

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL
BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MURID KELAS V
SD NEGERI BORONG KOTA MAKASSAR**



SKRIPSI

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

Oleh

ELISA KHAERUDDIN

NIM 10540854613

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

2017



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

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ELISA KHAERUDDIN**, NIM **10540 8546 13** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 176/Tahun 1439 H/2017 M, tanggal 09 Rabiul Awal 1439 H/28 November 2017 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2017.

Makassar, 19 Rabiul Awal 1439 H
08 Desember 2017 M

Panitia Ujian :

- | | | |
|--------------------|---|--|
| 1. Pengawas Umum : | Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....) |  |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....) | |
| 3. Sekretaris | : Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. (.....) | |
| 4. Dosen Penguji | : 1. Dra. Hj. Syahribulan K., M.Pd. (.....)
2. Dra. Hj. Rosleny Babo, M.Si. (.....)
3. Sulfasyah, S.Pd., M.A., Ph.D. (.....)
4. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd. (.....) | |

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 : **ELISA KHAERUDDIN**
NIM : 10540 8546 13
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap
Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V
SD Negeri Borong Kota 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


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


Dra. Hj. Rosleny Babo, M.Si.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akip, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Ketua Prodi PGSD

Shitasvati, S.Pd., M.A., Ph.D.
NBM : 970 635

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Jangan tunggu bahagia dulu baru bersyukur,
Tapi bersyukur dahulu, pasti akan datang kebahagiaan
yang haqiqi

Kupersembahkan.....

“ Karya sederhana ini, untuk cahaya hidup (ayah dan ibu)

Yang senantiasa ada saat suka maupun duka,

Selalu setia mendampingi, berjuang, dan selalu memanjatkan doa

Kepada Puteri mu tercinta dalam setiap sujudmu. ”

Terima Kasih Untuk Semuanya

YOU ARE MY EVERYTHING

ABSTRAK

ELISA KHAERUDDIN, 2017. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Negeri Borong Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hj. Syahribulan K. dan pembimbing II Hj. Rosleny B.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Bagaimana menerapkan media audio visual untuk mempengaruhi hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Borong Kota Makassar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Borong Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pre eksperimental tipe *one group pretest posttest* yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dengan pertemuan ke-1 dan ke-2 adalah pretest dan pertemuan ke-3 adalah posttest dengan penggunaan media audio visual. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes dan angket. Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t , dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,250. Dengan frekuensi (dk) sebesar $25 - 1 = 24$, pada taraf signifikansi 0.05 diperoleh $t_{tabel} = 1,711$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternative diterima yang berarti bahwa penggunaan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Audio Visual

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur atas kehadiran Allah swt yang senantiasa memberi berbagai karunia dan nikmat yang tiada terhitung kepada seluruh makhluk-Nya. Demikian pula salam dan shalawat kepada junjungan kita, Nabi Muhammad saw, beserta keluarga dan sahabat beliau, dan kepada kaum muslimin yang senantiasa memperjuangkan risalah-Nya.

Motivasi dari segala pihak sangat membantu dalam perampungan tulisan ini. Dengan segala hormat, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada kedua orang tua H. Khaeruddin dan Hj. Erni yang telah berjuang membesarkan, mendidik, mengasuh, berdoa dan membiayai penulis selama proses mencari ilmu. Demikian pula kepada semua keluarga yang tak henti hentinya memberikan motivasi dan dukungan sehingga tulisan ini dapat selesai dengan baik. Ucapan terima kasih juga penulis berikan Kepada dosen pembimbing Dra. Hj. Syahribulan K, M.Pd dan Dra. Hj. Rosleny B, M.Si yang telah sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, motivasi, arahan, serta saran-saran yang berharga kepada penulis.

Keberhasilan tulisan ditentukan oleh berbagai faktor, oleh karena itu penulis menghaturkan banyak terimah kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, antara lain: Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar (UMM) Dr. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd., Ph.D

Ketua Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar Sulfasyah, S.Pd., M.A.,Ph.D, Bapak/Ibu dosen pada Program Studi PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar (UMM) beserta seluruh staf Akademik yang telah mengajarkan Ilmu Pengetahuan kepada penulis .

Ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya juga penulis ucapkan kepada Dra.Hj. Hendriati Sabir.M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Borong. Ibu Fatmawati S.Pd selaku Guru kelas V SD Negeri Borong, seluruh staf Sekolah SD Negeri Borong serta murid Khususnya kelas V yang telah memberikan izin dan waktunya bagi penulis untuk melaksanakan penelitian.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar tulisan ini bermanfaat untuk semua. Mudah-mudahan Allah S.W.T Sang Maha Sempurna, kiranya senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta meridhoi seluruh aktivitas keseharian kita.

Amin ya Robbal 'Alamin.

Makassar, september 2017

Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR 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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	6
2. Pengertian Media Pembelajaran	7
3. Tinjauan Tentang Media Audio Visual.....	10
4. Tinjauan Tentang Hasil Belajar.....	15
B. Kerangka Pikir.....	24
C. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27

	A. Rancangan Penelitian.....	27
	1. Jenis Penelitian.....	27
	2. Desain Penelitian.....	27
	B. Prosedur Penelitian.....	28
	C. Variabel Penelitian.....	28
	D. Populasi dan Sampel.....	29
	E. Definisi Operasional Variabel.....	31
	F. Instrument Penelitian.....	32
	G. Teknik Pengumpulan Data.....	32
	H. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
	A. Hasil Penelitian.....	37
	1. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Murid	37
	2. Deskripsi Hasil Belajar (<i>Posttest</i>).....	40
	B. Pembahasan.....	46
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
	A. Kesimpulan.....	49
	B. Saran	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Keadaan Populasi Murid.....	32
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar.....	36
Tabel 4.1 Perhitungan Mencari Mean Nilai Pretest.....	40
Tabel 4.2 Tingkat Penguasaan Materi Pretest.....	41
Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Pretest.....	41
Tabel 4.4 Perhitungan Mencari Mean Nilai Posttest.....	43
Tabel 4.5 Tingkat Penguasaan Materi Posttest.....	44
Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Posttest.....	44

DAFTAR GAMBAR

No.	Nama Gambar	Halaman
2.1	Bagan Kerangka Pikir.....	27
3.1	Tipe Penelitian <i>One Group Pretest – Posttest Design</i>	30

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang telah dianjurkan pada jenjang pendidikan, mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Penguasaan keterampilan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak dapat diperoleh secara sengaja (melalui latihan intensif). Penguasaan keterampilan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diperoleh secara optimal melalui pembelajaran sejak disekolah dasar. Hal ini sejalan dengan isi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) bahwa kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh semua murid dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Mengingat begitu besarnya peranan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari, maka sudah selayaknya jika pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi mendapat perhatian sungguh-sungguh. Guru perlu menyadari bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial sangat diperlukan untuk menguasai berbagai ilmu-ilmu sosial. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan kemampuan murid agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, Tercantum bahwa salah satu

tujuan pengetahuan sosial di SD adalah memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Dari observasi awal pada tanggal 21 januari 2017 di SD Negeri Borong, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial tanpa menggunakan media audio visual sangat rendah, hanya sebagian murid saja yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70. Dari 25 murid kelas V, 20 murid tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal dan hanya 5 murid yang nilainya mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dalam hal ini, masih banyak murid yang tidak tuntas dalam mata pelajaran tersebut. Oleh peneliti diasumsikan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Negeri Borong dapat meningkat jika guru mengajar dengan menggunakan media audio visual.

Sejalan dengan itu, tujuan pokok pembelajaran ilmu pengetahuan sosial, yaitu:

1. Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda-benda disekitarnya,
2. Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia lain,
3. Memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan Tuhannya.

Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral sejak dini. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para murid menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku, intelektual moral maupun sosial, agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut, murid berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses belajar, yang

mencakup tujuan pembelajaran dan penilaian pembelajaran, bahan ajar, metodologi pembelajaran. Unsur-unsur tersebut dapat dikenal dengan komponen-komponen pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran, komponen utama adalah guru dan murid. Agar proses pembelajaran berhasil, guru diharapkan mampu menerapkan metode yang tepat dan sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru diharapkan pula menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat merangsang motivasi belajar murid.

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak media pembelajaran modern yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti radio, televisi, film, overhead, proyektor, video, tape recorder, komputer, dan lain-lain. Alat-alat ini dalam metodologi pembelajaran lazim disebut alat peraga audio visual.

Sistem pembelajaran pada zaman sekarang sudah sangat berbeda jauh dibanding dengan sistem belajar yang masih terkesan tradisional. Komponen-komponen untuk menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar juga sudah dilengkapi dengan berbagai alat teknologi. Tujuan utama penggunaan teknologi di dalam sistem pembelajaran adalah untuk memudahkan dan mengefektifkan pembelajaran agar menjadi lebih baik dari sebelumnya dalam waktu dan kondisi yang lebih baik.

Guru biasanya dihadapkan dengan demikian banyaknya bentuk media pembelajaran, sehingga sering sulit bagi mereka untuk memilih hal-hal yang paling banyak dapat menolongnya dalam tugas-tugasnya, namun demikian sekali tujuan-

tujuan belajar serta struktur bahannya telah ditentukan, guru lebih mudah memilih media audio visual yang dapat lebih membantu para murid untuk mencapai tingkat penguasaan yang dibutuhkan.

Alat pembelajaran yang biasa juga disebut alat peraga, ini dikenal dengan istilah media pembelajaran. Guru harus memandang media pembelajaran sebagai alat bantu utama untuk menunjang keberhasilan mengajar dan mengembangkan metode-metode yang dipakainya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Di tangan gurulah alat-alat itu bermakna bagi pertumbuhan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap keagamaan murid. Di samping itu guru mempunyai peran sebagai pengajar, mendidik, melatih, dan mengevaluasi.

Keberhasilan proses belajar mengajar di kelas dapat dilihat dari hasil perolehan nilai murid pada mata pelajaran yang sesuai dengan standar sekolah, apabila nilai yang diperoleh murid sesuai atau lebih dari standar maka dikatakan proses belajar mengajar berhasil.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu :“ Apakah ada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Negeri Borong?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut. “Untuk mengetahui pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid kelas V SD Negeri Borong”.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi pemerintah, bisa dijadikan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.
- b. Bagi lembaga pendidikan, dijadikan sebagai sarana pendukung pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran IPS.
- c. Bagi peneliti, memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa peneliti dalam penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar IPS di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, mendapat pengalaman secara langsung menggunakan media pembelajaran audiovisual.
- b. Bagi murid, mendapat kesempatan dan pengalaman belajar masalah IPS di lingkungan setempat dalam suasana yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar menggunakan media audio visual

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA FIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

- a. Septiana Utaminingrum (2015) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta” pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan tentang penggunaan media audio visual terhadap pembelajaran keterampilan menyimak cerita siswa kelas V SD Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai nilai thitung lebih besar daripada ttabel ($12,353 > 2,042$) dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$).
- b. Mawaddah (2015) dalam skripsinya yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Siswa Kelas VI SD Islam Al Wasatiah “ pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media audio dalam pembelajaran menyimak dongeng murid kelas VI SD Islam Al wasatiah. Penelitian ini dibuktikan dengan

perubahan nilai, yaitu nilai rata rata awal 67,33 menjadi 86,23 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dengan selisih sebesar 18,6 maka pemberian perlakuan dikatakan berhasil dalam pembelajaran

B. Pengertian Media Pembelajaran

Media atau dengan kata lain medium yang berarti perantara, wahana pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima pesan. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Daryanto, 2013:4)

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri murid tersebut. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang memotivasi murid untuk belajar.

a. Peran dan Fungsi Alat Peraga

Seorang guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar harus memiliki ide-ide yang tertuang dalam rencana pembelajaran, sebagai titik awal dalam melaksanakan proses belajar mengajar dengan murid. Membuat rencana pelajaran, gagasan guru perlu diperhatikan untuk menunjang kelangsungan pembelajaran tersebut. Hal ini sangat penting agar proses berkomunikasi dengan murid dapat berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu contoh seorang guru mempunyai ide untuk menggunakan tingkat keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu

dituangkan dalam lambang-lambang seperti bagan grafik atau kata, untuk itulah peranan indra penglihatan dalam mengamati benda-benda tiruan berupa alat peraga sangat memungkinkan dalam proses belajar mengajar, utamanya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang tingkat keabstrakannya sangat tinggi dan sulit untuk dipahami tanpa bantuan alat peraga.

b. Peranan Media

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang kongkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya, belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya, dan berada dibalik realitasnya. Karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan menunjang hal-hal yang tersembunyi. Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara . bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Namun perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan esensi tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pembelajaran harus dijadikan sebagai pangkal acuan untuk menggunakan media. Jika diabaikan, maka media bukan lagi sebagai alat bantu pembelajaran tetapi sebagai penghambat dalam pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

Seberapa pentingnya peran media dalam pembelajaran, namun tetap tidak bisa menggeser peran guru, karena media hanya berupa alat bantu yang memfasilitasi guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru tidak dibenarkan menghindar dari

kewajibannya sebagai pengajar dan pendidik untuk tampil dihadapan murid dengan segala kepribadiannya.

Berawal dari penjelasan diatas, bahwa guru sangat diharapkan memahami terhadap media sangat jelas, sehingga dapat memanfaatkan media secara tepat. Oleh karena itu guru perlu menentukan media secara terencana, sistematis dan sistemik (sesuai dengan sistem belajar mengajar).

Daryanto (2013:5) mengatakan bahwa Peran media dalam pembelajaran diantaranya :

1. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi murid.
2. Mengatasi batas-batas ruang kelas.
3. Mengatasi kesulitan apabila suatu benda yang diamati terlalu kecil.
4. Mengatasi gerak benda secara cepat atau lambat.
5. Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks untuk dipisahkan.
6. Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar
7. Mengatasi peristiwa-peristiwa alam.
8. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau alam.
9. Memungkinkan terjadinya kesamaan dalam pengamatan.

Belajar dengan menggunakan indra ganda (pendengar dan penglihatan) akan memberikan keuntungan bagi murid dalam proses belajar dibandingkan dengan jika hanya menggunakan indra dengar atau penglihatan saja. Para ahli memiliki pandangan yang searah mengenai hal itu, perbandingan prestasi belajar melalui indra penglihatan dan indra pendengaran sangat menonjol perbedaannya.

Arsyad (2003:10) mengungkapkan bahwa kurang lebih 70% prestasi belajar seseorang diperoleh melalui indra penglihatan, dan sisanya 25% melalui indra pendengaran dan 5% lagi melalui indra yang lain. Fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

2. Tinjauan tentang Media Audio Visual

a. Pengertian media audio visual

Riyana (2007) media audio visual adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media audio visual merupakan bahan pembelajaran yang tampak dan dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Wati (2016) media audio visual adalah media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media yang menyajikan suara dan gambar dalam pembelajaran untuk

membantu tulisan dan kata dalam penyajian materinya sehingga murid mudah memahami materi yang diberikan .

Teknologi audio visual merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan pesan audio visual. Pembelajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, radio, alat perekam magnetic, piringan hitam, laboratorium bahasa, televisi, video dan proyektor visual yang lebar . Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Wati (2016) menyatakan Ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut :

1. Bersifat linear.
2. Sesuai petunjuk penggunaan
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang /pembuatnya.
4. Menggunakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
6. Umumnya mereka berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

b. Macam-macam Media Audio Visual dan Pemanfaatannya

Wati (2016) Media audio visual ini dibagi menjadi 2 macam :

1. Audio visual murni yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media ini memiliki beberapa contoh seperti film bersuara, video, dan televisi.
2. Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.

Dilihat dari daya liputnya, media terbagi menjadi:

- a. Media dengan daya liput luas dan serentak. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Seperti radio dan televisi serta internet.
- b. Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan tempat. media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film sound slides film rangkai, yang harus menggunakan tempat tertutup dan gelap.
- c. Media untuk pembelajaran individual. Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

Munadi (2013:113) Adapun beberapa alat-alat atau media yang termasuk dalam media audio visual dan kelebihan serta kelemahannya, yaitu:

1). Audiotape

Kelebihan-kelebihan Audiotape :

- a. Baik untuk siswa yang sedang belajar mendengar.
- b. Pengisi waktu saat menunggu
- c. Mendengar sambil melakukan mobilitas (kegiatan lain)
- d. Merupakan alternatif bagi yang tidak senang membaca atau yang mempunyai kesulitan membaca
- e. Pendengar dapat mereviewnya sambil menunggu atau melakukan kegiatan lain.

Kelemahan Audiotape :

- a. Kaset buku ini kaku (kurang fleksibel), sebab harus tergantung dengan komponen lain yaitu adanya tape dan aliran listrik
- b. Tidak memungkinkan melakukan penjelajahan terhadap isi buku terlebih dahulu.
- c. Bila ingin mencermati kembali isi buku, harus mereviewnya kembali sampai menemukan yang dimaksudkan, baru kemudian memutarnya kembali
- d. Hal-hal penting tidak bisa digarisbawahi atau diberi tanda khusus.
- e. Tidak ada grafik, diagram, atau gambar sebagai bahan klarifikasi.

Optimalisasi Audiotape :

- a. Matikan tape dan ulangi hal-hal yang perlu dihafalkan
- b. Buatlah catatan selama atau setelah selesai mendengarkan
- c. Dengarkan hal-hal penting atau hal-hal yang sulit beberapa kali.

- d. Kalau ada buku manualnya, lihat dan cermatilah terlebih dahulu sebelum mendengarkan kaset.

2). Video dan Videotape

Munadi (2013:113) Kelebihan Videotape :

- a. Baik untuk semua yang sedang belajar mendengar dan melihat
- b. Bisa menampilkan gambar, grafik atau diagram
- c. Bisa dipergunakan di rumah, di luar kelas maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- d. Bisa diperlambat dan diulang
- e. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang
- f. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

Kelemahan Videotape :

- a. Sering dianggap sebagai hiburan TV
- b. Kegiatan melihat videotape adalah kegiatan pasif
- c. Menggunakan video berarti memerlukan dua unit alat, yaitu videotape dan monitor TV
- d. Dibandingkan dengan kaset recorder, harganya relatif lebih mahal
- e. Pemirsa tidak bisa melihat secara cepat bagian-bagian yang sudah tayangan yang sudah terlewatkan

Optimalisasi Videotape :

- a. Kualitas videotape sangat variatif, pilihlah yang menghasilkan gambar dan suara yang jelas

- b. Jangan mempergunakan waktu dengan melihat video yang tidak sesuai dengan yang diinginkan
- c. Anggaplah melihat video seperti dalam proses pembelajaran di kelas dengan membuat catatan, menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- d. Terlibat secara aktif
- e. Lengkapilah dengan buku petunjuk dan buku-buku latihan
- f. Cermatilah semua buku yang menyertai videotape
- g. Janganlah menjadi penonton yang pasif
- h. Beristirahatlah ketika anda mulai kehilangan konsentrasi
- i. Jangan ragu-ragu bertanya kepada guru atau instruktur, apabila ada sesuatu yang kurang jelas.

3). Computer Based Training (CBT)

Anitah (2008:50) Kelebihan Computer Based Training (CBT) :

- a. Tampilannya bisa menghasilkan kombinasi antara tulisan (teks), suara (audio), gambar (video), serta animasi.
- b. Dapat mengakses informasi secara instan dari manapun yang dicakup dari compact disc tersebut.
- c. Menghasilkan gambar yang lebih jelas.
- d. Program dan sistem computer based training (CBT) yang lebih canggih lebih memungkinkan pembelajaran mengakses lebih banyak, bukan hanya satu macam pilihan seperti pada audiotape atau videotape.
- e. Menyediakan fasilitas akses informasi yang lebih banyak.

- f. Dapat disesuaikan dengan motivasi, kemampuan dan kecepatan pembelajaran.
- g. Sebagai guru yang sabar
- h. Mengurangi kekhawatiran pembelajaran jika kurang paham.

Kelemahan Computer Based Training (CBT) :

- a. Kelemahan mendasar dari penggunaan program ini adalah tidak adanya interaksi antar manusia.
- b. Memerlukan biaya mahal.

Optimalisasi Computer Based Training (CBT)

- a. Kemahiran mengoperasikan peralatan komputer merupakan syarat utama.
- b. Bila ingin mengoperasikan, perhatikan terlebih dahulu mekanismenya.

4). Pelatihan Berbasis Web

Kelebihan Web Based Training (WBT) :

- a. Mengkombinasikan kelebihan video, kecepatan komputer, dan akses internet
- b. Mekanisme kerja program ini mampu menyesuaikan dengan semua gaya belajar.
- c. Memungkinkan bagi pembelajar untuk aktif berpartisipasi.
- d. Memungkinkan akses ke materi/subyek yang diinginkan bagi banyak sekali pembelajar di tempat yang berbeda.
- e. Pembelajar dapat berhubungan dengan guru/instruktur, demikian sebaliknya dimanapun mereka berada.

Kelemahan Web Based Training (WBT) :

- a. Tidak terjadi temu muka antara guru/instruktur dengan pembelajar.
- b. Perlu biaya mahal untuk melengkapi peralatan.

Optimalisasi Web Based Training (WBT) :

- a. Kemahiran pembelajar mengoperasikan komputer merupakan syarat utama.
- b. *Web Based Training (WBT)* akan memberikan hasil yang optimal apabila dikombinasikan dengan buku, video dan diskusi-diskusi di kelas.

3. Hasil belajar

Istilah belajar sebenarnya telah lama dan banyak dikenal. Bahkan pada era sekarang ini, hampir semua orang mengenal istilah belajar. Lebih-lebih setelah dicanangkannya wajib belajar.

Gestalt (2008 : 281) belajar adalah terdiri atas hubungan stimulus respon yang sederhana tanpa adanya pengulangan ide atau proses berpikir. Dalam belajar, ditanamkan pengertian murid mengenai sesuatu yang harus dipelajari.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003 : 729) menyebutkan "belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu tertentu dengan tergantung pada kekuatan harapan bahwa tindakan tersebut akan diikuti oleh suatu hasil tertentu dan pada daya tarik hasil itu bagi orang bersangkutan".

Dari definisi diatas, bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya pengalaman. Belajar selalu melibatkan perubahan pada dirinya dan melalui pengalaman yang dilaluinya oleh interaksi antar dirinya dan lingkungannya

baik sengaja maupun tidak disengaja. Perubahan yang semata-mata karena kematangan seperti anak kecil mulai tumbuh dan bejelan tidak termasuk perubahan akibat belajar, karena biasanya perubahan yang tejadi akibat belajar adanya perubahan tingkah laku.

Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh murid dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Mengetahui perkembangan sampai di mana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukan evaluasi. Untuk menentukan kemajuan yang dicapai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar murid

Winkel (Psikologi Pengajaran 1989:82) Hasil belajar murid adalah keberhasilan yang dicapai oleh murid, yakni prestasi belajar murid di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.

Surakhmad (1980:25) hasil belajar murid bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indeks dalam menentukan keberhasilan murid.

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses sedangkan hasil belajar adalah sebagian hasil yang

dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Untuk memahami pengertian hasil belajar maka harus bertitik tolak dari pengertian belajar itu sendiri.

Dari definisi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai murid dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran,, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada murid. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana murid telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi murid yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut.

a. Komponen dan Indikator Hasil Belajar murid

Salah satu langkah penting yang harus dipahami oleh seorang guru adalah merumuskan indikator, karena kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar murid sebagaimana yang terurai di atas adalah dengan mengetahui garis-garis indikator. Adapun indikator sangat berhubungan dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai murid dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa indikator sendiri adalah perilaku yang dapat diukur untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Dalam aturan KTSP kata-kata yang harus digunakan dalam merumuskan indikator haruslah kata-kata yang bersifat operasional.

Mudyahardjo (2001) Hal - hal yang perlu diperhatikan Pada komponen indikator sebagai berikut:

1. Indikator merupakan penjabaran dari KD yang menunjukkan tanda- tanda perbuatan atau respon yang dilakukan atau ditampilkan oleh murid.
2. Indikator dikembangkan sesuai dengan karakteristik pendidikan, potensi daerah dan murid.
3. Rumusan indikator menggunakan kerja operasional yang terukur atau dapat diobservasi.
4. Indikator digunakan sebagai bahan dasar untuk menyusun alat penilaian.

Berikut ini kami sajikan kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun

psikomotorik:

a). Kognitif , Meliputi :

- 1) Knowledge (pengetahuan) yaitu, menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, teiengidentifikasi, mendefmisikan, mencocokkan, dan melukiskan.
- 2) Comprehension(pemahaman) yaitu, menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasikan, menguraikan, menuliskan kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyirnpulkan, mengemukakan pendapat, dan menjelaskan.
- 3) Application (penerapan) yaitu, mengoperasikan , menghasilkan mengatasi, mengubah, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung.
- 4) Analysis (analisis) yaitu, menguraiakan, membagi - bagi, memilih dan membedakan.
- 5) Syntnesis (sintesis) yaitu, merancang merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan.
- 6) Evaluation(evaluasi) yaitu, mengkritisi, menafsirkan dan memberikan evaluasi.

b) Afektif, Meliputi :

- 1) Receiving (penerimaan) yaitu mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya, dan mengalokasikan.
- 2) Responing (menanggapi) yaitu, konfirmasi, ,menjawab, membaca,

membantu, melaksanakan, melaporkan dan menampilkan.

- 3) Valuing (penamaan nilai) yaitu, menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan, dan melakukan.
- 4) Organisation (pengorganisasian) yaitu, menverivikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan, dan mempengaruhi.
- 5) Characterization (karakterisasi) yaitu menggunakan nilai - nilai sebagai pan.dan.gan hidup, mempertahankan nilai - nilai yang sudah diyakini.

c) Psikomotorik Atau Gerak Jiwa, Meliputi :

- 1) Observing (pengamatan) yaitu mengamati proses, memberi perhatian pada tahap - tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada sebuah artikulasi.
- 2) Imitation (peniruan) yaitu melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur dan menggunakan sebuah model.
- 3) Practicing (pembiasaan) yaitu membiasakan prilaku yang sudah dibentuknya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisten.
- 4) Adapting (penyesuaian) yaitu menyesuaikan model, mengembangkan model, dan menerapkan model.

Untuk memilih kata-kata operasional dalam indikator, bisa melihat daftar kata-kata operasional sebagaimana yang dikemukakan di atas. Akan tetapi guru sebenarnya juga dapat menambahkan kata-kata operasional lain untuk merumuskan indikator sesuai dengan karateristik murid, kebutuhan daerah dan kondisi pendidikan

masing-masing. Kemudian setelah indikator hasil belajar dari kompetensi dasar yang akan diajarkan telah diidentifikasi, selanjutnya dikembangkan dalam kalimat indikator yang merupakan karakteristik kompetensi dasar.

Yang menjadi indikator utama hasil belajar murid Menurut Zain (2002) adalah sebagai berikut:

- a. Ketercapaian Daya Serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individual maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (KKM) yaitu 70.
- b. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh murid, baik secara individual maupun kelompok.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Murid

Slameto (2010:54) Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Secara umum, Hasil belajar dipengaruhi 3 hal atau faktor Faktor-faktor tersebut akan saya uraikan dibawah ini, yaitu:

1. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi Hasil belajar yang pertama adalah jasmania, yang meliputi:

a). Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik, haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan- ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) faktor lingkungan

Adapun lingkungan internal siswa antara lain teman, guru, keluarga dan masyarakat. Lingkungan sosial, adalah lingkungan dimana seseorang bersosialisasi, bertemu dan berinteraksi dengan manusia disekitarnya. Hal pertama yang penting dari lingkungan sosial adalah pertemanan. Teman adalah sumber motivasi sekaligus bisa menjadi sumber menurunnya prestasi. Posisi teman sangat penting, mereka ada begitu dekat dengan kita, dan tingkah laku yang mereka lakukan akan berpengaruh terhadap diri kita. Kalau kalian sudah terlanjur memiliki lingkungan pertemanan yang lemah akan motivasi belajar, sebisa mungkin arahkan teman-teman kalian untuk belajar. Setidaknya dengan cara itu kalau bisa memposisikan diri sebagai seorang pelajar.

Guru, adalah seorang yang sangat berhubungan dengan hasil belajar. Kualitas guru di kelas, bisa mempengaruhi bagaimana kita belajar dan bagaimana minat kita terbangun di dalam kelas. Memang pada kenyataannya, banyak murid yang merasa guru mereka tidak memberi motivasi belajar, atau mungkin suasana pembelajaran yang monoton. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Keluarga, juga menjadi faktor yang mempengaruhi Hasil belajar seseorang. Biasanya seseorang yang memiliki keadaan keluarga yang berantakan (broken home) memiliki motivasi terhadap prestasi yang rendah, kehidupannya terlalu difokuskan pada pemecahan konflik kekeluargaan yang tak berkesudahan. Maka dari itu, bagi orang tua, jadikanlah rumah keluarga kalian menjadi surga, karena jika tidak, anak kalian yang baru lahir beberapa tahun lamanya, belum memiliki konsep pemecahan konflik batin yang kuat, mereka bisa stress melihat tingkah para orang tua yang suka

bertengkar, dan stress itu dibawa ke dalam kelas.

Yang terakhir adalah masyarakat, sebagai contoh seorang yang hidup dimasyarakat akademik mereka akan mempertahankan gengsinya dalam hal akademik di hadapan masyarakatnya. Jadi lingkungan masyarakat mempengaruhi pola pikir seorang untuk berprestasi. Masyarakat juga, dengan segala aktifitas kemasyarakatannya mempengaruhi tidak seseorang, begitupun juga berpengaruh terhadap siswa dan mahasiswa.

Lingkungan murid juga meliputi lingkungan non-sosial, meliputi : kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam (cuaca). Non-sosial seperti halnya kondisi rumah (secara fisik), apakah rapi, bersih, aman, terkendali dari gangguan yang menurunkan Hasil belajar. Sekolah juga mempengaruhi Hasil belajar, dari pengalaman saya, ketika anak pintar masuk sekolah biasa-biasa saja, prestasi mereka bisa mengungguli teman-teman yang lainnya. Tapi, bila disandingkan dengan prestasi temannya yang memiliki kualitas yang sama saat lulus, dan dia masuk sekolah favorit dan berkualitas, prestasinya biasa saja. Artinya lingkungan sekolah berpengaruh.

Adapun lingkungan non sosial yang lain seperti : Lingkungan alamiah, kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar murid. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar murid akan terhambat.

2. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua

macam, Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.

3. Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke murid). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan murid. Karena itu, agar: guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar murid, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi murid.

C. Kerangka Pikir

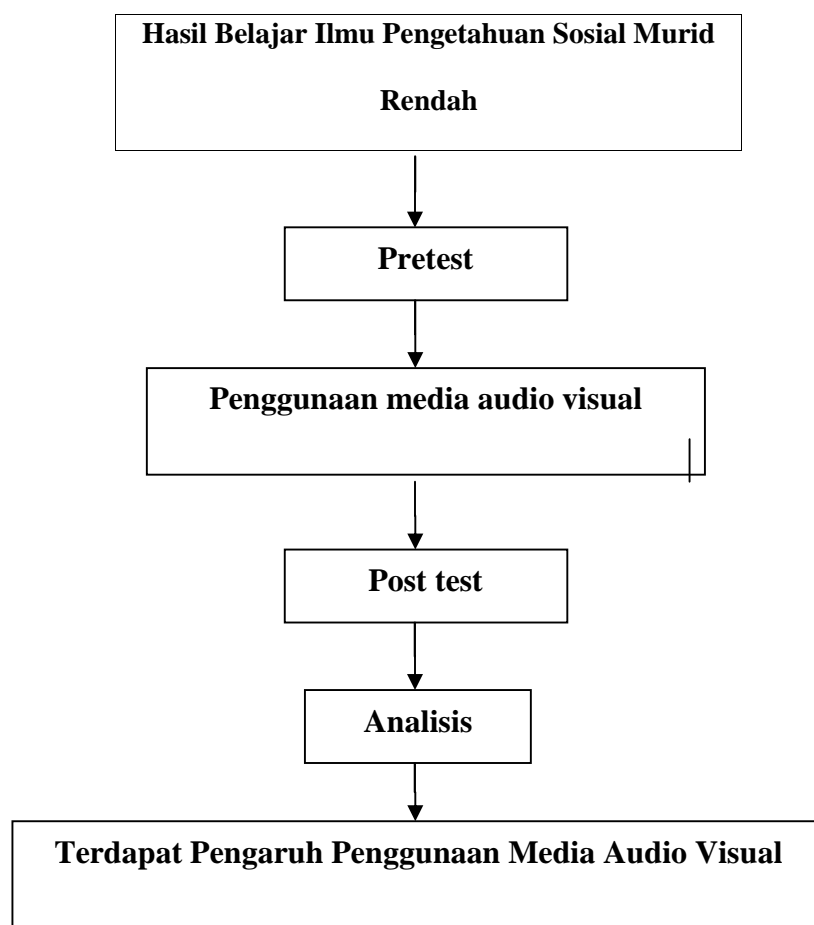
Dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual dengan harapan siswa semakin paham dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Pembelajaran yang menggunakan media poster ataupun gambar kurang membangkitkan gairah belajar siswa, sehingga berpengaruh pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid. Seharusnya guru harus memiliki kemampuan memberikan inovasi dan sentuhan baru dalam pembelajaran agar tidak terkesan membosankan bagi murid, dalam hal ini pemanfaatan media pembelajaran.

Melalui penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, murid akan lebih muda memahami konsep-konsep materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Pemanfaatan

media audio visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini akan menyuguhkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan bagi murid. Hal ini berdampak besar terutama dalam hal peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid.

Dengan demikian dapat diformulasikan bahwa penggunaan media audio visual untuk mata pelajaran IPS yang diterapkan di SD Negeri Borong, yaitu skenario pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berimplikasi pada perbaikan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial murid.



Gambar 2.1 Kerangka pikir

C. Hipotesis

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Murid kelas V SD Negeri Borong ”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

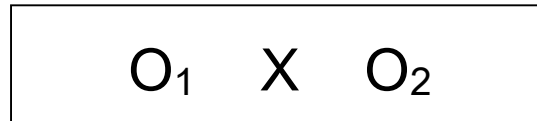
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

2. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian berupa *pre-eksperimental design* yang merupakan desain penelitian eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiono: 2016: 109).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *pre-eksperimnetal desain* dengan tipe *one group pretest-posttest*, dikatakan demikian karena terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tipe Penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Sugiono (2016: 111)

Keterangan:

- O₁ : Nilai Pretest, untuk mengukur tingkat pengetahuan murid kelas V sebelum diberikan perlakuan
- X : Treatment, Pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah diterapkan media audio visual
- O₂ : Nilai Posttest untuk mengukur tingkat pengetahuan yang dimiliki murid kelas V setelah diterapkan media audio visual. Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama. (Sugiono: 2016: 111)

B. Prosedur Penelitian

Adapun tahap-tahap prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan Pretest

Pretest ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid kelas V. Pretest diberikan kepada murid dengan metode pembelajaran klasik.

2. Perlakuan (Treatment)

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual

3. Posttest

Posttest adalah pengukuran pengetahuan murid setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual. Posttest bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui tingkat

pengetahuan murid setelah diberikan perlakuan.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Terikat

Variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar murid kelas V SD Negeri Borong

2. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media audio visual pada murid kelas V SD Negeri Borong

D. 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. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. (Sugiono 2016:117).

Dalam penelitian ini populasinya adalah keseluruhan murid yang berada pada lingkungan sekolah SD Negeri Borong Kecamatan Manggala Kota Makassar..

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Ket
		L	P		
1	I	14	17	31	-
2	II	12	21	33	-
3	III	9	20	29	-
4	IV	8	24	32	-
5	V	12	13	25	-
6	VI	10	18	28	-
Jumlah				178 orang	

Sumber : Data SD Negeri Borong

TA : 2017

b) Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (Sugiono 2016: 119) . Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah siswa kelas V SD Negeri Borong. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Teknik pengambilan sampel ini berdasarkan penilaian peneliti mengenai siapa siapa saja yang pantas(memenuhi persyaratan) untuk dijadikan sampel agar diharapkan kriteria sampel yang diperoleh benar benar sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

Tabel 3.2 sampel penelitian

NO	Kelas	Jenis Kelamin		JUMLAH
		L	P	
1	V	12	13	25 orang

D. Definisi Operasional Variabel

1. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan bahan pembelajaran tampak dan dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai murid dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan

pembelajaran khususnya dapat dicapai.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

a. Memberikan Pretest

Pretest ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid kelas V.

Pretest diberikan kepada murid dengan metode pembelajaran klasik.

b. Perlakuan (Treatment)

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media audio visual

c. Posttest

Posttest adalah pengukuran pengetahuan murid setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual. Posttest bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui keberhasilan dalam pelaksanaan perlakuan dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan murid setelah diberikan perlakuan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan angket dan dokumentasi.

1. Peneliti menggunakan angket dalam pengumpulan data. Peneliti pertama tama memberikan pre test berupa lembar pertanyaan yang telah disusun , setelah itu memberikan perlakuan berupa penggunaan media audio visual dan diakhiri

dengan memberikan post test (lembar pertanyaan) yang sama dengan lembar pre test sebelumnya. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga berpengaruh dalam pembelajaran, karena lebih memudahkan murid dalam memahami pembelajaran, dan lebih menarik perhatian murid dalam belajar.

2. Untuk memperoleh data keadaan murid dan jumlah murid serta keadaan kelas selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti menggunakan teknik dokumentasi.

G. Teknik Analisis Data

a) Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah perlakuan berupa penerapan video pembelajaran.

Untuk kepentingan tersebut, maka dilakukan perhitungan rata-rata tentang pengetahuan siswa selama pembelajaran. Dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{n} \quad (\text{Chaer, 2007: 215})$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata
 Σ = Jumlah
 n = Banyak subjek

hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media audio visual dianalisis dengan teknik analisis presentase dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase
 F = Frekuensi yang dicari frekuensinya
 N = Jumlah subjek eksperimen

Dalam analisis ini peneliti menetapkan hasil belajar murid sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Depdikbud (2003) yaitu:

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0-30	Sangat Rendah
31-50	Rendah
51-70	Sedang
71-89	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Tabel 3.3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar

b) Analisis Data Statistik Inferensial

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

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2013:87})$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*
 X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan
 X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan
 D = Deviasi masing-masing subjek
 Σx^2d = Jumlah kuadrat deviasi
 N = Subyek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

- Md = Mean dan perbedaan *pretest* dengan *posttest*
 Σd = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)
 N = Subjek pada sampel

- b) Mencari harga “ Σx^2d ” dengan menggunakan rumus:

$$\Sigma x^2d = \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N}$$

Keterangan:

- Σx^2d = Jumlah kuadrat deviasi
 Σd = Jumlah dari gain (*pretest-posttest*)
 N = Subjek pada sampel

- c) Menentukan harga t_{Hitung} dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2013:87})$$

Keterangan:

- Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *posttest*
 $X1$ = Hasil belajar sebelum perlakuan (*pretest*)
 $X2$ = Hasil belajar setelah perlakuan (*posttest*)
 Σx^2d = Jumlah kuadran deviasi
 N = Subjek pada sampel

- d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

Jika $t_{Hitung} >$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Borong.

- e) Jika $t_{Hitung} >$ maka H_0 ditolak dan H_1 ditolak, berarti penerapan media audio visual tidak berpengaruh terhadap hasil belajar murid kelas V SD Negeri Borong.

Menentukan harga t_{Total}

Mencari t_{Total} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan = 0,05 dan $db = N-1$

- f) Membuat kesimpulan apakah penggunaan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri Borong

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil *Pretest* Murid Kelas VA SD Negeri Borong Sebelum Menggunakan Media Audio Visual

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Borong mulai tanggal 31 Juli sampai 30 September 2017, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes sehingga dapat diketahui hasil belajar murid berupa nilai dari kelas VA SD Negeri Borong .

Berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu sebanyak 0 orang dengan nilai 0-30, rendah sebanyak 11 orang dengan nilai 31-50, sedang sebanyak 9 orang dengan nilai 51-70, tinggi sebanyak 5 orang dengan nilai 71-89, dan sangat tinggi 0 dengan nilai 90-100. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi sebelum menggunakan Media Audio Visual tergolong rendah.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *pretest* dari murid kelas VA SD Negeri Borong dapat dilihat melalui tabel di bawah ini :

Tabel 4.1. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata – rata) nilai *pretest*

X	F	F.X
40	4	160
45	-	-
50	7	350
55	-	-
60	9	540
65	-	-
70	-	-
75	-	-
80	5	400
85	-	-
90	-	-
95	-	-
100	-	-
Jumlah	25	1450

Sumber : Hasil Olahan Data Kelas VA SD Negeri Borong 2017

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 1450$, sedangkan nilai dari N sendiri adalah 25. Oleh karena itu dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut :

$$\begin{aligned} x &= \frac{\sum fx}{n} \\ &= \frac{1450}{25} \\ &= 58 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas VA SD Negeri Borong sebelum menggunakan Media Audio Visual yaitu 58.

Adapun dikategorikan tingkat penguasaan materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2. Tingkat Penguasaan Materi *Pretest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	90 – 100	-	-	Sangat Tinggi
2.	71 – 89	5	20	Tinggi
3.	51 – 70	9	36	Sedang
4.	31 – 50	11	44	Rendah
5.	0 – 30			Sangat Rendah
Jumlah		25	100	

Sumber : Hasil Olahan Data Kelas VA SD Negeri Borong 2017

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada tahap *pretest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat rendah yaitu 0 %, rendah 44%, sedang 36%, tinggi 20% dan sangat tinggi 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi sebelum menggunakan Media Audio Visual tergolong rendah.

Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Pretest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 × < 70	Tidak tuntas	20	80
70 × 100	Tuntas	5	20
Jumlah		25	100

Sumber : SD Negeri Borong

Kriteria ketuntasan hasil belajar murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 70. Berdasarkan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid,

peneliti telah menentukan yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$ maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut berhasil dan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal, sedangkan pada Tabel 4.2 tidak ada murid yang memenuhi standar ketuntasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid kelas VA SD Negeri Borong belum memenuhi kriteria ketuntasan.

2. Deskripsi Hasil Belajar (*Posttest*) Kelas VA SD Negeri Borong Setelah Menggunakan Media Audio Visual

Selama penelitian berlangsung terjadi perubahan terhadap kelas setelah diberikan perlakuan. Perubahan tersebut berupa hasil belajar yang datanya diperoleh setelah diberikan *posttest*.

Berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan *posttest* maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi sebanyak 15 orang dengan nilai 90-100, tinggi sebanyak 8 orang dengan nilai 71-89, sedang 2 dengan nilai 51-70, rendah 0 dengan nilai 31-50, dan sangat rendah 0 dengan nilai 0-30,. Melihat dari hasil yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran setelah menggunakan Media Audio Visual tergolong tinggi.

Untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest* dari kelas VA SD Negeri Borong

Tabel 4.4. Perhitungan untuk mencari *mean* (rata-rata) nilai *posttest*

X	F	F.X
30	-	-
35	-	-
40	-	-
45	-	-
50	-	-
55	-	-
60	-	-
65	-	-
70	2	140
75	-	-
80	8	640
85	-	-
90	8	720
95	-	-
100	7	700
Jumlah	25	2200

Sumber : Hasil Olahan Data Kelas VA SD Negeri Borong 2017

Dari data hasil *posttest* di atas dapat diketahui bahwa nilai dari $\sum fx = 2200$ dan nilai dari N sendiri adalah 25. Kemudian dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\sum fx}{n} \\
 &= \frac{2200}{25} \\
 &= 88
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar kelas VA SD Negeri Borong setelah menggunakan Media Audio Visual yaitu 88 dari skor ideal 70. Adapun di kategorikan pada pedoman Departemen pendidikan dan kebudayaan (Depdikbud), maka keterangan murid dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5. Tingkat Penguasaan Materi *Posttest*

No.	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori Hasil Belajar
1.	90 – 100	15	60	Sangat Tinggi
2.	71 – 89	8	32	Tinggi
3.	70 – 51	2	8	Sedang
4.	50 – 31	-	-	Rendah
5.	30 – 0	-	-	Sangat Rendah
Jumlah		25	100	

Sumber : Hasil Olahan Data Kelas VA SD Negeri Borong 2017

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada tahap *posttest* dengan menggunakan instrumen test dikategorikan sangat tinggi yaitu 60%, tinggi 32%, sedang 8%, rendah 0% dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran setelah menggunakan Media Audio Visual tergolong tinggi yaitu 92 % dari presentase sebelum menggunakan Media Audio Visual yang hanya mendapatkan 0%..

Tabel 4.6. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar *Posttest*

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
0 × < 70	Tidak tuntas	0	0
70 × 100	Tuntas	25	100
Jumlah		25	100

Sumber : SD Negeri Borong

Apabila Tabel 4.5 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh peneliti yaitu jika jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM (70) $\geq 75\%$ maka dapat dikatakan pembelajaran tersebut berhasil dan memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Dan pada Tabel 4.6 murid yang dikategorikan tuntas mencapai 100%

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Kelas VA SD Negeri Borong telah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal dimana murid yang tuntas adalah 100%. $\leq 75\%$.

3. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas VA SD Negeri Borong

Sesuai dengan hipotesis penelitian yakni “ada pengaruh Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPS murid kelas VA SD Negeri Borong”. maka teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{750}{25} \\ &= 30 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{\sum d^2}{N} \\ &= 26.100 - \frac{750^2}{25} \\ &= 26.100 - \frac{562.500}{25} \\ &= 26.100 - 22.500 \\ &= 3.600 \end{aligned}$$

3. Menentukan harga t_{Hitung}

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}} \\ t &= \frac{30}{\frac{3.600}{25(25-1)}} \\ t &= \frac{30}{\frac{3.600}{600}} \\ t &= \frac{30}{\sqrt{6}} \\ t &= \frac{30}{2,449} \end{aligned}$$

$$t = 12,250$$

4. Menentukan harga t_{Tabel}

Untuk mencari t_{Tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = N - 1 = 25 - 1 = 24$ maka diperoleh $t_{0,05} = 1,72$

Setelah diperoleh $t_{Hitung} = 12,250$ dan $t_{Tabel} = 1,711$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $12,250 > 1,711$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Borong.

B. Pembahasan

Media pembelajaran merupakan media yang membantu pengalaman nyata peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperluas wawasan dan pengalaman yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat. Media pembelajaran membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar murid dan membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuannya. Dengan media pembelajaran murid akan lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, gaya mengajar guru disesuaikan dengan gaya belajar murid, misalnya belajar sambil bermain 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 *pretest*, nilai rata-rata hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 0 %, rendah 44% , sedang 36 %, tinggi 20% dan sangat tinggi 0%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat kemampuan murid dalam memahami serta penguasaan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebelum menggunakan Media Audio Visual tergolong rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88. Jadi hasil belajar setelah menggunakan Media Audio Visual mempunyai hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan sebelum menggunakan Media Audio Visual. Selain itu persentasi kategori hasil belajar murid juga meningkat yakni sangat tinggi yaitu 60%, tinggi 32 %, sedang %, rendah 0% dan sangat rendah berada pada presentase 0%. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t,

dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 12,250. Dengan frekuensi (dk) sebesar 25 - 1 = 24, pada taraf signifikansi 0.05 diperoleh $t_{tabel} = 1,711$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternative diterima yang berarti bahwa penggunaan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas belajar murid setelah diterapkannya Media Audio Visual, aktivitas belajar murid mengalami perubahan yakni diantaranya aktifitas murid yang hadir pada saat pembelajaran mengalami peningkatan dari tiap pertemuan setelah diberikan perlakuan. Pada aktivitas murid yang melakukan percobaan, pengamatan, atau wawancara setelah diberikan perlakuan mengalami penurunan pada pertemuan kedua kemudian kembali mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga. Pada aktivitas murid yang mengumpulkan jawaban dan mengolahnya sendiri mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga. Pada aktivitas murid yang membuat kesimpulan terhadap data/jawaban yang diperolehnya mengalami penurunan pada pertemuan kedua kemudian kembali mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga. Pada aktivitas murid yang melakukan diskusi mengalami peningkatan dari tiap pertemuan. Pada kategori aspek murid yang lebih banyak mengajukan pertanyaan mengalami peningkatan dari tiap pertemuan. Pada kategori murid yang menghasilkan karya berdasarkan pemikirannya sendiri mengalami penurunan pada pertemuan kedua, kemudian kembali mengalami peningkatan pada pertemuan ketiga. Pada kategori aspek murid yang menceritakan atau memanfaatkan pengalamannya sendiri mengalami peningkatan dari tiap

pertemuan. Pada kategori aspek murid mengerjakan aktifitas lain dikelas, selama proses belajar mengajar berlangsung mengalami penurunan dari tiap pertemuan. Dan Pada kategori aspek murid yang tidak keluar masuk mengalami peningkatan dari pertemuan kedua dan pertemuan ketiga.

Hasil analisis diatas yang menunjukkan adanya pengaruh Media Audio Visual 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 atau bersikap cuek selama pembelajaran berlangsung. Pada awal pertemuan, hanya sedikit murid yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi sejalan dengan digunakannya Media Audio Visual, yang menciptakan situasi belajar yang menyenangkan murid mulai semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas VA SD Negeri Borong.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang lebih rinci berkaitan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Media Audio Visual di kelas VA SD Negeri Borong sebagai berikut:

1. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar kelas VA SD Negeri Borong sebelum menggunakan Media Audio Visual dikategorikan rendah. Hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase hasil belajar murid yaitu sangat rendah yaitu 0%, rendah 44% sedang 36 %, tinggi 20% dan sangat tinggi 0%. Sedangkan setelah penggunaan Media Audio Visual dikategorikan tinggi, hal ini ditunjukkan dari perolehan persentase yaitu sangat tinggi yaitu 60% tinggi 32%, sedang 8%, rendah 0% dan sangat rendah berada pada presentase 0%
2. Berdasarkan hasil observasi murid di kelas V dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkannya strategi pembelajaran dalam kategori sangat rendah. Hal ini dikarenakan kondisi proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh guru hanya mengandalkan metode konvensional yang mengakibatkan kurang semangatnya murid dalam belajar. Setelah penerapan Media Audio Visual pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga murid menjadi aktif, dalam proses pembelajaran.

3. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas VA SD Negeri Borong, setelah diperoleh $t_{Hitung} = 12,250$ dan $t_{Tabel} = 1,711$ maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $12,250 > 1,711$

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian pengaruh penggunaan Media Audio Visual terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri Borong, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada para pendidik khususnya guru SD Negeri Borong, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajarannya agar dapat membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada peneliti lain, diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran ini pada mata pelajaran lain demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Chaer. 2007. *Analisis Statistika Penelitian*. Bekasi : Buku Kita
- Daryanto. 2013. *Macam Macam Media Pembelajaran*. Surabaya : Rineka Cipta
- Mawaddah. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng Pada Siswa Kelas VI SD Islam Al Wasatiyah Tahun Pelajaran 2013-2014*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta : Universitas Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mudyahardjo. 2001. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Munadi. 2013. *Pembelajaran Media Audio Visual*. Jakarta : Erlangga
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media audio visual*. Jakarta: P3AI UPI.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Rajawali Pustaka
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta
- Surakhman. 1980. *Psikologi Pengajaran*. Bandung : CV. Alfabeta
- Utaminingrum, Septiana. 2015. *Pengaruh Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SD Pondok bantul Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Borong
Kelas / Semester : V / 1
Tema 1 : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
Sub Tema 1 : Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran Ke : 4
Alokasi Waktu : (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Menuliskan contoh pengaruh penggunaan bahan kimia pada lingkungan melalui pengamatan, misalnya penggunaan pupuk dan pestisida secara berlebihan.
- Melakukan pembiasaan cara menghemat air.

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

3.6 Memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup

Indikator:

- Mengidentifikasi kebutuhan hidup bertetangga

Kompetensi Dasar (KD) :

4.6 Menyajikan dinamika saling memenuhi keperluan hidup antardaerah untuk menumbuhkan keutuhan nasional

Indikator:

- Mendaftar asal daerah dari barang-barang yang digunakannya sehari-hari di rumah

Matematika

Kompetensi Dasar (KD) :

3.2 Memahami berbagai bentuk pecahan (pecahan biasa, campuran, desimal dan persen) dan dapat mengubah bilangan pecahan menjadi bilangan desimal, serta melakukan perkalian dan pembagian

Indikator:

- Mengenal operasi perkalian berbagai bentuk pecahan

Kompetensi Dasar (KD) :

4.8 Mengurai sebuah pecahan sebagai hasil penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dua buah pecahan yang dinyatakan dalam desimal dan persen dengan berbagai kemungkinan jawaban

Indikator:

- Melakukan operasi perkalian berbagai bentuk pecahan.

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antarruang dan waktu serta keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional

Indikator:

- Mengetahui aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam ruang di bidang sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup nasional

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar-ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia

Indikator:

- Menyusun laporan secara tertulis tentang mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar-ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar, siswa menemukan contoh perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia dengan cermat dan teliti.
- Dengan membaca, siswa dapat mengidentifikasi dampak negatif penggunaan pestisida.
- Dengan studi pustaka, siswa menemukan informasi dan data dari berbagai sumber referensi (buku, majalah, koran, artikel) mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam secara mandiri, cermat, dan teliti.
- Dengan eskplorasi, siswa dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam secara cermat dan teliti.
- Dengan diskusi, siswa mengidentifikasi perubahan – perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu dengan demokrasi dan komunikatif.
- Dengan membaca, siswa menemukan contoh-contoh budaya Indonesia yang mulai luntur dengan cermat dan teliti.
- Dengan berlatih, siswa melakukan operasi perkalian pecahan desimal secara mandiri, cermat, dan teliti.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Gambar contoh perubahan lingkungan yang disebabkan perilaku manusia
- Dampak negatif penggunaan pestisida
- Informasi dan data dari berbagai sumber referensi (buku, majalah, koran, artikel) mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam
- Mengidentifikasi perilaku-perilaku manusia yang menyebabkan perubahan alam
- Mengidentifikasi perubahan – perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu
- Contoh-contoh budaya Indonesia yang mulai luntur
- Operasi perkalian pecahan desimal

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Wujud Benda dan Cirinya</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menstimulus ide, gagasan, dan motivasi siswa dengan meminta siswa untuk mengamati gambar pada buku siswa. ▪ Siswa diminta menjawab pertanyaan-pertanyaan berdasarkan gambar yang diamati. ▪ Guru menunjuk beberapa siswa untuk mengemukakan jawabannya. ▪ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi jawaban-jawaban siswa. ▪ Gunakan jawaban-jawaban siswa sebagai pengetahuan awal untuk melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran berikutnya. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta membaca teks yang berjudul Dampak Negatif Penggunaan Pestisida. ▪ Selesai membaca, siswa diminta untuk menggali informasi dari bacaan berdasarkan pertanyaan-pertanyaan pada buku siswa. ▪ Siswa diminta mengerjakan secara mandiri. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta menemukan informasi dan data dari berbagai sumber referensi (buku, majalah, koran, artikel) mengenai pencemaran yang mengakibatkan perubahan alam. 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gunakan rubrik studi pustaka untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta untuk mengidentifikasi kegiatan-kegiatan masyarakat di sekitar tempat tinggalnya yang dapat memengaruhi keseimbangan lingkungan. ▪ Selesai melakukan kegiatan mengidentifikasi, siswa diminta untuk mengamati gambar dan menjelaskan keterkaitan antara perilaku orang pada gambar dengan keseimbangan alam. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ siswa diminta untuk membuat kelompok diskusi yang beranggotakan 4 orang. ▪ Masing-masing kelompok diminta mendiskusikan mengenai perubahan-perubahan perilaku manusia dari waktu ke waktu. ▪ Siswa dapat mencari informasi dan data dengan melakukan studi pustaka, wawancara, maupun observasi. ▪ Siswa diminta untuk membuat analisa terhadap pernyataan-pernyataan pada tabel di buku siswa dengan berdasarkan pada sikap dan pemahamannya sendiri. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta mengamati kehidupan bertetangga di daerah tempat tinggalnya. ▪ Siswa diminta memfokuskan pengamatan pada kebutuhan-kebutuhan dalam hidup bertetangga. ▪ Siswa diminta untuk menuliskan hasilnya pada tabel di buku siswa 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan penjelasan cara melakukan operasi perkalian berbagai bentuk pecahan. ▪ Lakukan kegiatan ini secara interaktif dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta mengerjakan soal latihan perkalian dalam bentuk pecahan secara mandiri. ▪ Guru berkeliling dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. ▪ Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap jawaban siswa. 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mengemukakan pendapatnya sesuai dengan perilaku kesehariannya berkaitan dengan kompetensi-kompetensi yang sudah dipelajari, dalam hal ini Kebutuhan hidup bertetangga, menggali informasi dari teks berkaitan dengan penggunaan pestisida, memahami perubahan pada perilaku manusia, memahami perubahan pada perilaku manusia. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Benda-Benda di Lingkungan Sekitar* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku, gambar, video, teks

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Melakukan seluruh prosedur	Seluruh langkah pengerjaan dilakukan	Sebagian besar langkah pengerjaan dilakukan	Sebagian kecil langkah pengerjaan dilakukan	Dikerjakan tanpa memperhatikan prosedur pengerjaan

Jawaban lengkap sesuai butir pertanyaan	Seluruh butir pertanyaan diisi	Sebagian besar pertanyaan diisi	Sebagian kecil pertanyaan diisi	Sama sekali tidak diisi
Isi jawaban sesuai pertanyaan	Seluruh jawaban benar sesuai pertanyaan	Sebagian besar jawaban benar sesuai pertanyaan	Sebagian Kecil jawaban benar sesuai pertanyaan	Jawaban sama sekali tidak sesuai dengan pertanyaan
Sikap	Percaya diri, mandiri, rasa ingin tahu	Percaya diri, sekali meminta bantuan guru, rasa ingin tahu	Tidak percaya diri, mengandalkan bimbingan guru	Menyontek

Rubrik Menjawab pertanyaan Berdasarkan Pengamatan Gambar

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Isi dan Pengetahuan: Hasil yang ditulis sesuai dengan kejadian atau peristiwa yang tampak pada gambar yang diamati	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan benar mengelompokkan jawaban	Keseluruhan jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban	Sebagian besar jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan sebagian besar benar dalam mengelompokkan jawaban	Hanya sebagian kecil jawaban yang ditulis siswa sesuai dengan gambar yang diamati dan hanya sebagian kecil benar dalam mengelompokkan jawaban
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar : Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan
Sikap: Tulisan hasil pengamatan dibuat dengan	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu dalam	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu dalam	Kecermatan, ketelitian bekerja, dan ketepatan waktu

cermat dan teliti, sesuai dengan tenggat waktu dan batasan materi yang ditugaskan	dalam pemenuhan tugas yang diberikan, disertai juga dengan kreatifitas dalam bekerja menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik dan terpuji	pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang sangat baik	pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih dapat terus ditingkatkan	dalam pemenuhan tugas yang diberikan menunjukkan kualitas sikap yang masih harus terus diperbaiki
Keterampilan Penulisan: Tulisan hasil pengamatan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Keseluruhan hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas	Keseluruhan hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik	Sebagian besar hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang	Hanya sebagian kecil hasil penulisan hasil pengamatan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan				Produk	Jumlah skor	Nilai
		keaktifan	disiplin	keberanian	Tanggung jawab			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

8								
9								
10								
dst								

Catatan

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

Makassar, Agustus 2017

Mahasiswa

Elisa Khaeruddin
NIM. 10540854613

Mengetahui;

Kepala Sekolah
SD Negeri Borong

Guru Kelas

Dra. Hj. Hendriati Sabir. M.Pd
NIP. 19641028 1983061 2 001

Fatmawati. S.Pd
NIP. 19611231 198812 2 007

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SD Negeri Borong
Kelas / Semester : V / 1
Tema 1 : Benda-Benda di Lingkungan Sekitar
Sub Tema 1 : Wujud Benda dan Cirinya
Pembelajaran Ke : 6
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD) :

Bahasa Indonesia

- 3.1 Menggali informasi dari teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan pengaruh kegiatan manusia dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Menjelaskan isi informasi dari bacaan tentang alam dan pengaruh kegiatan manusia

Kompetensi Dasar (KD) :

- 4.1 Mengamati, mengolah, dan menyajikan teks laporan buku tentang makanan dan rantai makanan, kesehatan manusia, keseimbangan ekosistem, serta alam dan

pengaruh kegiatan manusia secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis dengan memilih dan memilah kosakata baku

Indikator:

- Menggali informasi dari bacaan tentang kegiatan manusia yang merusak lingkungan

PPKn

Kompetensi Dasar (KD) :

3.3 Memahami keanekaragaman sosial, budaya dan ekonomi dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan rumah sekolah dan masyarakat

- Mengidentifikasi manfaat dan arti pentingnya kerja sama di rumah, sekolah, dan masyarakat dalam kerangka kerukunan

Kompetensi Dasar (KD) :

4.3 Membantu masyarakat dalam melaksanakan suatu kegiatan di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat tanpa membedakan agama, suku bangsa, dan sosial ekonomi

Indikator:

- Menjelaskan manfaat dan arti pentingnya kerja sama di rumah, sekolah, dan masyarakat

IPS

Kompetensi Dasar (KD) :

3.4 Mengidentifikasi perubahan yang terjadi di alam, hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, dan pengaruh kegiatan manusia terhadap keseimbangan lingkungan sekitar

Indikator:

- Mengidentifikasi perubahan wujud benda yang dapat kembali ke wujud semula

Kompetensi Dasar (KD) :

4.7 Menyajikan hasil laporan tentang permasalahan akibat terganggunya keseimbangan alam akibat ulah manusia, serta memprediksi apa yang akan terjadi jika permasalahan tersebut tidak diatasi

Indikator:

- Menyajikan hasil laporan pengamatan perubahan wujud benda

SBdP

Kompetensi Dasar (KD) :

3.4 Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif berdasarkan ciri khas daerah.

Indikator:

- Memahami prosedur dan langkah kerja dalam berkarya kreatif benda kerajinan

Kompetensi Dasar (KD) :

4.13 Membuat karya kerajinan dari bahan tali temali.

Indikator:

- Membuat roncean bernuansa nusantara

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar serta menganalisis gambar dengan seksama siswa dapat memahami tema yang akan dipelajari dengan teliti.
- Dengan mengamati gambar dengan seksama siswa dapat menjawab pertanyaan berkaitan dengan tema yang sedang dipelajari.
- Dengan memperhatikan teks bacaan siswa memahami proses perubahan wujud suatu benda dengan pemikiran yang logis dan penuh rasa ingin tahu.
- Dengan mempelajari teknik membuat karya seni ronce siswa terampil dalam mempraktekan teknik dasar membuat ronce dengan memperhatikan segi bahan, fungsi, proses pembuatan, kekuatan dan keindahan sehingga menghasilkan karya ronce secara mandiri dan kreatif.
- Dengan proses pengamatan secara seksama, siswa dapat mengetahui dan menjelaskan perubahan wujud benda, membedakan proses pemanasan, pendinginan dan penguapan secara logis dan tepat.
- Dengan proses pengamatan secara teliti siswa dapat menganalisis proses perubahan wujud serta menganalisa benda dan perubahannya secara mandiri.
- Dengan melakukan pengamatan siswa dapat melaporkan hasil pengamatan dalam bentuk essay dengan sistematis.
- Dengan membaca teks dengan seksama siswa dapat menuliskan kembali informasi penting dari bacaan dan memberikan pendapat yang logis tentang teks bacaan yang telah dibaca dengan sikap penuh percaya diri.
- Dengan membaca dan mencermati teks bacaan siswa dapat menyimpulkan permasalahan sosial dan lingkungan di dalamnya dengan pemikiran yang kritis.
- Dengan membaca seksama siswa dapat menjawab pertanyaan berdasarkan teks bacaan dan menuliskan kembali informasi penting dari bacaan mandiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Gambar ilustrasi.
- Bacaan tentang tahapan membuat karya seni ronce
- Ilustrasi tentang proses perubahan wujud seperti proses pemanasan, pendinginan, dan penguapan

- Teks bacaan tentang kegiatan manusia yang merusak lingkungan

E. PENDEKATAN & METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang " <i>Wujud Benda dan Cirinya</i>". ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mulai kegiatan dengan membaca seksama sebuah ilustrasi tentang membuat seni kerajinan ronce yang mereka pelajari sebelumnya. ▪ Guru mensosialisasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada tema ini. ▪ Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan memberikan gambar pertanyaan-pertanyaan pancingan seperti yang tertera dalam lembar yang telah disediakan : Coba sebutkan alat dan bahan apa yang diperlukan untuk membuat ronce! ▪ Siswa diminta membaca teks bacaan secara seksama tentang tahapan membuat ronce. ▪ Berdasarkan pemahaman mereka, siswa diminta berkreasi membuat karya seni atau kerajinan seni ronce. ▪ Siswa diminta untuk mengikuti prosedur pengerjaan ronce dengan benar 	180 menit
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta membaca ilustrasi bacaan yang telah disediakan. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diminta memperhatikan gambar dan membedakan dengan seksama wujud dan sifat masing-masing benda. ▪ Siswa diminta berdiskusi dan menyampaikan pendapat tentang pemahaman mereka akan proses perubahan wujud suatu benda serta menganalisis apakah benda-benda tersebut mengalami perubahan wujud ke bentuk semula. ▪ Guru memancing rasa ingin tahu siswa dengan pertanyaan: Apa yang terjadi pada keempat benda itu setelah mengalami proses pendinginan maupun pembakaran? Dapatkah benda-benda tersebut kembali ke bentuk semula? ▪ Siswa diminta mencatat hasil pengamatan mereka dalam lembar catatan yang telah disediakan ▪ Siswa diminta berlatih dengan bimbingan dan penilaian guru, teman orangtua maupun anggota keluarga mereka. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	15 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Benda-Benda di Lingkungan Sekitar Kelas V* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Materi, gambar, bahan meronce, manik-manik, lilin, gula

H. PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

a. Rubrik Tugas Pengamatan Perubahan Wujud Benda

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan tentang perubahan wujud benda
- Keterampilan mengamati
- Kemandirian dan manajemen waktu dalam mengerjakan tugas

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Siswa menunjukkan pemahaman materi yang sangat baik dalam tahapan pengamatan	Siswa menunjukkan pemahaman materi yang baik dalam tahapan pengamatan	Siswa menunjukkan pemahaman materi dengan cukup baik dalam tahapan pengamatan	Siswa masih perlu menunjukkan pemahaman materi dalam tahapan pengamatan mereka
	Siswa mampu bekerja secara sistematis dan mencatat hasil pengamatan dengan sangat baik, rinci, dan jelas	Siswa mampu bekerja secara sistematis dan mencatat hasil pengamatan dengan rinci dan jelas	Siswa perlu bekerja secara lebih sistematis dan menambahkan beberapa perbaikan agar dapat mencatat hasil pengamatan dengan rinci dan jelas	Siswa sangat perlu bimbingan untuk bekerja secara lebih sistematis dan mencatat hasil pengamatan agar lebih rinci dan jelas
Pengamatan	Siswa dapat menganalisa proses perubahan wujud benda dengan sangat cermat dan tepat	Siswa dapat menganalisa proses perubahan wujud benda dengan baik	Siswa masih perlu belajar untuk menganalisa proses perubahan wujud benda dengan baik	Siswa belum mampu menganalisa proses perubahan wujud benda dengan baik
Kemandirian & Manajemen Waktu (attitude)	siswa sangat mandiri mengerjakan tugas, dan mampu menyelesaikan sebelum waktu yang ditentukan	siswa bersikap mandiri mengerjakan tugas, dan selesai tepat waktu	siswa masih perlu diingatkan sesekali untuk bekerja secara mandiri dan menyelesaikan tugas tepat waktu	siswa masih perlu dibimbing dalam bekerja mandiri dan agar menyelesaikan tugas tepat pada waktunya

b. Rubrik membuat Proyek Keterampilan dan Kesenian

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan tentang keterampilan meronce
- Keterampilan dalam membuat ronce
- Kemandirian dalam membuat ronce

Membuat Ronce

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Teknik (Pengetahuan) Dan Keindahan (Estetika)	Keseluruhan desain keterampilan seni menggunakan teknik kerajinan, prinsip dan penggunaan material serta nilai kesenian dan keindahan yang tinggi	Hampir keseluruhan desain keterampilan seni menggunakan teknik kerajinan, prinsip dan penggunaan material serta nilai kesenian dan keindahan yang baik	Beberapa bagian pada desain keterampilan seni menggunakan teknik kerajinan, prinsip dan penggunaan material serta nilai kesenian dan keindahan yang cukup baik	Hanya sedikit bagian pada desain belum menunjukkan keterampilan seni yang menggunakan teknik kerajinan, prinsip dan penggunaan material yang baik serta masih harus meningkatkan nilai kesenian dan keindahan dengan lebih baik lagi
	Keteraturan dan kekons-tanan bentuk sangat baik sesuai dengan proporsi dan komposisi desain yang benar dan indah	Keteraturan dan kekons-tanan bentuk baik sesuai dengan proporsi dan komposisi desain yang benar dan indah	Keteraturan dan kekons-tanan bentuk cukup sesuai dengan proporsi dan komposisi desain yang benar dan indah	Keteraturan dan kekonstanan bentuk kurang sesuai dengan proporsi dan komposisi desain yang benar dan indah
Kemandirian dan pengumpulan tugas	Menunjukkan kemandirian penuh dalam pengerjaan tugas dan mengumpulkan tugas sebelum	Mandiri dalam pengerjaan tugas dan tepat waktu dalam mengumpulkan tugas	Menunjukkan kemandirian namun belum stabil dalam sebagian besar proses dan terlambat	Belum menunjukkan kemandirian dan sangat terlambat mengumpulkan tugas

	waktu yang ditentukan		mengumpulkan tugas	
Keterampilan	Sangat terampil dalam mem-buat keterampilan kesenian yang sesuai dengan tema	Terampil dalam mem-buat keterampilan kesenian yang sesuai dengan tema	Cukup terampil dalam mem-buat keterampilan kesenian yang sesuai dengan tema	Kurang terampil dalam membuat Keterampilan kesenian yang sesuai dengan tema

c. Rubrik Tulisan Essay

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan tentang penulisan essay
- keterampilan membuat essay
- Kemandirian dan manajemen waktu dalam mengerjakan tugas

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Siswa menunjukkan pemahaman materi tulisan essay	Siswa menunjukkan pemahaman materi dalam hampir semua tulisan essay	Siswa hanya menunjukkan beberapa pemahaman materi dalam tulisan essay	Siswa menunjukkan sedikit pemahaman materi pada tulisan essay
	Siswa mampu memberikan alasan yang tepat pada tulisan essay	Siswa mampu memberikan alasan yang tepat hampir disemua tulisan essay	Siswa hanya mampu memberikan beberapa alasan yang tepat dalam tulisan essay	Siswa hanya mampu memberikan sedikit alasan yang tepat pada tulisan essay
Kemandirian & Manajemen Waktu (attitude)	Sangat mandiri mengerjakan tugas bahkan selesai sebelum waktunya.	Mandiri mengerjakan tugas dan selesai tepat waktu	Masih perlu diingatkan sesekali untuk menyelesaikan tugas	Tidak menyelesaikan tugas tepat pada waktunya
Penggunaan Bahasa	Menggunakan kosa kata bahasa Indonesia yang baik dan benar	Terdapat satu atau dua kesalahan dalam penggunaan kosa kata bahasa	Terdapat tiga atau empat kesalahan dalam penggunaan kosa kata bahasa	Terdapat lebih dari lima kesalahan dalam penggunaan

		Indonesia yang baik dan benar	Indonesia yang baik dan benar	kosa kata bahasa Indonesia yang baik dan benar
--	--	-------------------------------	-------------------------------	--

d. Rubrik Jawaban Essay

Kompetensi yang dinilai:

- Pengetahuan dan Pemahaman jawaban
- Keterampilan mengemukakan jawaban
- Kemandirian dalam mengerjakan tugas

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Pengetahuan	Siswa menunjukkan pemahaman materi dalam semua jawaban essay	Siswa menunjukkan pemahaman materi dalam hampir semua jawaban essay	Siswa menunjukkan pemahaman materi dalam beberapa jawaban essay	Siswa menunjukkan pemahaman materi hanya jawaban essay
	Siswa mampu memberikan alasan yang tepat pada semua jawaban	Siswa mampu memberikan alasan yang tepat hampir disemua jawaban	Siswa mampu memberikan alasan yang tepat pada beberapa jawaban	Siswa mampu memberikan alasan pada beberapa jawaban namun kurang tepat
Kemandirian & Manajemen Waktu (attitude)	Sangat mandiri mengerjakan tugas bahkan selesai sebelum waktunya.	Mandiri mengerjakan tugas l dan selesai tepat waktu	Masih perlu diingatkan sesekali untuk menyelesaikan tugas	Tidak menyelesaikan tugas tepat pada waktunya
Keterampilan	Siswa mampu memberikan contoh – contoh yang relevan pada semua jawaban	Siswa mampu memberikan contoh - contoh yang relevan pada hampir semua jawaban	Siswa mampu memberikan contoh - contoh yang relevan pada beberapa jawaban	Siswa mampu memberikan contoh - contoh pada beberapa jawaban namun kurang relevan

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Performan				Produk	Jumlah skor	Nilai
		keaktifan	disiplin	keberanian	Tanggung jawab			
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
dst								

Catatan

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

Makassar, Agustus 2017

Mahasiswa

Elisa Khaeruddin
NIM. 10540854613

Mengetahui;

Kepala Sekolah
SD Negeri Borong

Guru Kelas

Dra. Hj. Hendriati Sabir. M.Pd
NIP. 19641028 1983061 2 001

Fatmawati. S.Pd
NIP. 19611231 198812 2 007

SKOR PRETEST DAN POSTTEST

No	X1 (<i>Pretest</i>)	X2 (<i>Posttest</i>)	$d = X2 - X1$	d^2
1	80	90	10	100
2	60	100	40	1.600
3	80	90	10	100
4	50	90	40	1.600
5	50	80	30	900
6	60	100	40	1.600
7	80	100	20	400
8	40	80	40	1.600
9	80	80	0	0
10	60	90	30	900
11	80	100	20	400
12	40	80	40	1.600
13	50	80	30	900
14	50	70	20	400
15	40	70	30	900
16	50	90	40	1.600
17	60	80	20	400

18	60	100	40	1.600
19	40	90	50	2.500
20	60	90	30	900
21	50	80	30	900
22	50	90	40	1.600
23	60	100	40	1.600
24	60	100	40	1.600
25	60	80	20	400
	1.450	2.200	750	26.100

Sumber: data hasil belajar murid (Pretest dan Posttest) SD Negeri Borong