

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL INTERAKTIF *STUDENT
FASILITATOR AND EXPLAINING* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI
MINASA UPA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH
HERIANTI
NIM: 10540 855413**

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



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **HERIANTI**, NIM 10540 8554 13 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

1. **Pengawas Umum** : Dr. H. Abdul Kahar Rahim, S.E., M.M.
2. **Ketua** : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. **Sekretaris** : Dr. Khazruddin, S.Pd., M.Pd.
4. **Dosen Penguji** : 1. Dr. H. Nursalam, M.Si.
2. Dra. Hidayah Quraisy, M.Pd.
3. Drs. H. Nurdin, M.Pd.
4. Dra. Hj. Rawiyah Tompo, M.Pd.

Handwritten signatures and initials in purple and black ink, including the name 'D. M. M.' and 'D. M. M.'.

Disahkan Oleh
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM : 860 934



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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **HERIANTI**
NIM : 10540 8554 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar SI
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Model Interaktif *Student
Facilitator and Explaining* terhadap Hasil Belajar IPS
Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Desember 2017

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Nursalam, M.Si.

Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D.

NBM : 970 635

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL INTERAKTIF *STUDENT
FACILITATOR AND EXPLAINING* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI
MINASA UPA MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi salah satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**OLEH
HERIANTI
NIM: 10540 855413**

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **HERIANTI**
NIM : 10540 8554 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator And Explaining* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar.**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2017

Yang Membuat Pernyataan

HERIANTI
NIM. 10540 8554 13



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : HERIANTI
NIM : 10540 8554 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2017

Yang Membuat Perjanjian

HERIANTI
NIM. 10540 8554 13

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Man Jadda Wajada”

Artinya: Siapa yang bersungguh-sungguh akan berhasil.

Persembahan:

*Kupersembahkan karya ini buat kedua orang tuaku,
adik dan kakak-kakaku, keluargaku, sahabat-sahabatku, dan
orang-orang yang menyayangiku, atas dukungan, motivasi, dan doa
yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan.*

ABSTRAK

Herianti, 2017. *Pengaruh Penggunaan Model Interaktif Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh H. Nursalam dan Hj. Syahribulan K.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental yang melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pengaruh penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator and Explaining* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar. Satuan eksperimen dalam penelitian ini adalah murid kelas V sebanyak 30 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9.45. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30 - 1 = 29$, pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_a) diterima yang berarti bahwa penerapan model interaktif *student facilitator and explaining* mempengaruhi hasil belajar IPS. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model interaktif *student facilitator and explaining* terhadap hasil belajar murid khususnya murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar mengalami peningkatan.

Kata kunci: Model Pembelajaran Interaktif, Tipe *Student Facilitator and Explaining*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt., Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator and Explining* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar**” dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar. Beragam kendala dan hambatan yang dilalui oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini, namun berkat usaha yang optimal dan dukungan berbagai pihak hingga akhirnya penulis dapat melewati rintangan tersebut.

Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, Ayahanda Sirajuddin dan Ibunda Nuraeni yang telah berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih dalam mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, perhatian, dukungan dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Penulis juga mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Dr. H. Nursalam, M.Si., Pembimbing I dan Dra. Hj.Syahribulan K, M.d., Pembimbing II yang telah dengan sabar, tekun, dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, saran-saran serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi.

Penulis juga haturkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE.,MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar,

Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekertaris Jurusan Pendidikan Guru sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Dr. H. Andi Tenri Ampa, M.Hum., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan.

Ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada bapak Kepala Sekolah SD Negeri Minasa Upa Makassar dan guru kelas V serta staf guru-guru yang telah memberi izin, bantuan, dan bimbingan selama penulis mengadakan penelitian di SD Negeri Minasa Upa Makassar, Penulis juga mengucapkan terima kasih banyak kepada murid-murid kelas V yang telah aktif berpartisipasi selama penulis melakukan penelitian.

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

Billahi Fii Sabililhaq Fastabiqul Khairat

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi wabarakatu

Makassar, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kerangka Pikir.....	28
C. Hipotesis Peneitian.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Rancangan Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	33
C. Definisi Operasional Variabel	35
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan data	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan	57
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel 3.1 Keadaan Populasi.....	34
2. Tabel 3.2 Keadaan Sampel	35
3. Tabel 3.3 Lembar observasi aktivitas siswa	37
4. Tabel 3.4 Standar ketuntasan hasil belajar IPS	40
5. Tabel 4.1 Skor Nilai <i>Pre-Test</i>	43
6. Tabel 4.2 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata – rata) nilai <i>pretest</i>	45
7. Tabel 4.3 Tingkat Penguasaan Materi <i>Pretest</i>	46
8. Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	47
9. Tabel 4.5 Skor Nilai <i>Post-Test</i>	48
10. Tabel 4.6 Perhitungan untuk mencari <i>mean</i> (rata-rata) nilai <i>post-tes</i>	49
11. Tabel 4.7 Tingkat Penguasaan Materi <i>Post-test</i>	50
12. Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS	50
13. Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid.....	51
14. Table 4.10. Analisis skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-tes</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Bagan Skema Kerangka Pikir	30

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : RPP
- LAMPIRAN 2 : SOAL-SOAL PRETEST DAN POSTEST
- LAMPIRAN 3 : DAFTAR NILAI MURID
- LAMPIRAN 4 : DAFTAR HADIR MURID
- LAMPIRAN 5 : HASIL ANALISIS DATA AKTIFITAS MURID
- LAMPIRAN 6 : DOKUMENTASI
- LAMPIRAN 7 : PERSURATAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Meningkatkan mutu pendidikan adalah menjadi tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam pendidikan terutama bagi guru Sekolah Dasar (SD) yang merupakan ujung tombak dalam pendidikan dasar. Guru Sekolah Dasar (SD) adalah orang yang paling berperan dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat bersaing di zaman pesatnya perkembangan teknologi. Guru Sekolah Dasar (SD) dalam setiap pembelajaran diharapkan selalu menggunakan pendekatan, strategi, metode dan model pembelajaran yang dapat memudahkan murid memahami materi yang diajarkan terutama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar. Pengembangan potensi pada diri manusia melalui pendidikan dapat memberikan sumbangsih atau gebrakan bagi kemajuan suatu bangsa dalam hal keterampilan, kemampuan, kecerdasan, maupun kepribadian yang mantap.

Pembukaan UUD 1945 pun disebutkan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Disamping itu, tujuan pendidikan Nasional yang bertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya mencapai tujuan pendidikan nasional dibidang pendidikan oleh masyarakat harus ada usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang, selain itu juga, diharapkan pendidikan itu harus mampu mengimbangi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era global ini yang telah mempengaruhi setiap individu, khususnya masyarakat Indonesia.

Tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan tersebut harus dicapai secara maksimal oleh setiap lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hal ini bisa dilihat dari adanya perubahan kurikulum, peningkatan kualitas guru, pengadaan buku-buku pelajaran, serta pengadaan fasilitas, dan sarana pembelajaran.

Pada saat ini pendidikan berperan besar dalam kemajuan suatu bangsa. Berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di dunia ini. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah salah satunya dengan cara melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Berbagai konsep dan pandangan baru tentang proses belajar mengajar di sekolah telah muncul dan berkembang

seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini. Guru adalah seorang yang mempunyai posisi strategis dan penting dalam rangka mengembangkan potensi sumber dayam manusia, dituntut dan diharapkan mengikuti perkembangan ide dan konsep-konsep baru yang berkaitan dengan profesinya sebagai seorang pendidik.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru tetapi melibatkan berbagai kegiatan dan tindakan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Aktivitas diperlukan dalam proses pembelajaran. Keaktifan murid sebagai suatu kegiatan dalam proses pembelajaran di kelas dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya untuk berpikir kritis guna memecahkan masalah-masalah sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum sekolah dasar yang berusaha mengintegrasikan bahan atau materi dari cabang-cabang ilmu sosial dengan menampilkan permasalahan sosial sehari-hari yang mencakup; hubungan antar manusia, hubungan antar manusia dengan lingkungan hidupnya, hubungan dengan lembaga, antar kelompok dan antar bangsa, serta hubungan antar manusia dengan keperluan hidupnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar yang meskipun berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, murid masih kesulitan dalam memahami karena pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang berhubungan dengan

berbagai aspek kehidupan sebagian murid. Oleh karena itu guru dituntut dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menyajikan berbagai informasi agar murid lebih mudah dalam mempelajari dan mengerjakannya.

Pembelajaran IPS haruslah difokuskan pada upaya membantu dan memfasilitasi murid agar mereka memiliki kemampuan berpartisipasi sebagai warga komunitas, warga Negara, dan warga dunia dengan tingkat perubahan yang amat cepat serta mengembangkan pengetahuan, kecakapan, sikap, nilai-nilai, dan komitmen yang dibutuhkan.

Mengenali dan mengembangkan potensi murid tentunya dalam proses pembelajaran perlu pembelajaran yang bersifat aktif. Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada murid dan guru hanya sebagai fasilitator serta pembimbing. Dengan demikian, murid memiliki kesempatan yang luas untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengemukakan pendapat, berpikir kritis, menyampaikan ide atau gagasan dan sebagainya. Belajar aktif sangat diperlukan oleh murid untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Ketika murid pasif, atau hanya menerima dari pengajar ada kecenderungan untuk melupakan apa yang telah diberikan oleh pengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di SD Negeri Minasa Upa Makassar guru masih menggunakan metode konvensional. Guru hanya memberikan konsep-konsep yang dikuasai oleh guru tanpa memberi kesempatan kepada murid untuk mengembangkan apa yang diketahuinya. Murid hanya diajak untuk menghafal apa yang ada di buku. Sehingga terbentuklah budaya menghafal tanpa berpikir kritis. Terdapat sebagian murid yang masih merasa takut untuk mengemukakan

pendapat dan kurang percaya diri untuk menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Dalam proses pembelajaran murid hanya pasif di dalam pembelajaran karena murid beranggapan bahwa mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang membosankan. Disisi lain juga ada kecenderungan aktivitas murid dalam pembelajaran pengetahuan sosial masih rendah. Hal ini ditandai dengan perolehan hasil belajar IPS murid masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 7,0.

Berdasarkan hal tersebut diatas, penerapan model interaktif (*student Facilitator and Explaining*) menjadi alternatif untuk dapat membuat murid menjadi aktif dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran IPS. Karena murid diajarkan untuk dapat memecahkan masalahnya sendiri, tidak malu ketika mengemukakan pendapatnya, dan lebih memperhatikan ketika dijelaskan. Karena yang menjadi tutor atau fasilitatornya adalah temannya sendiri sehingga murid aktif dalam belajar dan mampu meningkatkan prestasi belajarnya dalam mata pelajaran IPS.

Model interaktif (*student Facilitator and Explaining*) sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar murid akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Meskipun anak-anak mengajukan pertanyaan dalam kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan seringkali kabur sehingga kurang terfokus. Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilih, dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus. Pembelajaran interaktif merinci langkah-langkah ini dan menampilkan suatu struktur untuk suatu

pelajaran yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan terhadap pertanyaan-pertanyaan murid sebagai pusatnya.

Salah satu kebaikan dari model interaktif (*student Facilitator and Explaining*) adalah bahwa murid belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan observasi (penyelidikan). Dengan cara seperti itu murid atau anak didik menjadi kritis dan aktif belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis termotivasi melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator and Explaining* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“ Bagaimana pengaruh penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator and Explaining* terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator and*

Explaining terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar”.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

Manfaat Teoretis:

- a. Melalui hasil penelitian ini diharapkan guru Sekolah Dasar dan peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan tentang penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan social (IPS) sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru agar dapat menciptakan iklim yang benar-benar menunjang proses belajar mengajar secara optimal melalui pengembangan kurikulum pengajaran yang sesuai dengan pembelajaran.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan guru Sekolah Dasar dan peneliti memiliki inovasi pembelajaran yang baru sehingga dapat dijadikan sebagai sarana didalam meningkatkan kualitas pendidikan di indonesia khususnya pembelajaran IPS melalui penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) terhadap aktivitas dan hasil belajar.

Manfaat Praktis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan guru Sekolah Dasar mendapat pengalaman secara langsung dalam menerapkan model interaktif (*student facilitator and explaining*) pada pembelajaran IPS.

- b. Hasil penelitian ini di harapkan peneliti mendapat pengalaman nyata dan dapat menerapkan model interaktif (*student facilitator and explaining*) pada pembelajaran IPS.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan lembaga pendidikan dapat menjadikan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan memberikan pengetahuan tentang penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1) Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini dikemukakan penelitian yang relevan dengan membahas permasalahan yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu: Surohmah, (2012): *Penerapan Model Pembelajaran student facilitator and explaining untuk Meningkatkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Murid Kelas V SDN 03 Kecamatan Dau Kabupaten Malang*. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Negeri Malang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa pembelajaran IPA di kelas V SDN Kalisongo 03 masih belum membuat murid menemukan konsep sendiri dalam pembelajaran. Dari 26 murid hanya 8 murid yang terlihat aktif dan serius memperhatikan guru. Murid kurang termotivasi untuk mengemukakan gagasan maupun mengemukakan pertanyaan. Pada akhir pembelajaran guru membuat kesimpulan sendiri dari kegiatan yang telah dilaksanakan dengan mencatat di papan tulis. Data hasil belajar murid yang diperoleh pada ulangan harian materi sebelumnya tentang materi gaya, menunjukkan bahwa murid belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Ketuntasan klasikal hanya mencapai 38,46% sedangkan yang belum tuntas mencapai 61,54%. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas yaitu dengan menggunakan model pembelajaran student facilitator and explaining. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan: (1) penerapan

model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA, (2) aktivitas murid selama penerapan model interaktif pada pembelajaran IPA, dan (3) hasil belajar murid setelah penerapan model interaktif pada pembelajaran IPA.

Pendekatan penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang meliputi 4 tahap yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model interaktif dapat meningkatkan pembelajaran IPA murid kelas V SDN Kalisongo 03 kecamatan Dau Kabupaten Malang tahun ajaran 2011/2012. Persentase keberhasilan guru dalam menerapkan model interaktif pada siklus I mencapai 80,62% dengan kategori baik dan pada siklus II mencapai 92,82% dengan kategori sangat baik. Aktivitas murid meningkat yaitu pada siklus I rata-rata memperoleh nilai aktivitas sebesar 65,63, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 75. Hasil belajar juga meningkat. Pada tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar murid meningkat menjadi 74,28 dengan kategori baik dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 84,19 dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan dalam tahap persiapan, direncanakan dengan baik yaitu dengan memberi penugasan awal kepada murid dan dalam membuat pertanyaan, murid dikondisikan agar semua berani mengajukan pertanyaan, dan pertanyaan tidak hanya dibaca namun ditulis di

papan tulis. Selain itu, pada tahap penyelidikan, murid dalam kelompok sebaiknya bergantian dalam melakukan percobaan sehingga semua murid memiliki pengalaman langsung dalam pembelajaran.

2) Belajar dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, prilaku, dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar. Para ahli psikologis dan guru-guru pada umumnya memandang belajar sebagai kelakuan yang berubah, pandangan ini memisahkan pengertian tegas antara pengertian proses belajar dengan kegiatan yang semata-mata bersifat hapalan (Komara, 2014: 1).

Menurut Gagne (Suprijono, 2009: 2) belajar adalah "perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah".

Selanjutnya menurut Travers (Suprijono, 2009: 2) belajar adalah "proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku". Sedangkan Cronbach (Suprijono, 2009: 2) mendefinisikan belajar sebagai "perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman". Sementara menurut Hamalik (dalam Susanto: 3) belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*Learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*).

Senada dengan itu Rohayani (Suardi, 2012: 9) mengatakan belajar adalah "perubahan perilaku sebagai hasil pengalaman, dan perubahan perilaku

disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang serta tidak bersifat temporer”.

Berdasarkan uraian di atas, maka belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu secara keseluruhan baik dari segi pengetahuan, keterampilan, kecakapan, sikap dan kebiasaan sebagai akibat dari pengalaman interaksi antara individu dengan individu maupun dengan lingkungannya.

b. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS literatur pendidikan *Amerika serikat*, nama asli IPS di Amerika adalah “*social studies*” istilah tersebut pertama kali digunakan sebagai nama sebuah komite yaitu *commite of social studies* yang didirikan pada tahun 1913. Tujuan dari lembaga itu adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum ilmu-ilmu social ditingkat sekolah dasar, menengah, dan ahli ilmu-ilmu social yang mempunyai minat yang sama.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial:

sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Menurut Somantri (Rachmah, 2014:61) bahwa:

” Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.”

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar diterapkan menggunakan pendekatan *expanding community*, yakni suatu pendekatan yang mengenalkan murid terhadap lingkungan sosial terdekat sampai dengan yang jauh. Murid perlu diajak untuk mengenal dirinya sendiri, keluarga, lingkungan di sekitar rumah, desa, kecamatan, negara, dan lingkungan dunianya. Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1999:1).

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pendekatan psikologis serta kelayakan dan kebermanaannya bagi murid dan kehidupannya.”

Menurut Maryani (Susanto 2012: 140) bahwa:

“Pendidikan IPS adalah bahan kajian yang terpadu (interdisipliner) yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari konsep-konsep dan keterampilan disiplin sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, politik, dan ekonomi yang diorganisasikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pembelajaran”.

Sedangkan Alma (Susanto 2012: 141) bahwa:

“Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya dia ambil dari berbagai ilmu social, seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi.

Dengan mempelajari IPS ini sudah semestinya murid mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat berbentuk suatu masyarakat yang baik dan harmonis”

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan berbagai konsep, fakta, dan peristiwa yang kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan yang kemudian diajarkan di bangku sekolah

c. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan Negara dalam berbagai karakteristik. Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan Negara. Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran suatu disiplin ilmu, sehingga tujuan pendidikan nasional dan tujuan pendidikan instutisional menjadi landasan pemikiran mengenai tujuan pendidikan ilmu nasional.

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah social yang terjadi di masyarakat,

memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Hadi (Susanto 2012: 146) menyatakan bahwa:

“ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu :”*knowledge, skill, attitude, dan value*. Pertama, *knowledge* sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu para murid sendiri untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya, dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi, dan sosiologi psikologi. Kedua *skill* yang mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). Ketiga *attitudes* yang terdiri atas tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku social (*social behavior*). Keempat *value* yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintahan, termasuk di dalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antar bangsa, dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Munir (Susanto 2012: 150) menyatakan bahwa:

“tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah 1) Membekali anak didik dengan pengetahuan social yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat; 2) Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi social yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; 3) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan bidang keilmuan serta bidang keahlian; 4) Membekali anak-anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; 5) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi”.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar menurut

Sumaatmadja (Hidayati, 2004: 24) adalah:

“ Membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara.”

d. Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Secara umum manfaat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar adalah:

- 1) Sebagai pendidikan nilai (*value education*), yakni:
 - (a) Mendidik nilai-nilai yang baik merupakan norma-norma keluarga dan masyarakat.
 - (b) Memberikan klarifikasi nilai-nilai yang dimiliki murid.
 - (c) Nilai-nilai inti (*core value*) seperti menghormati hak-hak perorangan, kesetaraan, etos kerja, serta martabat manusia harus dimiliki sebagai upaya dalam membangun kelas yang demokratis.
- 2) Sebagai pendidikan multicultural (*multicultural education*), yakni:
 - (a) Mendidik murid bahwa perbedaan itu wajar.
 - (b) Menghormati perbedaan etnik, budaya, agama, yang merupakan kekayaan budaya bangsa.
 - (c) Persamaan dan keadilan dalam perlakuan terhadap kelompok etnik atau minoritas.
- 3) Sebagai pendidikan global (*global education*), yakni:
 - (a) Mendidik murid akan kebhinekaan bangsa, budaya, dan peradaban di dunia.
 - (b) Menanamkan kesadaran ketergantungan antar bangsa.
 - (c) Menanamkan kesadaran terbukanya komunikasi dan transportasi antar bangsa di dunia.

- (d) Mengurangi kemiskinan, kebodohan, perusakan lingkungan, serta bertanggung jawab menjadi warga dunia yang cinta damai.

e. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan sosial atau IPS literatur pendidikan *Amerika Serikat*, nama asli IPS di Amerika adalah "*social studies*" istilah tersebut pertama kali digunakan sebagai nama sebuah komite yaitu *commite of social studies* yang didirikan pada tahun 1913. Tujuan dari lembaga itu adalah sebagai wadah himpunan tenaga ahli yang berminat pada kurikulum ilmu-ilmu social ditingkat sekolah dasar, menengah, dan ahli ilmu-ilmu social yang mempunyai minat yang sama.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial itu merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Menurut Somantri dalam (Rachmah, 2014: 61) bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar diterapkan menggunakan pendekatan *expanding community*, yakni suatu pendekatan yang mengenalkan murid terhadap lingkungan sosial terdekat sampai dengan yang jauh. Murid perlu diajak untuk mengenal dirinya sendiri, keluarga, lingkungan di sekitar rumah, desa, kecamatan, negara, dan lingkungan dunianya. Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1999:1) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pendekatan psikologis serta kelayakan dan kebermanaannya bagi murid dan kehidupannya.

Menurut Mackenzie dalam (Ischak, 2000:131) bahwa Ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain adalah semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Adapun Taneo (2005: 14) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan berbagai konsep, fakta, dan peristiwa yang kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan yang kemudian diajarkan di bangku sekolah.

3) Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2009: 5) “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan”. Sedangkan menurut Gagne (Suprijono, 2009: 5) hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. (2) Keterampilan intelektual (3) Strategi kognitif dalam memecahkan masalah. (4) Keterampilan motorik (5) Sikap.

Selanjutnya menurut Bloom (Suprijono, 2009:6) hasil belajar mencakup: kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik.

- 1) Domain kognitif: *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas), *aplication* (menerapkan), *analysis* (mengorganisasikan, merencanakan), dan *evaluation* (menilai).
- 2) Domain efektif: *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi).
- 3) Psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja.

b. Aktivitas Belajar

1). Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada banyaknya perubahan. Sahaja Irwan. 2014. *Pengertian Aktivitas Belajar dan Indikatornya*, (online). <http://irwansahaja.blogspot.in/2014/06/pengertian-aktivitas-belajar-dan.html?m=1>, (diakses 01 Februari 2017).

2). Tipe Aktivitas Belajar

John Travels (Suprijono, 2009: 7) menggolongkan kegiatan belajar yaitu:

Belajar gerakan, belajar pengetahuan, dan belajar pemecahan masalah. Ada pula aktivitas belajar berupa: belajar informasi, belajar konsep, belajar prinsip, belajar keterampilan dan belajar sikap. Secara eklektis, kegiatan tersebut dapat dirangkum menjadi tipe kegiatan belajar: keterampilan, pengetahuan, informasi, konsep, sikap dan pemecahan masalah

Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik. Kegiatan belajar ini merupakan panduan gerak, stimulus, dan respons yang tergabung dalam situasi belajar. Ketiga unsur ini menumbuhkan pola gerak yang terkordinasi pada diri peserta didik. Kegiatan belajar keterampilan terjadi jika peserta didik menerima stimulus kemudian merespon dengan menggunakan gerak.

Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar bagi semua kegiatan belajar. Kegiatan belajar pengetahuan merupakan ranah kognitif. Ranah ini mencakup pemahaman terhadap suatu pengetahuan, perkembangan kemampuan dan keterampilan berpikir.

Kegiatan belajar informasi adalah kegiatan peserta didik memahami simbol, seperti kata, istilah, pengertian dan peraturan. Kegiatan belajar informasi wujudnya berupa hafalan. Murid mengenali, mengulang, dan mengingat fakta atau pengetahuan yang dipelajari. Belajar informasi yang terbaik adalah dengan memformulasikan informasi kedalam rangkaian bermakna bagi peserta didik dalam kehidupannya.

Kegiatan belajar konsep adalah belajar mengembangkan inferensi logika atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep. Konsep adalah ide atau pengertian umum yang disusun dengan kata simbol dan tanda. Dengan belajar konsep peserta didik dapat memahami dan membedakan benda-benda, peristiwa atau kejadian yang ada dalam lingkungan sekitar. Kegiatan belajar sikap atau yang dikenal dengan kegiatan belajar efektif. Sikap berhubungan dengan minat, nilai, penghargaan, pendapat dan prasangka.

Kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berfikir. Berfikir adalah aktivitas kognitif tingkat tinggi, berfikir melibatkan asimilasi dan akomodasi berbagai pengetahuan dan struktur kognitif atau skema

kognitif yang dimiliki peserta didik untuk memecahkan persoalan (Suprijono, 2009: 10).

4) Model Pembelajaran Interaktif

a. Definisi Model Pembelajaran

Model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk merepresentasikan suatu hal Meyer (Trianto 2009: 21). Menurut Trianto (2009: 22) model pembelajaran adalah "suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain".

Sedangkan menurut Trianto (2007: 3) "model Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Konsep Pembelajaran Interaktif

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali yang merasa bingung untuk membedakan. Istilah-istilah tersebut adalah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran dan model pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada

pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu Komara (2014: 29). Dilihat dari pendekatannya, pembelajaran terdapat dua jenis pendekatan, yaitu; (1) pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau terpusat pada murid (*student centered approach*) dan (*teacher centered approach*).

Dari pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya diturunkan ke dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru yang berupa siasat dalam merencanakan materi. Strategi pembelajaran yang dipilih juga amat bergantung pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, macam dan jumlah peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran, serta lama waktu yang tersedia untuk mencapai tujuan tersebut. Meskipun demikian strategi pembelajaran masih bersifat konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan metode tertentu.

Apabila pendekatan, strategi dan metode sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah model pembelajaran. Jadi, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh guru.

Dengan demikian pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang akan berhasil jika seorang guru membangun pembelajaran melalui pendekatan, strategi, metode dan pada akhirnya melahirkan model pembelajaran interaktif.

c. Definisi Model Pembelajaran Interaktif

Model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan ajar yang menuntut guru menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Komara, 2014: 42).

Menurut Balen (Komara, 2014: 42) “pada model pembelajaran interaktif peran guru mempunyai hubungan erat dengan cara mengaktifkan murid dalam belajar, terutama dalam proses pengembangan keterampilan berpikir, sosial, dan keterampilan praktis”. Ketiga keterampilan tersebut dapat dikembangkan dalam situasi belajar mengajar yang interaktif antara guru dengan murid dan murid dengan murid. Pola interaksi optimal antara guru dengan murid, antara murid dengan guru dan antara murid dengan murid merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep murid aktif, selain itu model pembelajaran interaktif dapat membantu perkembangan kognitif murid.

Piaget (Suprijono, 2009: 25) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang”.

Semakin matang individu dalam proses pembelajaran semakin matang perkembangan kognitifnya sehingga semakin matang pula kemampuan berbahasanya.

d. Karakteristik Model Pembelajaran Interaktif

M. Uzer Usman (Komara, 2014:43), mengatakan bahwa: “pola interaksi optimal antara guru dan murid, antara murid dan guru dan antara murid dan murid merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep murid aktif”. Sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada pelaksanaannya karena pada umumnya interaksi hanya terjadi antar murid pandai dan guru. Agar murid termotivasi dalam komunikasi multiarah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran dapat dikatakan interaktif jika para murid terlibat secara aktif dan positif baik mental maupun fisik dalam keseluruhan proses kegiatan pembelajaran, karakteristik pembelajaran interaktif yaitu:

Terdapat variasi kegiatan baik klasikal, kelompok maupun perorangan. Keterlibatan murid yang tinggi. Guru berperan sebagai fasilitator belajar, manajer kelas, menerapkan pola komunikasi banyak arah, suasana kelas yang fleksibel, demokratis dan tetap terkendali oleh tujuan yang telah ditetapkan. Dapat digunakan didalam dan atau diluar kelas/ruangan.

Dengan melihat data diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik model pembelajaran interaktif adalah :

- 1) Guru bertanya pada murid untuk mencari dan menulis atau mengajukan pertanyaan seputar materi yang akan dibahas.
- 2) Pola interaksi optimal antara guru dan murid, antara murid dan guru dan antara murid dan murid.
- 3) Anak akan menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri.

e. Model *student facilitator and explaining*

Model *student facilitator and explaining* adalah model pembelajaran interaktif yang dimana murid atau peserta didik belajar mempresentasikan ide atau pendapat para rekan peserta didik lainnya

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Interaktif

Adapun langkah melaksanakan model pembelajaran interaktif *student facilitator and explaining* menurut (Komara, 2014: 48) adalah:

- 1) Kegiatan Awal:
 - a) Mempersiapkan murid untuk belajar.
 - b) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Kegiatan Inti:
 - a) Guru mendemostrasikan/menyajikan materi.
 - b) Guru memberikan kesempatan murid untuk menjelaskan kepada murid lainnya misalnya melalui bagan atau peta konsep.
 - c) Guru menyimpulkan ide/pendapat dari murid.
 - d) Guru menerangkan semua materi yang di sajikan saat itu.
- 3) Kegiatan Akhir: Penutup

f. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Interaktif

1) Kelebihan:

Murid di ajak untuk dapat menerangkan kepada murid lainnya, dapat mengeluarkan ide-ide yang ada di pikirannya sehingga lebih dapat memahami materi tersebut.

2) Kekurangan:

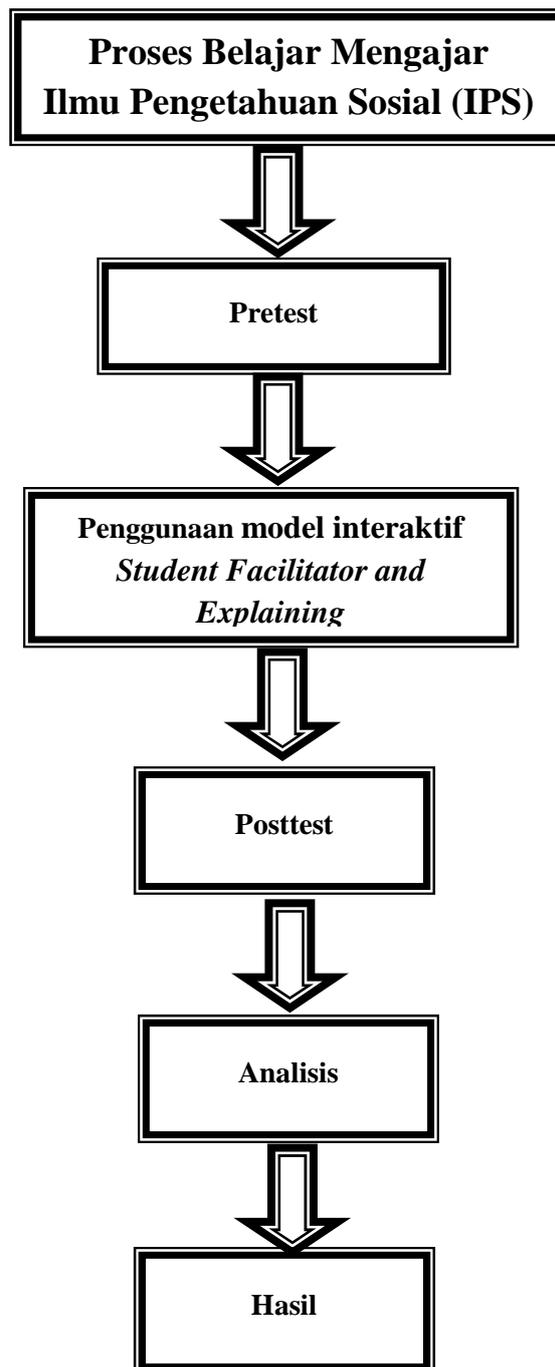
- a) adanya pendapat yang sama sehingga hanya sebagian saja yang tampil.
- b) banyak murid yang kurang aktif.

B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif ditinjau dari ketuntasan belajar murid (hasil belajar), aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon murid terhadap pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran dalam hal ini pelajaran IPS.

Model interaktif (*student facilitator and explaining*) adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan ajar yang menuntut guru menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Model interaktif (*student facilitator and explaining*) diharapkan dapat meningkatkan minat maupun partisipasi murid dalam proses dan sebagai motivasi belajar murid untuk mengembangkan potensi yang dimiliki serta mengasah pemahaman konsep yang sudah diketahui, sehingga akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) dengan tanpa menggunakan model interaktif (*student facilitator and explaining*) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Minasa Upa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

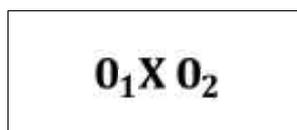
1) Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016:72).

2) Desain Penelitian

Desain penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental designs jenis *One-Group Pretes-Posttest Design*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

Desain Penelitian



Keterangan:

X = Perlakuan terhadap murid dengan menggunakan model interaktif *student facilitator and explaining*

O₁ = Tes hasil belajar murid sebelum diajar (*pretest*).

O₂ = Tes hasil belajar murid setelah diajar (*Posttest*).

Model eksperimen ini melalui tiga langkah yaitu :

- a) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat (hasil belajar) sebelum perlakuan dilakukan.
- b) Memberikan perlakuan kepada kelas subjek penelitian dengan menerapkan model interaktif (*student facilitator and explaining*).
- c) Memberikan *posstest* untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan dilakukan.

3) Variabel Penelitian

Sugiyono (2016: 61) menyatakan bahwa “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Interaktif (*Student Facilitator and Explaining*) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar”

Adapun jenis variabel yang akan diteliti antara lain:

- a. Variabel X : Model Interaktif tipe *Student Facilitator and Explaining*
- b. Variabel Y : Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

B. Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 80). Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid di SD Negeri Minasa Upa Kec. Rappocini Kota Makassar, yang berjumlah 569 orang dan tersebar pada 6 kelas dan 18 rombel yaitu kelas I (ABC), II (ABC), III (ABC), IV (ABC), V (ABC) dan VI (ABC). Lebih jelasnya dapat dilihat pada table 3.1.

Tabel 3.1 Subjek Populasi Murid SD Negeri Minasa Upa

KELAS	JUMLAH			ROMBEL
	LK	PR	JUMLAH	
I ABC	60	36	96	3
II ABC	63	42	105	3
III ABC	52	51	103	3
IV ABC	52	45	97	3
V ABC	38	45	83	3
VI ABC	43	42	85	3
Jumlah	303	259	569	18

(Sumber : Data SD Negeri Minasa Upa Tahun 2017)

2) Sampel

Sampel adalah merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sampel yang diambil. Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu mengambil dan menetapkan sampel berdasarkan kelas atau kelompok sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini sampelnya terdiri dari atas semua populasi kelas VA SD Negeri Minasa Upa Makassar.

Tabel : 3.2. Jumlah Kelas dan Besarnya Sampel

NO.	Kelas	Jumlah Peserta didik		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1.	VA	15	15	30
Jumlah keseluruhan murid Kelas VA				30

Jadi sampel dalam penelitian ini adalah jumlah seluruh murid kelas VA SD Negeri Minasa Upa Makassar berjumlah 30 murid terdiri dari 15 murid laki-laki dan 15 murid perempuan.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Farhady (Sugiyono 2016: 60) bahwa variable dapat didefinisikan sebagai seseorang atau obyek yang mempunyai variasi antara

satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Kerlinger (Sugiyono 2016: 61) bahwa variable adalah konstrak atau sifat yang akan dipelajari. Diberikan contoh misalnya tingkat aspirasi, penghasilan, pendidikan, status social, dan jenis kelamin.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dirumuskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Model interaktif (*student facilitator and explaining*) adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan ajar yang menuntut guru menciptakan suasana interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Model interaktif (*student facilitator and explaining*) diharapkan dapat meningkatkan minat maupun partisipasi murid dalam proses dan sebagai motivasi belajar murid untuk mengembangkan potensi yang dimiliki serta mengasah pemahaman konsep yang sudah diketahui, sehingga akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) murid.
2. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap.

D. Instrument Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas/ partisipasi murid tentang kehadiran murid, keaktifan murid, dan interaksi murid dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Tabel 3.3 Lembar observasi aktivitas murid

NO	Aktivitas Murid	Jumlah murid yang aktif pada pertemuan ke-				
		1	2	3	4	5
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran					
2.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.					
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi					
4.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.					
5.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.					
6.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis					
7.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar					

8.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran					
Rata-rata						

3. Test Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis pretest dan posttest. *Pretest* digunakan sebelum model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) diterapkan, sedangkan *posttest* digunakan setelah murid mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*).

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tes awal (*pretest*), dan tes akhir (*posttest*), adapun langkah-langkah (prosedur) pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

a) Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan oleh anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut yang dapat dibandingkan dengan nilai standar yang ditetapkan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan peneliti yang bentuk esay dan isinya disusun berdasarkan materi yang akan diajarkan dan telah dikonsultasikan dengan guru mata pelajaran IPS.

b) Treatment (perlakuan)

Dalam hal ini peneliti menerapkan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) pada pembelajaran IPS.

c) Tes Akhir

Setelah treatment, tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*).

F. Teknik Analisis Data

Teknik menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rerata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul selama proses penelitian dan bersifat kuantitatif. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut:

a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

f = frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

Dalam analisis ini peneliti menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu :

Tabel 3.4. Standar Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 34	Sangat Rendah
35 – 54	Rendah
55 – 69	Sedang
70 – 85	Tinggi
86 – 100	Sangat tinggi

Sumber : Depdikbud (2003)

2. Analisis Data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji t). Dengan tahapan sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

- a) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest* – *pretest*)

N = Subjek pada sampel.

- b) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (post test – pre test)

N = Subjek pada sampel.

- c) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan

Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti model interaktif

(*student facilitator and explaining*) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS

murid kelas V SD Negeri Minasa Upa.

- d) Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima, berarti model interaktif (*student*

facilitator and explaining) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas

V SD Negeri Minasa Upa. Menentukan harga t_{Tabel} dengan Mencari t_{Tabel}

menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk =$

$N - 1$

- e) Membuat kesimpulan apakah model interaktif (*student facilitator and explaining*) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassa.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar sebelum diterapkan Model Interaktif (*student facilitator and explaining*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Minasa Upa Makassar mulai tanggal 02 Agustus – 02 September 2017, sebelum penerapan model interaktif *Student Facilitator and Explaining* maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas V SD Negeri Minasa Upa makassar.

Data hasil belajar murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skor Nilai *Pre-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ADHE PUTRA KAISAR	50
2	A. MUH. ALIF ABDILLAH	60
3	AXEL ANDRA CRISTA A	75
4	A. MAGHFIRATUL AULIA P	55
5	A. MAYA SALSABILAH P	50
6	A. LUTFITAH SAID	60
7	A. AZADELLAH MAHARANI	80
8	ALICIA RINDIANI PELAPU	40
9	ARINI QALBI	35
10	ATHIFAH MUTHAH AMRI	35

11	AZZAHRA DARAWANGI	60
12	FAHRY ZAFRAN	55
13	FAROUK HADAD SAPUTRA	50
14	NAILA L KARIMAH	70
15	KHITA SYAHRUNI	40
16	MUTHIA HANIFAH	45
17	MUH. ABHI GIFAR QATAR	50
18	MUH. FAREL RAFAEL	70
19	MUH. RAFIE MAULANA F	60
20	MUH. ZAHRAN	70
21	NUR ALIM ERIK	45
22	MUH. IRWANSYAH	50
23	NURUL FADILLAH	70
24	RISKY PUTRI	75
25	RAYHAN ARAFAH	50
26	ZAFFANA SALWA SUASA	55
27	KHAERUNNISA	60
28	AHMAD MUSTAJAB S	70
29	AHMAD ALI DZAKI	50
30	REYHAN SYAHRIAL SAPUTRA	45

Berdasarkan data hasil observasi awal sebelum penerapan model pembelajaran interaktif *student facilitator and explaining* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas V SDN Minasa Upa Makassar menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan murid kelas V sebanyak 30 murid yang menjadi sampel penelitian hanya 23 murid atau 76,67% yang nilainya masih dibawah nilai KKM dan 7 murid atau 23,33% yang nilainya diatas nilai KKM yaitu 70. Berdasarkan hal tersebut maka penerapan model *student facilitator and explaining* menjadi

alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pre-test* dari murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.2. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X_i	F_i	$f_i \cdot x_i$
35	2	70
40	2	80
45	3	135
50	7	350
55	3	165
60	5	300
70	5	350
75	2	150
80	1	160
Jumlah	30	1.760

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $f_i \cdot x_i = 1.760$, sedangkan nilai dari f_i sendiri adalah 30. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i} \\ &= \frac{1760}{30} \\ &= 58,67 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SDN Minasa Upa Makassar sebelum penerapan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) yaitu 58,67. Adapun dikategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan Depdikbud (2003), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	0	0	Sangat Rendah
2	35 – 54	14	46,66	Rendah
3	55 – 69	8	26,67	Sedang
4	70 – 85	8	26,67	Tinggi
5	86 – 100	0	0	Sangat tinggi
Jumlah		30	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan rendah 46,66%, sedang 26,67%, dan tinggi berada pada presentase 26,67%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum diterapkan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) tergolong rendah.

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 × < 70	Tidak tuntas	22	73,33
70 × 100	Tuntas	8	26,67
Jumlah		30	100,0

Apabila Tabel 4.4 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar pada pokok bahasan mengenal peninggalan sejarah Islam di Indonesia belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas hanya $26,67\% \leq 75\%$.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar setelah diterapkan Model Interaktif (*student facilitator and explaining*)

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan post- test. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data berikut ini :

Data hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Minasa Upa makassar setelah penerapan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) :

Tabel 4.5. Skor Nilai *Post-Test*

No	Nama Murid	Nilai
1	ADHE PUTRA KAISAR	80
2	B. MUH. ALIF ABDILLAH	90
3	AXEL ANDRA CRISTA A	100
4	B. MAGHFIRATUL AULIA P	75
5	B. MAYA SALSABILAH P	55
6	B. LUTFITAH SAID	75
7	B. AZADELLAH MAHARANI	90
8	ALICIA RINDIANI PELAPU	75
9	ARINI QALBI	75
10	ATHIFAH MUTHAH AMRI	55
11	AZZAHRA DARAWANGI	80
12	FAHRY ZAFRAN	100
13	FAROUK HADAD SAPUTRA	55
14	NAILA L KARIMAH	80
15	KHITA SYAHRUNI	90
16	MUTHIA HANIFAH	80
17	MUH. ABHI GIFAR QATAR	100
18	MUH. FAREL RAFAEL	80
19	MUH. RAFIE MAULANA F	80
20	MUH. ZAHRAN	80
21	NUR ALIM ERIK	90
22	MUH. IRWANSYAH	90
23	NURUL FADILLAH	90
24	RISKY PUTRI	80
25	RAYHAN ARAFAH	80
26	ZAFFANA SALWA SUASA	90
27	KHAERUNNISA	90
28	AHMAD MUSTAJAB S	75
29	AHMAD ALI DZAKI	80
30	REYHAN SYAHRIAL SAPUTRA	55

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-test* dari murid kelas V SD

Negeri Minasa Upa Makassar :

Tabel 4.6. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *post-tes*

X_i	F_i	$f_i \cdot x_i$
55	4	220
75	5	375
80	10	800
90	8	720
100	3	300
Jumlah	30	2.415

Dari data hasil *post-test* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $f_i x_i = 2395$ dan nilai dari f_i sendiri adalah 30. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum_{i=1}^k f_i x_i}{\sum_{i=1}^k f_i} \\ &= \frac{2415}{30} \\ &= 80,5\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar setelah penerapan model pembelajaran interaktif yaitu 80,5 dari skor ideal 100. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7. Tingkat Penguasaan Materi *Post-test*

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1	0 – 34	-	0,00	Sangat Rendah
2	35 – 54	-	0,00	Rendah
3	55 – 69	4	13,33	Sedang
4	70 – 85	15	50	Tinggi
5	86 – 100	11	36,67	Sangat tinggi
Jumlah		30	100	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *post-test* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sedang yaitu 13,33%, tinggi yaitu 50%, dan sangat tinggi 36,67%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS setelah diterapkan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) tergolong tinggi.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 × < 70	Tidak tuntas	4	13,33
70 × 100	Tuntas	26	86,67
Jumlah		30	100,0

Apabila Tabel 4.8 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang

mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar pada pokok bahasan mengenal peninggalan sejarah Islam di Indonesia telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah $86,67\% \leq 75\%$.

3. Deskripsi Aktivitas Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar selama diterapkan Model Pembelajaran Interaktif (*student facilitator and explaining*)

Hasil pengamatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) pokok bahasan mengenal peninggalan sejarah Islam di Indonesia selama 3 kali pertemuan dinyatakan dalam persentase sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Murid

HASIL ANALISIS DATA AKTIVITAS MURID

No.	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	Murid yang hadir pada saat pembelajaran		30	30	30		30	100	Aktif
2.	Murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		10	5	5		6.67	22,23	Tidak Aktif

No	Aktivitas Murid	Jumlah Murid yang Aktif pada Pertemuan ke-					Rata-rata	%	Kategori
		1	2	3	4	5			
3.	Murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi.		23	25	28		25,33	84,43	Aktif
3.	Murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan.		24	25	26		57,67	87,87	Aktif
4.	Murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung.		10	20	25		18,33	61,11	Aktif
5.	Murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis		14	17	19		16,67	55,56	Aktif
6.	Murid yang mengerjakan soal dengan benar		19	18	30		22,33	74,43	Aktif
7.	Murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran		10	22	23		18,33	61,11	Aktif
	Rata-rata							68,34	Aktif

Hasil pengamatan untuk pertemuan I sampai dengan pertemuan III menunjukkan bahwa :

- a. Persentase kehadiran murid sebesar 100%
- b. Persentase murid yang tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 22,23%
- c. Persentase murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi 84,43%
- d. Persentase murid yang menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan 87,87%
- e. Persentase murid yang bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung 61,11%
- f. Persentase murid yang mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis 55,56 %
- g. Persentase murid yang mengerjakan soal dengan benar 74,43%
- h. Persentase murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran 61,11%
- i. Rata-rata persentase aktivitas murid terhadap pelaksanaan IPS dengan menggunakan model interaktif (student facilitator and explaining) pada pokok bahasan mengenal peninggalan sejarah Islam di Indonesia yaitu 68,34%.

Berdasarkan hasil observasi hasil analisis data aktivitas murid yang telah ditentukan peneliti yaitu murid dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah murid yang aktif $\geq 75\%$ baik untuk aktivitas murid perindikator maupun rata-rata aktivitas murid, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah murid yang aktif melakukan aktivitas yang diharapkan yaitu mencapai 68,34% sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas murid dalam proses pembelajaran IPS pokok bahasan mengenal peninggalan sejarah Islam di Indonesia telah mencapai kriteria aktif.

4. Pengaruh Penerapan Model Interaktif (*student facilitator and explaining*) pada Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “penggunaan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar.”, maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4.10. Analisis skor *Pre-test* dan *Post-test*

No	X1 (<i>Pre-test</i>)	X2 (<i>Post-test</i>)	$d = X2 - X1$	d^2
1	50	80	30	900
2	60	90	30	900
3	75	100	25	625
4	55	75	20	400
5	50	55	5	25
6	60	75	15	225
7	80	90	10	100
8	40	75	35	1225
9	35	75	40	1600
10	35	55	20	400
11	60	80	20	400
12	55	100	45	2025
13	50	55	5	25

14	70	80	10	100
15	40	90	50	2500
16	45	80	35	1225
17	50	100	50	2500
18	70	80	10	100
19	60	80	20	400
20	70	80	10	100
21	45	90	45	2024
22	50	90	40	1600
23	70	90	20	400
24	75	80	5	25
25	50	80	30	900
26	55	90	35	1225
27	60	90	30	900
28	70	75	5	25
29	50	80	30	900
30	45	55	10	100
	1.760	2.415	735	23.874

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}
 Md &= \frac{\sum d}{N} \\
 &= \frac{735}{30} \\
 &= 24,5
 \end{aligned}$$

2. Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 23874 - \frac{735^2}{30} \\ &= 23874 - \frac{540225}{30} \\ &= 23874 - 18007,5 \\ &= 5866,5\end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$t = \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{24,5}{\frac{5866,5}{30(30-1)}}$$

$$t = \frac{24,5}{\frac{5866,5}{870}}$$

$$t = \frac{24,5}{\sqrt{6,74}}$$

$$t = \frac{24,5}{2,59}$$

$$t = 9,45$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan table distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d.f = N - 1 = 30 - 1 = 29$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,04$.

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 9,45$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,04$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $9,45 > 2,04$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penerapan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) berpengaruh terhadap hasil belajar murid .

B. Pembahasan

Model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak. Model ini dirancang agar murid akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri. Meskipun anak-anak mengajukan pertanyaan dalam kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan seringkali kabur sehingga kurang terfokus. Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus. Pembelajaran interaktif merinci langkah-langkah ini dan menampilkan suatu struktur untuk suatu pelajaran IPS yang melibatkan pengumpulan dan pertimbangan terhadap pertanyaan-pertanyaan murid sebagai pusatnya.

Salah satu kebaikan dari model pembelajaran interaktif adalah bahwa murid belajar mengajukan pertanyaan, mencoba merumuskan pertanyaan, dan mencoba menemukan jawaban terhadap pertanyaannya sendiri dengan melakukan kegiatan observasi (penyelidikan). Dengan cara seperti itu murid atau anak menjadi kritis dan aktif belajar.

Model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) adalah salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar murid. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar

murid sehingga murid dapat menyerap materi pelajaran sesuai dengan gaya belajar masing-masing serta daya serap murid terhadap materi pelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Berdasarkan hasil *pree-test*, nilai rata-rata hasil belajar murid 58,67 dengan kategori yakni rendah 46,66%,,, sedang 26,67%, tinggi 40,91% dan sangat tinggi berada pada presentase 26,67%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran IPS sebelum diterapkan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 80,5. Jadi hasil belajar IPS setelah diterapkan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*) mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum penerapan model pembelajaran interaktif (*student facilitator and explaining*). Selain itu persentasi kategori hasil belajar IPS murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 36,67%, tinggi 50%, sedang 13,33%, rendah 0,00%, dan sangat rendah berada pada presentase 0,00%.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,45. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30 - 1 = 29$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternative (H_1) diterima yang berarti bahwa penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) mempengaruhi hasil belajar IPS.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) terhadap hasil belajar IPS, sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dimana pada awal kegiatan pembelajaran ada beberapa murid yang melakukan kegiatan lain seperti bermain-main di belakang dan bercerita dengan teman sebangkunya ataupun melakukan kegiatan lain yang tidak berkaitan dengan proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama murid yang melakukan kegiatan lain sebanyak 10 orang, sedangkan pada pertemuan terakhir hanya 5 murid yang melakukan kegiatan lain pada saat guru menjelaskan materi. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung hal itu dikarenakan metode yang digunakan guru masih konvensional. Akan tetapi sejalan dengan diterapkannya model interaktif (*student facilitator and explaining*) murid mulai aktif pada setiap pertemuan. Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi ditandai dengan murid dapat menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan, selain murid dapat menjawab murid juga mampu bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga murid antusias mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis dan mengerjakan soal dengan benar. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Hal ini juga dilihat dari banyaknya murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran. Dengan demikian,

Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPS pada murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan model interaktif (*student facilitator and explaining*) pada murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar sebagai berikut :

1. Hasil observasi menunjukkan banyaknya jumlah murid yang memperhatikan pada saat guru menjelaskan materi ditandai dengan murid dapat menjawab pertanyaan guru baik secara lisan maupun tulisan, selain murid dapat menjawab murid juga mampu bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga murid antusias mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis dan mengerjakan soal dengan benar. Murid juga mulai aktif dan percaya diri untuk menanggapi jawaban dari murid lain sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Hal ini juga dilihat dari banyaknya murid yang mampu menyimpulkan materi pembelajaran pada akhir pembelajaran.
2. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar sebelum penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu rendah 46,66%, sedang 26,67%, tinggi 40,91% dan sangat tinggi berada pada presentase 26,67%..

3. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum model interaktif (*student facilitator and explaining*) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Negeri Minasa Upa Makassar dapat dilihat dari perolehan persentase yakni sangat tinggi yaitu 36,67%, tinggi 50%, dan sedang 13,33%.

Berdasarkan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 9,45. Dengan frekuensi (dk) sebesar $30 - 1 = 29$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternative (H_1) yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Minasa Upa diterima yang berarti bahwa penerapan model interaktif (*student facilitator and explaining*) mempengaruhi hasil belajar IPS.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan model interaktif (*student facilitator and explaining*) yang mempengaruhi hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri Minasa Upa Makassar, disarankan untuk menerapkan model interaktif (*student facilitator and explaining*) untuk membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada Peneliti, diharapkan mampu mengembangkan model interaktif (*student facilitator and explaining*) ini dengan menerapkan pada materi lain

untuk mengetahui apakah pada materi lain cocok dengan metode pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

3. Kepada calon Peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat model ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Arif , Muh Tiro. 2008. *Dasar-dasar Statistik* . Makassar: Andira Publisher..
- FKIP. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Hidayati, M. 2004. *Bahan Ajar Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Yogyakarta: FKIP Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komara, Endang. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Refika Aditama
- Peraturan pemerintah Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Pusat Bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rachmah Huriah. 2014. *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sapriya, dkk. 2007. *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*. UPI Pres. Bandung.
- . 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samlawi, Fakhri dkk. 1999. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suardi. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta barat: PT.Indeks.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad.2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT.Kharisma Putra Utama.
- . 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: pustaka pelajar.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

———. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

<http://haediwrooms.blogspot.com/2013/12/model-pembelajaran-interaktif.html>, (diakses 02 Februari 2017).

”Pengertian Belajar Menurut Para Ahli.” Seputar Pengetahuan. 16 Januari 2016. Web. 09 Februari 2017. <<http://www.seputarpengetahuan.com/pengertian-Belajar-menurut-para-ahli-terlengkap.html>

L

A

M

P

I

R

A

N

LAMPIRAN 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri Minasa Upa Makassar
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas/semester : V (Lima) /1 (Satu)
Pertemuan ke : 1
Alokasi waktu : 2 x 40 menit

A. Standar Kompetensi

1. Menghargai berbagai peninggalan dan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Budha, dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.1. Mengetahui makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional dan masa Hindu-Budha, dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

- 1.1.1. Mendeskripsikan peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

- Murid dapat mengetahui peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia.

Karakter siswa yang diharapkan

- *Disiplin , Tekun, Tanggung jawab, Ketelitian, Toleransi, Percaya diri, dan Keberanian*

E. Materi Ajar

Peninggalan sejarah Islam di Indonesia.

F. Model Pembelajaran

Model : Pembelajaran Interaktif tipe *Student Facilitator and Explaining*

Metode : Ceramah dan pemberian tugas

G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Tahapan Kegiatan	Alokasi waktu
	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none">• Salam/berdoa• Membaca surah-surah pendek• Absensi• Menyampaikan tujuan pembelajaran	10 menit
	<p>Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru menyiapkan materi yang akan digunakan• Guru menjelaskan materi tentang peninggalan sejarah Islam di Indonesia.• Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk menjelaskan kepada siswa lainnya mengenai peninggalan Sejarah	60 menit

	<p>Islam di Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk bertanya hal yang tidak dipahami. • Menyimpulkan ide atau pendapat dari murid mengenai peninggalan sejarah Islam di Indonesia. • Guru memberikan tugas berupa teks tertulis kepada murid. 	
	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan murid menyimpulkan materi • Guru memberikan pesan moral • Membaca doa bersama sebelum pulang 	10 enit

H. Sumber Pembelajaran

Sumber : Buku Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD/MI

I. Penilaian

- Aspek Produk

No	Kriteria	Skor
1	Semua benar	4
2	Sebagian besar benar	3
3	Sebagian kecil benar	2
4	Salah semua	1

- Performansi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Pengetahuan	❖ Pengetahuan	4
		❖ Kadang-kadang pengetahuann	2
		❖ Tidak pengetahuan	1
2	Sikap	❖ Sikap	4
		❖ Kadang-kadang Sikap	2
		❖ Tidak sikap	1

- Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Penilaian		Jumlah skor	Nilai
		Produk	Performance		
1.					
Dst.					

Catatan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Makassar, Agustus 2017

Guru Kelas V

Peneliti

Suriati, S.Pd.
Nip.

Herianti
Nim.10540 8554 13

Mengetahui
Kepala SD Negeri Minasa Upa Makassar

Drs. Agus Darwin
NIP : 19700212 200604 2 013

Materi Pembelajaran

B. Peninggalan Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia

Peninggalan sejarah yang bercorak Islam, yaitu adanya kerajaan-kerajaan Islam. Islam masuk ke Indonesia dibawa oleh pedagang Arab, Persia, dan Gujarat (India). Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia antara lain sebagai berikut.

1. Samudera Pasai

Samudera Pasai terletak di Lhoksumawe, Aceh. Berdiri pada abad ke-13 dan merupakan kerajaan Islam pertama di Indonesia dengan raja pertama Marah Silu yang bergelar Sultan Malik Al-Saleh. Raja yang pernah memerintah antara lain Sultan Malik Al-Saleh, Sultan Malik At-Tahir, Sultan Malik At-Tahir II dan Sultan Zaenal Abidin. Masa kejayaan Kerajaan Samudera Pasai adalah pada saat diperintah oleh Sultan Malik At-Tahir II dengan bukti, Samudera Pasai menjadi pusat perdagangan dan penyebaran agama Islam. Menurut keterangan Marcopolo dari Venesia, Samudera Pasai berasal dari pusat kerajaan yang dulunya di Samudera kemudian dipindahkan ke Pasai. Selain itu, Ibnu Batutah dari Kesultanan India juga berkunjung ke Samudera Pasai dan ia mengejanya menjadi Sumatrah. Itu yang menjadi nama Pulau Sumatra sampai sekarang. Peninggalan sejarah Kerajaan Samudera Pasai adalah mata uang emas dan makam Raja Malik Al-Saleh di Gedong Aceh Utara. Tahun 1510 – 1530, Portugis datang dan menguasai Samudera Pasai. Para pedagang Islam mencari pelabuhan baru yaitu Aceh. Batu Aceh, merupakan bentuk batu nisan yang pertama dan paling khas dikembangkan

dalam Islam Indonesia Awal. Batu nisan tertua adalah nisan Sultan Malik Al-Salih dari Pasai berangka tahun 1297.

2. Kerajaan Aceh

Kerajaan Aceh terletak di tepi Selat Malaka yang berpusat di Kutaraja, Banda Aceh. Berdiri pada abad ke-16 dengan raja pertama Sultan Ali Mughayat Syah (1514 – 1528). Karena Sultan Ali Mughayat Syah wafat diganti putranya Salahudin (1530 – 1537). Karena Salahudin tidak cakap, kemudian digantikan adiknya yaitu Alaudin Riayat Syah yang bergelar Al Qohhar. Sultan Alaudin pernah bekerja sama dengan Turki di Istanbul. Sekitar 40 perwira Turki melatih tentara dan mengajarkan cara membuat meriam di Aceh. Ia memerintah tahun 1537 – 1568 M. Setelah wafat, digantikan putranya Husain. Husain tewas dalam perang saudara sehingga digantikan oleh Ali Riayat Syah.

Raja terkenal dari Aceh yang membawa ke zaman keemasan adalah Sultan Iskandar Muda (1607 – 1636). Ia berhasil menaklukkan Johor, Pahang, dan Kedah. Sepeninggal Sultan Iskandar Muda, digantikan Sultan Iskandar Thani. Pujangga terkenal dari Aceh antara lain Hamzah Fausuri, Syamsudin Sumatrani, Nurudin ar Raniri, dan Abdurrouf Singkel. Para ulama inilah yang berhasil menerjemahkan Alquran dalam bahasa Melayu.

3. Kerajaan Demak

Kerajaan Demak terletak di muara Sungai Bintoro, Demak, Jawa Tengah. Berdiri pada abad ke-16 dengan raja pertama Raden Patah (Panembahan Jimbun atau Pate Radim). Setelah wafat, kemudian digantikan

putranya yaitu Adipati Unus (Pangeran Sabrang Lor) yang memerintah dari tahun 1518-1521. Setelah wafat, kemudian digantikan Sultan Trenggono. Demak mengalami kejayaan pada masa Sultan Trenggono. Sepeninggal Sultan Trenggono, Kerajaan Demak kacau karena adanya perebutan kekuasaan. Akhirnya, menantu Sultan Trenggono yaitu Adiwijaya (Jaka Tingkir) berkuasa di Demak. Sejak itu pusat pemerintahan dipindahkan ke Pajang pada tahun 1568. Peninggalan sejarah Kerajaan Demak, antara lain Masjid Agung Demak yang didirikan tahun 1478 oleh Walisongo, saka tatal (Tiang masjid), bedug dan kentongan, pintu bledegatau petir buatan Ki Ageng Selo, dampar kencana (tempat duduk raja) dan piring Campa 61 buah, pemberian Ibu Raden Patah yaitu Puteri Campa. Penyebaran agama Islam di Jawa dibantu oleh parawali. Karena jumlah wali tersebut ada sembilan orang, maka disebut Walisongo. Sembilan wali tersebut adalah sebagai berikut. a. Sunan Giri (Raden Paku atau Raden Ainul Yakin) b. Sunan Ampel (Raden Rahmat) c. Sunan Bonang (Raden Maulana Makhdum Ibrahim) d. Sunan Drajat (Raden Kosim Syarifudin) e. Sunan Muria (Raden Umar Syaid) f. Sunan Kalijaga (Raden Syahid) g. Sunan Gresik (Raden Maulana Malik Ibrahim) h. Sunan Kudus (Raden Jakfar Sadiq) i. Sunan Gunung Jati (Fatahillah atau Raden Syarif Hidayatullah)

4. Kerajaan Banten dan Cirebon

Kerajaan Banten dan Cirebon didirikan oleh Fatahillah atau Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Jati, panglima Kesultanan Demak. Tahun 1526, Fatahillah berhasil merebut Sunda Kelapa dari Portugis dan tanggal 22

Juni 1527 diubah namanya menjadi Jayakarta (Jakarta). Tahun 1552, Banten diserahkan kepada putranya Pangeran Hassanudin dan Cirebon diberikan ke Pangeran Pasarean

Banten mengalami kejayaan pada masa Sultan Ageng Tirtayasa (1651 – 1680) yang gugur melawan Belanda. Peninggalan sejarah Kerajaan Banten dan Cirebon antara lain Masjid Agung Banten, meriam Ki Amok dan gapura sebagai pintu gerbang di Kerajaan Banten.

5. Kerajaan Ternate – Tidore

Kerajaan Ternate dan Tidore terletak di Sampalu, Ternate dan Pulau Tidore di Maluku Utara. Berdiri pada abad ke-16 dengan raja pertama Sultan Zainal Abidin (1486-1500). Raja terkenal Ternate adalah Sultan Hairun dan Sultan Baabullah yang gigih melawan dan mengusir Portugis dari Maluku (1536 – 1583). Hasil utama Kerajaan Ternate dan Tidore adalah cengkih dan pala. Tidore didirikan oleh Sultan Mansur. Raja Tidore yang terkenal adalah Sultan Nuku.

6. Kerajaan Gowa-Tallo

Kerajaan Gowa-Tallo terletak di Somba Opu, Makassar, Sulawesi Selatan. Raja Gowa bergelar Daeng, dan Raja Tallo bergelar Karaeng. Raja Gowa Daeng Manrabria (Sultan Alaudin) dan Raja Tallo yaitu Karang Matoaya (Sultan Abdullah Awalul Islam) menyatakan penggabungan dua kerajaan menjadi dwi tunggal. Raja terkenal dari Gowa-Tallo adalah Hasanudin (1653 – 1669), karena ketegasannya Belanda menjuluki Sultan Hasanudin dengan sebutan Ayam Jantan dari Timur.

Peninggalan sejarah Kerajaan Gowa-Tallo antara lain Rumah raja Gowa, Kapal Pinishi dan Kapal Layar Kora-kora. Kehancuran Gowa-Tallo adalah karena pengkhianatan Raja Arupalaka dari Bone. Belanda berhasil mengalahkan Sultan Hassanudin dengan memaksanya menandatangani Perjanjian Bongaya tahun 1667.

LKS
Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kelas :

SOAL

Jawablah pertanyaan berikut dengan benar !

1. Tuliskan 6 peninggalan sejarah kerajaan Islam di Indonesia !
2. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan Samudra Pasai !
3. Siapa pendiri kerajaan banten dan Cirebon ?
4. Tuliskan peninggalan sejarah kerajaan Demak !
5. Siapa raja terkenal dari Gowa-Tallo ?

JAWABAN
LEMBAR KERJA SOAL

Nama :

Kelas :

Jawaban

1. Enam peninggalan sejarah kerajaan Islam di Indonesia
 - a. Samudera Pasai
 - b. Kerajaan Aceh
 - c. Kerajaan Demak
 - d. Kerajaan Banten dan Cirebon
 - e. Kerajaan Ternate-Tidore
 - f. Kerajaan Gowa-Tallo
2. Peninggalan sejarah Kerajaan Samudera Pasai adalah mata uang emas dan makam Raja Malik Al-Saleh di Gedong Aceh Utara.
3. Kerajaan Banten dan Cirebon didirikan oleh Fatahillah atau Syarif Hidayatullah atau Sunan Gunung Jati, panglima Kesultanan Demak.
4. Peninggalan sejarah Kerajaan Demak, antara lain Masjid Agung Demak yang didirikan tahun 1478 oleh Walisongo, saka tatal (Tiang masjid), bedug dan kentongan, pintu bledegatau petir buatan Ki Ageng Selo, dampar kencana (tempat duduk raja) dan piring Campa 61 buah, pemberian Ibu Raden Patah yaitu Puteri Campa.
5. Raja terkenal dari Gowa-Tallo adalah Hasanudin (1653 – 1669), karenaketegasannya Belanda menjuluki Sultan Hasanudin dengan sebutan Ayam Jantan dari Timur.

LAMPIRAN 2

Soal Preetest dan Postest

Sekolah : SD Negeri Minasa Upa Makassar
Kelas/Semester : V/Ganjil
Pokok Bahasan : Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia
Waktu : 2 x 30 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah Nama, NIS, dan Kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan cermat sebelum menjawabnya!
3. Sebaiknya dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah!
4. Periksalah pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan!

Soal

1. Tiliskan 5 peninggalan islam yang masih dapat kita lihat sampai sekarang ?
2. Pada abad ke berapa ajaran Islam masuk ke Indonesia ?
3. Siapa pendiri kerajaan Cirebon ?
4. Di mana letak masjid Kudus ?
5. Tuliskan 3 bukti ajaran Islam yang masuk ke Indonesia !

JAWABAN SOAL PRETEST DAN POSTEST

Sekolah : SD Negeri Minasa Upa Makassar
Kelas/Semester : V/Ganjil
Pokok Bahasan : Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia
Waktu : 2 x 30 Menit

Petunjuk:

1. Tulislah Nama, NIS, dan Kelas pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Periksalah dan bacalah soal-soal dengan cermat sebelum menjawabnya!
3. Sebaiknya dahulukan menjawab soal yang dianggap mudah!
4. Periksalah pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan!

Soal

1. Tuliskan 5 peninggalan islam yang masih dapat kita lihat sampai sekarang ?
2. Pada abad ke berapa ajaran Islam masuk ke Indonesia ?
3. Siapa pendiri kerajaan Cirebon ?
4. Di mana letak masjid Kudus ?
5. Tuliskan 3 bukti ajaran Islam yang masuk ke Indonesia !

Jawaban :

1. Peninggalan Islam yang dapat kita lihat :
 - a. Keraton Kaibon di Banten
 - b. Keraton Kasepuhan Cirebon
 - c. Masjid Demak
 - d. Masjid Indrapura di Aceh
 - e. Masjid Sunan Ampel
 - f. Makam Maulana Malik Ibrahim di Gresik, Jawa Timur
 - g. Makam Islam di Tallo
 - h. Makam Sunan Bayat
 - i. Masjid Kudus
 - j. Suluk
 - k. Syair
 - l. Benteng
 - m. Meriam

2. Ajaran Islam masuk ke Indonesia kurang lebih abad ke- 13.
3. Kerajaan Cirebon didirikan oleh Fatahillah
4. Masjid Kudus terletak di kota Kudus
5. Ajaran Islam masuk ke Indonesia kurang lebih abad ke- 13. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya :
 - a. Batu nisan Sultan Malik Al Salehberangka tahun 1297. Beliau adalah raja Kerajaan Samudra Pasai yang pertama kali masuk islam. Kerajaan Samudra Pasai adalah kerajaan Islam pertama di Indonesia.
 - b. Catatan Marco Polo yang pernah singgah di Kerajaan Perlak tahun 1292. Dalam catatannya, penduduk kota Perlak telah menganut Islam, dan
 - c. Catatan Ibnu Batuttah (1345 – 1346) yang menyatakan bahwa penguasa Samudra Pasai telah menganut Islam.

LAMPIRAN 3

Daftar Nilai Preetest dan Postest

DAFTAR NILAI MURID SD MUHAMMADIYAH PERUMNAS MAKASSAR TAHUN AJARAN 2017/2018

KELAS : V
SEMESTER : Ganjil

NO	L/P	NAMA SISWA	Nilai	
			Preetest	Posttest
1	L	ADHE PUTRA KAISAR	50	80
2	L	A. MUH. ALIF ABDILLAH	60	90
3	L	AXEL ANDRA CRISTA A	75	100
4	P	A. MAGHFIRATUL AULIA P	55	75
5	P	A. MAYA SALSABILAH P	50	55
6	P	A. LUTFITAH SAID	60	75
7	P	A. AZADELLAH MAHARANI	80	90
8	P	ALICIA RINDIANI PELAPU	40	75
9	P	ARINI QALBI	35	75
10	P	ATHIFAH MUTHAH AMRI	35	55
11	P	AZZAHRA DARAWANGI	60	80
12	L	FAHRY ZAFRAN	55	100
13	L	FAROUK HADAD SAPUTRA	50	55

14	P	IIN FITRIAH SYALBIAH	70	80
15	P	KHITA SYAHRUNI	40	90
16	P	MUTHIA HANIFAH	45	80
17	L	MUH. ABHI GIFAR QATAR	50	100
18	L	MUH. FAREL RAFAEL	70	80
19	L	MUH. RAFIE MAULANA F	60	80
20	L	MUH. ZAHRAN	70	80
21	L	NUR ALIM ERIK	45	90
22	L	MUH. IRWANSYAH	50	90
23	P	NURUL FADILLAH	70	90
24	P	RISKY PUTRI	75	80
25	L	RAYHAN ARAFAH	50	80
26	P	ZAFFANA SALWA SUASA	55	90
27	P	KHAERUNNISA	60	90
28	L	AHMAD MUSTAJAB S	70	75
29	L	AHMAD ALI DZAKI	50	80
30	L	REYHAN SYAHRIAL SAPUTRA	45	55

LAMPIRAN 4

Daftar Hadir Siswa

**DAFTAR HADIR MURID
SD NEGERI MINASA UPA MAKASSAR
TAHUN PELAJARAN 2017/2018**

KELAS : VA
SEMESTER : Ganjil

NO	L/P	NAMA SISWA	PERTEMUAN KE-				
			1	2	3	4	5
1	L	ADHE PUTRA KAISAR					
2	L	B. MUH. ALIF ABDILLAH					
3	L	AXEL ANDRA CRISTA A					
4	P	B. MAGHFIRATUL AULIA P					
5	P	B. MAYA SALSABILAH P					
6	P	B. LUTFITAH SAID					
7	P	B. AZADELLAH MAHARANI					
8	P	ALICIA RINDIANI PELAPU					
9	P	ARINI QALBI					
10	P	ATHIFAH MUTHAH AMRI					
11	P	AZZAHRA DARAWANGI					
12	L	FAHRY ZAFRAN					
13	L	FAROUK HADAD SAPUTRA					
14	P	IIN FITRIAH SYALBIAH					
15	P	KHITA SYAHRUNI					
16	P	MUTHIA HANIFAH					
17	L	MUH. ABHI GIFAR QATAR					
18	L	MUH. FAREL RAFAEL					
19	L	MUH. RAFIE MAULANA F					
20	L	MUH. ZAHRAN					
21	L	NUR ALIM ERIK					
22	L	MUH. IRWANSYAH					
23	P	NURUL FADILLAH					
24	P	RISKY PUTRI					
25	L	RAYHAN ARAFAH					
26	P	ZAFFANA SALWA SUASA					
27	P	KHAERUNNISA					
28	L	AHMAD MUSTAJAB S					
29	L	AHMAD ALI DZAKI					
30	L	REYHAN SYAHRIAL SAPUTRA					

RIWAYAT HIDUP



Herianti. Dilahirkan di kabupaten Maros pada tanggal 25 Juni 1996. Penulis merupakan anak ke-empat dari enam bersaudara dari pasangan Ayahanda Sirajuddin dengan Ibunda Nuraeni .

Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2001 di SD Negeri 1 Pakalu 1 Kecamatan Bantimurung, dan tamat tahun 2007. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Bantimurung dan tamat pada tahun 2010, Pada tahun yang sama pula, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 4 Bantimurung- Maros dan tamat pada tahun 2013. Pada tahun 2013, penulis melanjutkan pendidikan pada program strata satu (S1) program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Berkat rahmat Tuhan yang Mahakuasa dan iringan doa dari orang tua dan saudara, kerabat dekat, serta rekan-rekan seperjuangan di bangku kuliah, terutama mahasiswa serta dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, perjuangan panjang penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat berhasil dengan tersusunnya skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model Interaktif *Student Facilitator and Explaining* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri Minasa Upa Makassar ”.