat menerapkan media

peta berbasis multimedia interaktif (*posttest*) yang dilaksanakan dapat dikategorikan sangat aktif dengan persentase 88%. persentase pencapaian tersebut diperoleh dengan membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimal dikali 100%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media peta berbasis multimedia interaktif sangat aktif dibandingkan konvensional.

2. Hasil Uji Paired Sample T-test (Uji T)

a. Resiko kesalahan (Tarf signifikan)

Tarf signifikan $\alpha = 0,05$.

b. Kriteria penilaian

H_0 : Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, berarti tidak berpengaruh

H_a : Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, berarti berpengaruh

- 1) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, berarti penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.
- 2) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti penggunaan media poster berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Sinjai.

4). Nilai t hitung dan t tabel

(a). Nilai t hitung

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}} \\
 &= \frac{77,58 - 86,83}{\sqrt{\frac{10,71}{12} + \frac{46,32}{12} - 2 \times 0,63 \left(\frac{10,85}{\sqrt{12}}\right)\left(\frac{6,80}{\sqrt{12}}\right)}} \\
 &= \frac{-9,25}{\sqrt{0,89 + 3,86 - 2 \times 0,63 (3,13)(1,96)}} \\
 &= \frac{-9,25}{\sqrt{4,75 - 7,72}} \\
 &= \frac{-9,25}{\sqrt{-2,97}} \\
 &= \frac{-9,25}{1,72} \\
 &= -5,37
 \end{aligned}$$

Keterangan:

 \bar{X}_1 = Nilai rata-rata pra perlakuan (*pretest*) \bar{X}_2 = Nilai rata-rata post perlakuan (*posttest*) S_1 = Standar Deviasi pra perlakuan (*pretest*) S_2 = Standar Deviasi post perlakuan (*posttest*) S_1^2 = Nilai varian kelompok sampel pretest

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Darmawan, D. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yarma Widia.
- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Sautifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat atuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- E, Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Reamaja Rosdakarya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isjoni. 2015. *Integrated Learning Pendekatan Pembelajaran IPS di Pendidikan Dasar*. Pekanbaru: Falah Production.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nani, Rosdijati. Dkk. 2010. *Praktik Paikem IPS SD*. Jakarta: Erlangga.
- Purwanto, 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Fajar Interpratama.
- Sapriya, dkk. 2006. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Slameto. 1998. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Latuheru, John D. 1998. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Munir, Muhammad. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing*. Journal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Suyitno. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol.23.No.1:102
- Puspita, G.N. 2010. *Penggunaan Program Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Biologi*. Tersedia : www.itabiology.blogspot.com diakses pada 24 Juli Pukul 20.00 WITA.
- Sudjana, Nana. 1990. *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*. Bandung: Fakultas. Ekonomi UI. Tersedia : www.eprints.ums.ac.id diakses pada 24 Juli Pukul 21.00.WITA



Lampiran 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SDN 219 Pukkiseng
 Kelas / Semester : V (Lima) / 1
 Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
 Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan
 Pembelajaran : 3
 Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, IPS
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 menentukan ide pokok dari teks secara benar.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1 mempresentasikan hasil ide pokok dari teks

PPKn

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.	
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 mengidentifikasi sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila secara tepat.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 menganalisa sikap-sikap yang sesuai dengan sila-sila Pancasila dengan percaya diri.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 menjelaskan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.1 menemukan contoh perubahan alam yang diakibatkan karena perilaku manusia secara benar.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menunjukkan letak geografis Indonesia.
2. Dengan berdiskusi peserta didik mampu menunjukkan karakteristik Indonesia sebagai negara maritim dan agraris.
3. Dengan berdiskusi peserta didik mampu mencari pengaruh ekonomi sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia secara teliti.
4. Dengan penugasan peserta didik mampu menunjukkan perubahan alamyang disebabkan oleh perilaku manusia.

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Letak geografis Indonesia
2. Pengaruh letak geografis Indonesia
3. Indonesia sebagai negara maritim
4. Indonesia sebagai negara agraris
5. Musim di Indonesia

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Tematik dan Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 1 – *Organ Gerak Hewan dan Mamusia*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.
2. Media Peta berbasis multimedia interaktif, gambar, teks.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru mengajak semua murid berdo" a bersama. 3. Guru menanyakan kehadiran murid dan melakukan presensi. 4. Guru memeriksa kesiapan murid dalam mengikuti pembelajaran. 5. Guru melakukan apersepsi tentang materi "kondisi wilayah geografis di Indonesia" kepada murid. 6. Guru menginformasikan tema dan subtema yang akan disampaikan. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	10 menit
Inti	Mengamati	50 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid membaca dan mencermati teks bacaan tentang "kondisi wilayah geografis Indonesia". 2. Guru menjelaskan materi "kondisi wilayah geografis di Indonesia" dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif. 3. Murid mendengarkan penjelasan dari guru dan mengamati media peta berbasis multimedia interaktif. <p>Menanyakan</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru memancing murid untuk menanggapi/bertanya tentang materi yang telah disampaikan. 5. Murid dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari. <p>Mengeksplorasi/Mengeksperimen</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru membagi murid menjadi 5 kelompok. 7. Guru meminta setiap kelompok menyiapkan selembar kertas/kartu. 8. Guru membacakan pertanyaan soal materi diskusi. 9. Setiap kelompok diminta mendiskusikan pertanyaan tentang "karakteristik geografis Indonesia". <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Setiap kelompok menuliskan jawabannya di dalam kertas/kartu tersebut. 11. Guru dan murid bersama-sama mendiskusikan soal yang telah diberikan. 12. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. 13. Kemudian Guru memberikan evaluasi berupa soal essay kepada setiap murid. 14. Guru memberikan waktu kepada murid untuk mengerjakannya. 15. Kemudian soal tersebut dikumpulkan di depan kelas. 	
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama murid menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan motivasi belajar kepada murid. 2. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak murid membaca hamdallah bersama. 3. Guru mengucapkan salam. 	<p>10 menit</p>

d. Percaya Diri

No	Nama Murid	Aspek Sikap yang Dinilai												Catatan Guru
		Berani Tampil		Berani Menceritakan		Berani Berpendapat		Berani Memimpin		Menyampaikan Kritik		Memertahankan Pendirian		
		SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB	
1	Ziannur Akbar													
2	Hamrina													
3													
4													
5													

2. Pengetahuan (Tes tertulis)

Murid mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku murid.

Format Penilaian

No	Nama Murid	Hasil Penilaian Pengetahuan			
		Aspek 1		Aspek 2	
		Tercapai (✓)	Belum Tercapai (✓)	Tercapai (✓)	Belum Tercapai (✓)
1	Ziannur Akbar				
2	Hamrina				
3				
4				
5				

Keterangan:

- Aspek 1 : Mengidentifikasi luas, letak, dan kondisi geografis wilayah Indonesia.
- Aspek 2 : Menyebutkan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila Pancasila.

3. Keterampilan (Uji Unjuk Kerja)

a. Mencari ide pokok bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung.	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Keterampilan Penulisan: Ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

b. Menuliskan ide pokok bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia	Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa Indonesia yang baik dan benar

yang baik dan benar. Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis dengan benar dan sesuai dengan bacaan.

Guru Kelas

Sridewi, S.Pd

NIP. 19850514 200904 2 004

Sinjai, Maret 2021

Mahasiswa

Nurul Musdalifah

NIM. 10540 1111 016



Mengetahui

Kepala SDN 219 Pukkiseng

Muh. Yusuf, S.Pd.I

NIP. 19601231 198803 1 112

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : _____
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan
Pembelajaran : 4
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, PPKn, IPS
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4 : Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1 menemukan ide pokok bacaan secara tepat.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan, tulis, dan visual.	4.1.1 mempresentasikan hasil ide pokok dalam teks bacaan

PPKn

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila.	
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila secara benar.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 menemukan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila pancasila yaitu gotong royong secara benar.

IPS

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1 mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia secara tepat.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.1 menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia secara benar.

Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)

Percaya diri, peduli, tanggung jawab, disiplin.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati media peta berbasis multimedia interaktif, murid dapat mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia secara tepat.
2. Dengan berdiskusi, murid dapat menyebutkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia secara tepat.
3. Dengan membaca, siswa menemukan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong secara benar.
4. Dengan membaca, siswa dapat menemukan ide pokok bacaan secara tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia.
2. Menyebutkan kondisi geografis wilayah Indonesia.
3. Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.
4. Membaca bacaan mengenai perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila yaitu gotong royong.
5. Menemukan ide pokok bacaan.

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Tematik dan Saintifik
2. Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku Guru dan Buku Siswa, Kelas V, Cetakan Ke-2 (Edisi Revisi), Tema 1 : *Organ Gerak Hewan dan Manusia*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 2017.
2. Media peta berbasis multimedia interaktif, Gambar, teks, peta Indonesia

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam. 2. Guru mengajak semua murid berdoa bersama. 3. Guru menanyakan kehadiran murid dan melakukan presensi. 4. Guru memeriksa kesiapan murid dalam mengikuti pembelajaran. 	10 menit

	<p>5. Guru melakukan apersepsi tentang materi "pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia." kepada murid.</p> <p>6. Guru menginformasikan tema dan subtema yang akan disampaikan.</p> <p>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Murid membaca dan mencermati teks bacaan tentang "pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia."</p> <p>2. Guru menjelaskan materi "pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia" dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif.</p> <p>3. Murid mendengarkan penjelasan dari guru dan mengamati media peta berbasis multimedia interaktif.</p> <p>Menanyakan</p> <p>5. Guru memancing siswa untuk menanggapi/bertanya tentang materi yang telah disampaikan.</p> <p>6. Murid dan guru melakukan tanya jawab tentang materi yang telah disampaikan.</p> <p>Mengeksplorasi/Mengeksperimen</p> <p>8. Guru membagi murid menjadi 5 kelompok.</p> <p>9. Guru meminta setiap kelompok menyiapkan selembar kertas/kartu.</p> <p>10. Guru membacakan pertanyaan soal materi diskusi.</p> <p>11. Setiap kelompok diminta mendiskusikan pertanyaan tentang "pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia".</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>12. Setiap kelompok menuliskan jawabannya di dalam kertas/kartu tersebut.</p> <p>13. Guru dan murid bersama-sama mendiskusikan soal yang telah diberikan.</p> <p>14. Kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar diberikan reward kepada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi.</p> <p>15. Kemudian Guru memberikan evaluasi berupa soal essay kepada setiap murid.</p>	<p>35 Menit X 30 JP</p>

	<p>16. Guru memberikan waktu kepada murid untuk mengerjakannya.</p> <p>17. Kemudian soal tersebut dikumpulkan di depan kelas.</p>	
Penutup	<p>1. Guru bersama murid menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan memberikan motivasi belajar kepada murid.</p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak murid membaca hamdallah bersama.</p> <p>3. Guru mengucapkan salam.</p>	15 menit

PEMBELAJARAN PENGAYAAN

Isilah kolom-kolom berikut sesuai dengan pemahaman dan pengalamanmu sendiri!

Contoh Perilaku yang sesuai Pancasila	Contoh Perilaku yang tidak sesuai Pancasila
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
Dampak yang ditimbulkan	Dampak yang ditimbulkan
<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

c. Peduli

No	Nama Murid	Aspek Sikap yang Dinilai												Catatan Guru			
		Perhatian kepada Teman		Membantu Teman		Ingin Tahu Kesulitan Teman		Menjenguk Teman		Merawat Lingkungan		Memainkan Alat Belajar			Meleraikan Teman		
		SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB		SB	PB	Jumlah SB & PB
1	Ziannur Akbar																
2	Hamrina																
3																
4																
5																

d. Percaya Diri

No	Nama Murid	Aspek Sikap yang Dinilai										Catatan Guru				
		Berani Tampil		Berani Mengemukakan		Berani Berpendapat		Berani Memimpin		Menyampaikan Kritik			Memertahankan Pendirian			
		SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB	SB	PB		SB	PB	Jumlah SB & PB	
1	Ziannur Akbar															
2	Hamrina															
3															
4															
5															

2. Pengetahuan (Tes tertulis)

murid mengerjakan soal-soal latihan tertulis, remedial, dan pengayaan pada buku murid.

Format Penilaian

No	Nama Murid	Hasil Penilaian Pengetahuan			
		Aspek 1		Aspek 2	
		Tercapai (✓)	Belum Tercapai (✓)	Tercapai (✓)	Belum Tercapai (✓)
1	Ziannur Akbar				
2	Hamrina				
3				
4				
5				

Keterangan:

- Aspek 1: Mengenal perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila.
- Aspek 2: Mengidentifikasi kondisi geografis wilayah Indonesia.

3. Keterampilan (Uji Unjuk Kerja)

a. Rubrik Mencari Tahu

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Isi dan Pengetahuan: Informasi yang ditulis merepresentasikan isi, menunjukkan pengetahuan penulis yang menyeluruh atas materi.	Keseluruhan informasi dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca, serta disajikan dengan menarik.	Keseluruhan informasi dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca.	Sebagian besar informasi dibuat dengan baik dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca.	Hanya sebagian kecil informasi dibuat dengan baik, lengkap dan dapat memberikan informasi singkat yang berguna bagi pembaca.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar:	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam

Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	dalam keseluruhan penulisan.	efisien dalam sebagian besar penulisan.	sebagian kecil penulisan.
Keterampilan Penulisan: Tulisan hasil pengamatan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

b. Mencari ide pokok bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan Bukti Pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung,	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.
Keterampilan	Keseluruhan	Keseluruhan	Sebagian besar	Hanya sebagian

Penulisan: Ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.
--	---	---	---	---

c. Menuliskan Ide Pokok dari Bacaan

Aspek	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

<p>Sikap: Ringkasan dibuat dengan cermat dan teliti, sesuai dengan tenggat waktu dan batasan materi yang ditugaskan.</p>	<p>Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji</p>	<p>Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik.</p>	<p>Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih dapat terus ditingkatkan</p>	<p>Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus terus diperbaiki.</p>
---	---	--	--	---

Sinjai, Maret 2021

Mahasiswa

Guru Kelas

Sridewi, S.Pd

NIP. 19850514 200904 2 004

Narul Musdalifah

NIM. 10540 1111 016



Mengetahui
Kepala SDN 219 Pukkiseng

Muh. Yusuf, S.Pd.I

NIP. 19601231 198803 1 112

Lampiran 2

Kisi – Kisi Instrumen Tes Pretest dan Postest

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Jenjang Kognitif	No. Soal
1.	3.1. Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	1. Identifikasi kekayaan yang dimiliki Negara Indonesia.	C1	1
		2. Mengetahui kepadatan penduduk, persebaran agama, dan daerah asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia.	C1	2
		3. Mengetahui kenampakan alam buatan dan bukan buatan.	C1	3
		4. Menyebutkan pulau besar di Indonesia, kondisi iklim di Indonesia.	C2	4
		5. Mengidentifikasi keragaman flora dan fauna di Indonesia.	C2	5
		6. Menunjukkan kekayaan alam dan keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia.	C2	6
		7. Menentukan letak geografis bangsa Indonesia terhadap budaya masyarakat.	C3	7
		8. Menyebutkan nama bandara dan pelabuhan yang ada di Indonesia.	C2	8

2.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	9. Menunjukkan peta kepadatan penduduk, daerah asal suku-suku bangsa yang ada di Indonesia, dan daerah persebaran agama. 10. Mengkonsep informasi mengenai kondisi geografis Indonesia.	C2 C3	9 10
----	---	--	--------------	-------------

Sumber: Badan Standar Nasional Pendidikan Standar Kompetensi Pembelajaran IPS kelas V



Lampiran 3

SOAL PRETEST DAN POSTEST

Nama :

Kelas :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Sebutkan 3 saja yang kalian ketahui provinsi yang dimiliki Negara Indonesia !
2. Pulau di Indonesia dengan kepadatan penduduk yang sangat tinggi adalah ?
3. Apa yang kamu ketahui tentang Kenampakan alam buatan dan berikan contohnya !
4. Sebutkan 3 pulau terbesar di Indonesia !
5. Apa yang kamu ketahui tentang flora ?
6. Sebutkan 3 saja keberagaman yang dimiliki bangsa Indonesia !
7. Dimanakah letak geografis wilayah Indonesia ?
8. Pelabuhan yang terletak di Banten adalah ?
9. Perhatikan gambar di bawah ini !




Gambar 3.3. Peta Indonesia

Pulau yang paling sedikit penduduk nya adalah ?

10. Apa yang kamu ketahui tentang kondisi geografis Indonesia ?

Lampiran 4**KUNCI JAWABAN PRETEST DAN POSTEST**

1. Provinsi Jawa, Provinsi Bali, dan Provinsi Sumatera
 2. Pulau Jawa
 3. Kenampakan yang terbentuk akibat perbuatan manusia, contohnya : waduk, pelabuhan, kebun binatang, dan pemukiman penduduk
 4. Pulau kalimantan, sumatera, dan papua
 5. Jenis tumbuhan dan tanaman yang ada di muka bumi
 6. Ragam budaya, ragam suku bangsa, dan ragam agama
 7. Benua australia dan benua asia
 8. Pelabuhan merak
 9. Papua
 10. Keadaan indonesia berdasarkan letak, cuaca, iklim, sumberdaya alam, dan flora fauna.
- 

Lampiran 5

Gambaran Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif







Lampiran 6

**Deskripsi Skor Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Media Peta Berbasis
Multimedia Interaktif (Pretest)**

No.	Nama	Hasil Pretest
1.	Ziannur Akbar	83
2.	Hamrina	78
3.	Muh. Subair	77
4.	Muh. Yasril Hasan	93
5.	M. Arfan	79
6.	Siti Airah Altafunniza	84
7.	Ummul Zahidah	53
8.	Muh. Vauzan	81
9.	Sartika	85
10.	Fadli	62
11.	Harjun	72
12.	Fitriani	84

Keterangan :

Penilaian ini berdasarkan tingkat kesukaran soal dengan bobot masing-masing yang telah ditentukan sebagai berikut :

- | | | |
|----|----|-------|
| 1. | 15 | 6.15 |
| 2. | 5 | 7.15 |
| 3. | 5 | 8.5 |
| 4. | 15 | 9.5 |
| 5. | 5 | 10.15 |

Nilai Perolehan = (Skor yang dicapai : Skor maximal) x 100

Skor Perolehan = 100

Lampiran 7

**Deskripsi Skor Hasil Belajar Sesudah Menggunakan Media Peta Berbasis
Multimedia Interaktif (Postest)**

No.	Nama	Hasil Postest
1.	Ziannur Akbar	89
2.	Hamrina	80
3.	Muh. Subair	96
4.	Muh. Yasril Hasan	98
5.	M. Arfan	79
6.	Siti Airah Altafunniza	89
7.	Ummul Zahidah	83
8.	Muh. Vauzan	93
9.	Sartika	90
10.	Fadli	77
11.	Harjun	82
12.	Fitriani	86

Keterangan :

Penilaian ini berdasarkan tingkat kesukaran soal dengan bobot masing-masing yang telah ditentukan sebagai berikut :

- | | | |
|----|----|-------|
| 1. | 15 | 6.15 |
| 2. | 5 | 7.15 |
| 3. | 5 | 8.5 |
| 4. | 15 | 9.5 |
| 5. | 5 | 10.15 |

Nilai Perolehan = (Skor yang dicapai : Skor maximal) x 100

Skor Perolehan = 100

Lampiran 8

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Murid

No.	Aspek yang di amati	Skala Skor	Jumlah Skor
1.	Keaktifan murid dalam proses pembelajaran	5 4 3 2 1	
2.	Perhatian dan konsentrasi murid pada pelajaran	5 4 3 2 1	
3.	Ketertarikan murid terhadap media pembelajaran	5 4 3 2 1	
4.	Siswa tertib pada saat proses pembelajaran	5 4 3 2 1	
5.	Keberanian murid bertanya mengenai materi Letak kondisi geografis Indonesia	5 4 3 2 1	

Persentase Pelaksanaan = $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$

Keterangan :

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 4 : Baik

Skor 3 : Cukup

Skor 2 : Kurang

Skor 1 : Sangat Kurang

Lampiran 9

Lembar Observasi Pretest

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Murid (Pretest)

No.	Aspek yang di amati	Skala Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Keaktifan murid dalam proses pembelajaran				✓	
2.	Perhatian dan konsentrasi murid pada pelajaran					
3.	Keterampilan murid terhadap media pembelajaran		✓			
4.	Siswa tertib pada saat proses pembelajaran		✓			
5.	Keberanian murid bertanya mengenai materi Letak kondisi geografis Indonesia		✓			
Skor Perolehan		17				
Jumlah Skor Maksimal		25				
Persentase		68 %				

Persentase Pelaksanaan = $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Keterangan :

- Skor 5 : Sangat Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 3 : Cukup
- Skor 2 : Kurang
- Skor 1 : Sangat Kurang

Sinjai, Oktober 2020

Observer


Sidiqul Sidiq, S.Pd

Nip. 19850514 200904 2 004

Lampiran 10

Lembar Observasi Posttest

Lembar Observasi Aktivitas Belajar Murid (Postest)

No.	Aspek yang di amati	Skala Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Keaktifan murid dalam proses pembelajaran				✓	
2.	Perhatian dan konsentrasi murid pada pelajaran			✓		
3.	Keterarikan murid terhadap media pembelajaran					
4.	Siswa tertib pada saat proses pembelajaran	✓				
5.	Keberanian murid bertanya mengenai materi Letak kondisi geografis Indonesia				✓	
Skor Perolehan					22	
Jumlah Skor Maksimal					25	
Persentase					88 %	

Persentase Pelaksanaan = $\frac{\text{Skor yang dicapai}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$

Skor Maksimal

Keterangan :

- Skor 5 : Sangat Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 3 : Cukup
- Skor 2 : Kurang
- Skor 1 : Sangat Kurang

Sinjai, Oktober 2020

Observer

[Signature]
Sudewi, S.Pd

Nip. 19850514 200904 2 004

Lampiran 11

Tabel Penolong Operasi Pretest dan Posttest

Res	Pretest (X_i)	Posttest (Y_i)	\bar{X}	\bar{Y}	X	Y	$(X_i - \bar{X})^2$ X^2	$(Y_i - \bar{Y})^2$ Y^2	XY
1.	83	89	77,58	86,83	5,42	2,17	29,37	4,70	11,76
2.	78	80	77,58	86,83	0,42	-6,83	0,17	46,64	-2,86
3.	77	96	77,58	86,83	-0,58	9,17	0,33	84,08	-5,31
4.	93	98	77,58	86,83	15,42	11,17	237,77	124,76	172,24
5.	79	79	77,58	86,83	1,42	-7,83	2,01	61,30	11,11
6.	84	89	77,58	86,83	6,42	2,17	41,21	4,70	13,93
7.	53	83	77,58	86,83	-24,58	-3,83	604,17	14,66	94,14
8.	81	93	77,58	86,83	3,42	6,17	11,69	38,06	21,10
9.	85	90	77,58	86,83	7,42	3,17	55,05	10,04	23,52
10.	62	77	77,58	86,83	-15,58	-9,83	242,73	96,63	153,15
11.	72	82	77,58	86,83	-5,58	-4,83	31,13	23,32	26,95
12.	84	86	77,58	86,83	6,42	-0,83	41,21	0,68	-5,32
Σ	931	1042	-	-	-	-	1.296,84	509,56	514,41

Lampiran 12

TABEL T

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,106	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	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,487	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	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	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	2,131	2,602	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	1,734	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

Lampiran 13

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Kegiatan Penelitian di Titik 1



Proses pembelajaran tanpa menggunakan media (*Pretest*)



Proses pembelajaran dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif (*Posttest*)

2. Kegiatan Penelitian di Titik 2



Proses pembelajaran tanpa menggunakan media (*Pretest*)



Proses pembelajaran dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif (*Posttest*)

3. Kegiatan Penelitian di Titik 3



Proses pembelajaran tanpa menggunakan media (*Pretest*)



Proses pembelajaran dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif (*Posttest*)

4. Kegiatan Penelitian di Titik 4



Proses pembelajaran tanpa menggunakan media (*Pretest*)



Proses pembelajaran dengan menggunakan media peta berbasis multimedia interaktif (*Posttest*)

Lampiran 14

PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN, PENGEMBANGAN DAN PENYIARAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. Somba Oene No. 254, Tj. Wotjje, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia. <http://www.umh.ac.id>



Nomor 1858/05/C/4.VIII/IX/42/2020
Lamp 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal Permohonan Izin Penelitian

29 Safar 1442 H
16 October 2020 M

Kepada Yth,
Bapak Gubernur (Pur. Sul-Sel)
Cq. Kepala UPT P21 IKIP/PAU Pur. Sul-Sel
di
Makassar

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar nomor 3131/TKIP/PAU/BLX/1442/2020 tanggal 15 Oktober 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini

Nama NURUL MUSDALIFAH
No. Stambak 105401111016
Fakultas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar
Pekerjaan Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan skripsi dengan judul

"Pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS murid Kelas V SDN 219 Pukkaseng Kecamatan Bulapodda Kabupaten Sinjai"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 19 Oktober 2020 s/d 19 Desember 2020

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan *Inna lillahi khaeran katzirau*.

أَشْفَقْنَا عَلَىٰ مَنْ جَاءَ مِنْكُمْ

Ketua EP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP,
NBM 101 7716



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Forma: T633/S.01/PTSP/2020
Lampiran:
Perihal: izin Penelitian

Kepada Yth
Bapak/Ibu

Tamu

Berdasarkan surat Ketua LPM LANSM/JH Makassar Nomor: 108/SK/4/1000/2020 tanggal 16 Oktober 2020 perihal surat izin Dinas, untuk dilaksanakan sebagai berikut ini:

Nama: **MURIL MUSDALIFAH**
Nomor Pokok: 30010111016
Program Studi: PGSD
Pekerjaan/Lembaga: Mahasiswa
Alamat: Jl. SH Alauddin No. 255, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul:

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PETA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SDN 218 PUKUSUNG KECAMATAN BULUPODDO KABUPATEN SINJAI"

Yang akan dilaksanakan dari: Tanggal 19 Oktober s.d. 19 Desember 2020

Selamat dan semoga sukses dalam melaksanakan penelitian. Kami mengucapkan selamat dan sukses dengan ketekunan yang tertanam di dalam kegiatan penelitian.

Dokumen ini didaftarkan secara elektronik dan bisa di akses kapan saja dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditandatangani di Makassar
Pada tanggal 19 Oktober 2020

DR. JAYATI HAS, S.Sos., M.Si
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
Sebagai Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

DR. JAYATI HAS, S.Sos., M.Si
Ruang: Pambina Tk.I
No. 1971001 10003 1 001

Revisi No:
1. Revisi LPM (jika ada) di Makassar
2. Penges

Stamp PTSP 19 10 2020



Jl. Boulevard No.3 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 440030
Website: dinasptsp.sulawesi.go.id Email: dinasptsp@sulawesi.go.id
Makassar 90231





PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI
DINAS PENANAMAN MODAL & PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jalan Persatuan Raya No. 116, Kelurahan Bahari, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. (0401) 21000 Faks : (0401) 21911 Kode Pos : 92112 Kabupaten Sinjai

Nomor : 1280/16/07/DPM-PTSP/S/2020
 Sifat : Biasa
 Lampiran :
 Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 219 PUKROSENG Kec.
 Bulupoddo Kab. Sinjai

Berdasarkan Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan, Nomor : 7533/5.01/PTSP/2020, Tanggal 19 Oktober 2020 Perihal Penelitian

Bahwa Mahasiswa/Peneliti yang tersebut di bawah ini:

Nama	MURUL MUHAMMAD IFAN
Tempat / Tanggal Lahir	Sinjai/22 April 1992
Nama Perguruan Tinggi	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
NIM	10519111016
Program Studi	PGSD
Jenis Kegiatan	Perempuan
Pekerjaan	Mahasiswa (S1)
Nama	Sahoddi, Kel. Desa Linnati Riatang, Kec. Bulupoddo, Kabupaten Sinjai

Bermaksud akan Mendapatkan Penelitian di Daerah/Istana Saudara Dalam Rangka Penyusunan Skripsi dengan Judul : **PENCARUH PENGGUNAAN MEDIA PETA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MUHID KELAS V SDN 219 PUKROSENG KECAMATAN BULUPODDO KABUPATEN SINJAI**

Yang akan dilaksanakan dan Tgl. 19 Oktober s.d 19 Desember 2020
 Pangkat :

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan tersebut dengan ketentuan :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan yang bersangkutan harus melaporkan diri kepada instansi tersebut di atas.
2. Kegiatan tidak boleh menyimpang dari masalah yang telah diizinkan semula.
3. Menjaat semua peraturan perundang-undangan dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyajikan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada instansi tersebut di atas, dan
5. Menyajikan 1 (satu) berkas copy hasil Laporan kepada Bupati Sinjai dan Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Sinjai.

Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kabupaten Sinjai
 Pada tanggal 19 Oktober 2020
BUPATI SINJAI
 KEPALA DINAS.



LUKMAN DAHLAN, S.I.P., M.Si
 Pangkat : Pembina Tk I / IVb
 NIP - 197011301990031002

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Sinjai (salinan keprah),
2. Ketua LPDM UHISMAH Makassar di Makassar
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sinjai di Sinjai
4. Yang Berkepentingan (Muhid Muahidih)
5. Arsip



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA UJIAN PROPOSAL

Pada hari ini Rabu Tanggal 12 Agustus 2020 H bertepatan tanggal
12 Agustus 2020 M bertempat di ruang PPG 1 kampus Universitas
Muhammadiyah Makassar, telah dilaksanakan seminar Proposal Skripsi yang berjudul

Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif

Terhadap Hasil Belajar di Kelas Pada V SDN 219 Kecamatan Pecanahan

Bulupada Kabupaten

Dari Mahasiswa

Nama Nurul Mardiana

NIM 105401111016

Jurusan PGSD

Moderator Dr. Muhamad Nawas, M.Pd

Hasil Seminar

Alamat/Telp 081 271 425 464

Dengan penjelasan sebagai berikut

Disetujui

Moderator Dr. Muhamad Nawas, M.Pd

Penanggap I Dr. Hj. Nedaqah Quraisy, M.Pd

Penanggap II Drs. H. M. Arsyad, M.Pd.1

Penanggap III Drs. H. M. Husein, M.Si

Makassar, 12 Agustus 2020

Ketua Jurusan

(Signature)



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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Hurul Musdalifah NIM: 10540 1111 016
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia
 Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V
 SDN 213 Pukkisang Kecamatan Bulwadda Kabupaten
 Sigi
 Tanggal Ujian Proposal : 12 Agustus 2020
 Pelaksanaan kegiatan penelitian : 1

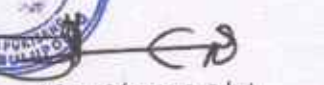
No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1	21/10/2020	Pengserahan Surat izin Penelitian ke Sekolah	
2	22/10/2020	Pelaksanaan penelitian di kelas 1 (post test)	
3		dan (pretest)	
4	23/10/2020	Pelaksanaan penelitian di kelas 2 dan 3	
5		pemberian pretest dan post test	
6	24/10/2020	Pelaksanaan penelitian di kelas 4 serta	
7		pemberian pretest dan post test	
8			
9			
10			

26 Oktober 2020

Ketua Prodi,


 Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM. 11489133




 Muhi Yusuf, S.Pd. I
 NIP. 19601231 198803 1 112

Catatan:
 Penelitian dapat dilaksanakan setelah sesuai dengan proposal.
 Penelitian yang dilaksanakan sebelum ujian proposal dinyatakan batal dan harus dilakukan penelitian ulang.

Lampiran 15

Hasil Uji Turnitin

NURUL MUSDALIFAH_105401111016_Bab1

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.ums.ac.id
Internet Source

2%

2

doktermu.com
Internet Source

2%

Exclude quotes Exclude bibliography

Exclude matches = 2%



NURUL MUSDALIFAH_105401111016_Bab2

ORIGINALITY REPORT

15%	15%	2%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uny.ac.id Internet Source	7%
2	id.123dok.com Internet Source	3%
3	es.scribd.com Internet Source	2%
4	id.scribd.com Internet Source	2%
5	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	2%

Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR
PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



2% repository.unpas.ac.id Internet Source

3% digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source

PRIMARY SOURCES

5% SIMILARITY INDEX
 5% INTERNET SOURCES
 3% PUBLICATIONS
 2% STUDENT PAPERS

ORIGINALITY REPORT

NURUL MUSDALIFAH_105401111016_Bab3

ORIGINALITY REPORT


4%	SIMILARITY INDEX
6%	INTERNET SOURCES
3%	PUBLICATIONS
0%	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.uin-suska.ac.id	Internet Source	2%
2	id.123dok.com	Internet Source	2%





NURUL MUSDALIFAH_105401111016_Bab5			
ORIGINALITY REPORT			
5%	5%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
 repository.radenfatah.ac.id Internet Source	5%		

RIWAYAT HIDUP

Nurul Musdalifah. Dilahirkan di Singai pada tanggal 22 April 1998. Anak kedua dari empat bersaudara, yakni pasangan Ayahanda Muh. Yusuf dan Ibunda Ratna. Penulis mulai memasuki jenjang pendidikan di TK Pertiwi Bulupoddo pada tahun 2002 dan tamat pada tahun 2004. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 91 Bulupoddo dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Bulupoddo tamat pada tahun 2013. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Singai dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dan terdaftar di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dengan Program Strata Satu (S1).



Berkat petunjuk dan pertolongan Allah SWT, usaha serta doa kedua orangtua dalam menjalani aktivitas akademik di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar. Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS Murni Kelas V SDN 219 Pukkiseng Kecamatan Bulupoddo Kabupaten Singai".