

**PENGARUH PEMBELAJARAN *EXAMPLES NON-EXAMPLES* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 RANOMEETO
KABUPATEN KONawe SELATAN**

TESIS

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Magister

Program Studi

Magister Pendidikan Dasar



Disusun dan Diajukan Oleh

EKA HENDRAWAN

Nomor Induk Mahasiswa: 105.06.04.026.19

Kepada

**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023**

TESIS

**PENGARUH PEMBELAJARAN *EXAMPLES NON-EXAMPLES* DENGAN
MENGUNAKAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD NEGERI 3 RANOMEETO
KABUPATEN KONAWA SELATAN**

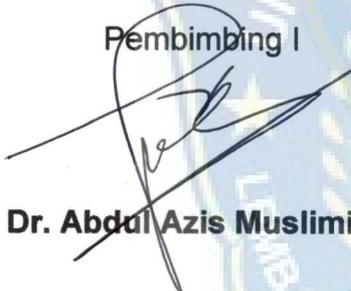
Yang disusun dan diajukan oleh

**EKA HENDRAWAN
NIM 105.06.04.026.19**

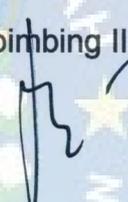
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis
Pada tanggal 3 Pebruari 2023

Menyetujui
Komisi Pembimbing

Pembimbing I


Dr. Abdul Azis Muslimin, M.Pd.

Pembimbing II


Dr. Idawati, M.Pd.

Mengetahui :

Direktur Program Pascasarjana
Unismuh Makassar


**Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd.
NBM: 613 949**

Ketua Program Studi
Pendidikan Dasar


**Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd.
NBM: 955 732**

HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI

Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran *Examples Non-Examples*
Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Terhadap
Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3
Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan

Nama Mahasiswa : Eka Hendrawan

NIM : 105.06.04.026.19

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Telah diuji dan dipertahankan di depan Panitia Penguji tesis pada tanggal 3 Pebruari 2023 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 3 Pebruari 2023

Tim Penguji

Dr. Abdul Azis Muslimin, M.Pd.
(Pembimbing I)

Dr. Idawati, M.Pd.
(Pembimbing II)

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd.
(Penguji I)

Dr. Jamaluddin Arifin, S.Pd., M.Pd.
(Penguji II)

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

Nama : Eka Hendrawan
NIM : 105.06.04.026.19
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Makassar, 6 Pebruari 2022


Eka Hendrawan

ABSTRAK

EKA HENDRAWAN. 105060402619. *Pengaruh Pembelajaran Examples Non-Examples Dengan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan.* Dibimbing oleh Abdul Azis Muslimin dan Idawati.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis Pengaruh Pembelajaran *Examples Non-Examples* Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Experimental* (Eksperimen Semu) jenis *nonequivalent*

Adapun nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 73.00 dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 90.00. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan sebesar 67.00 dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan sebesar 83.00, Adapun hasil belajar Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu sebesar 67.27 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu sebesar 83.64 sedangkan hasil analisis deskriptif hasil belajar murid menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu sebesar 61.82 dan nilai rata-rata hasil belajar murid kelas kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 74.55, sedangkan nilai konstanta *examples non-examples* (X) sebesar 3.643 yang menyatakan jika variabel Y1,Y2 sama dengan nol maka *examples non-examples* adalah sebesar 3.642, Koefisien Y1 sebesar 0.043 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh hasil belajar siswa sebesar 1% maka hasil belajar siswa berpengaruh sebesar 0.043(4%) atau sebaliknya jika hasil belajar siswa mengalami penurunan 1% maka hasil belajar siswa menurun sebesar 0.043(4%), Koefisien Y2 sebesar 0.081 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh motivasi belajar siswa sebesar 1% maka motivasi belajar siswa berpengaruh sebesar 0.081(8%) atau sebaliknya jika motivasi belajar siswa mengalami penurunan 1% maka motivasi belajar siswa menurun sebesar 0.081(8%).

Kunci: *Examples non-examples, Motivasi, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Eka Hendrawan, 2023. The Effect of Learning Examples Non-Examples Using Audio Visual Media on Motivation and Learning Outcomes of Social Sciences Class V SD Negeri 3 Ranomeeto, South Konawe Regency. Supervised by Abdul Azis Muslimin and Idawati.

The purpose of this study was to analyze the effect of Examples Non-Examples learning using audio visual Media on motivation and learning outcomes of Social Sciences Class V SD Negeri 3 Ranomeeto, Konawe Selatan Regency.

The type of research used in this research was quantitative research with an experimental approach to find the effect of certain treatments. The type of experiment used was the nonequivalent Quasy Experimental type.

The average value of the experimental class students' learning motivation before treatment was 73.00 and the average value of experimental class students' learning motivation after treatment was 90.00. While the average value of the control class students' learning motivation before treatment was 67.00 and the average value of control class students' learning motivation after treatment was 83.00. The learning outcomes The average value of the experimental class before treatment was 67.27 and the average value of learning outcomes the experimental class after treatment was 83.64 while the results of the descriptive analysis of student learning outcomes showed that the average value of the control class learning outcomes before treatment was 61.82 and the average value of control class student learning outcomes after treatment was 74.55, while the constant value of examples non -examples (X) of 3,643 which states that if the variables Y1, Y2 is equal to zero then non-examples examples was 3,642, the Y1 coefficient is 0.043 meaning that every time there 1% effect on students' learning outcomes, students' learning outcomes effect was 0.043 (4 %) or vice versa if students' learning outcomes experience a decrease of 1% max a student learning outcomes decreased by 0.043 (4%), Y2 coefficient was 0.081 means that every time there is an influence of student learning motivation by 1%, students' learning motivation affected 0.081 (8%) or vice versa then students' learning motivation decreases by 1% then students' motivation student learning decreased by 0.081 (8%).

Keywords: *Examples non-Examples, Motivation, Learning Outcomes*



KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Examples Non-Examples* Dengan Menggunakan Media *Audio Visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan”.

Selesainya penulisan tesis ini, tentunya tidak lepas dari bimbingan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Teristimewa untuk Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah memberikan do'a dan motivasi selama ini. Jasa beliau tidak akan hilang sampai akhir hayat.
2. Prof. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Prof. Dr. H. Irwan Akib, M.Pd , Direktur Program Pasca Sarjana Unismuh Makassar, yang telah memberikan kesempatan studi di kampus Unismuh Makassar.
4. Dr. Mukhlis, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar.
5. Dr. Abdul Azis Muslimin, M.Pd. pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan, saran dan dukungan selama penyusunan tesis penelitian ini.
6. Dr. Idawati, M.Pd, pembimbing II yang memberikan bimbingan, arahan, saran dan dukungan selama penyusunan tesis penelitian ini.
7. Seluruh dosen dan staf administrasi serta petugas perpustakaan pada program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar, yang secara langsung atau tidak langsung telah memberi bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan penulisan tesis.

8. Keluarga tercinta, senantiasa memberikan dukungan materi dan moril selama penulis menempuh pendidikan di kampus Unismuh Makassar.
9. Semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu penulis dalam menyusun tesis ini.

Semoga semua bantuan yang diberikan mendapatkan berkah dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Makassar, Januari 2023

Peneliti,


EKA HENDRAWAN



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENERIMAAN PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teori dan Konsep.....	12
B. Kajian Penelitian Yang Releven.....	53
C. Kerangka Pikir	57
D. Hipotesis.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	59

B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	60
C. Populasi dan Sampel	60
D. Variabel Penelitian	61
E. Definisi Operasional Variabel.....	62
F. Teknik Pengumpulan Data.....	63
G. Teknik Analisis Data.....	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi motivasi belajar siswa pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol menggunakan pembelajaran <i>examples non-examples</i> dengan Menggunakan Audio Visual.....	70
2. Deskripsi hasil Belajar Siswa pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol menggunakan pembelajaran <i>examples non-examples</i> dengan Menggunakan Audio Visual	75
3. Pengaruh penggunaan pembelajaran <i>examples non-examples</i> dengan menggunakan audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto.....	80

B. Pembahasan	83
---------------------	----

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	90
B. Saran-saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA.....	93
----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Deskripsi Keadaan Populasi.....	60
Tabel 3.2.	Sampel Penelitian.....	61
Tabel 3.3.	Kriteria Pengukuran Motivasi Belajar.....	64
Tabel 3.4	Kriteria Pengukuran hasil belajar (Kognitif).....	65
Tabel 3.5	Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi.....	66
Tabel 4.1	Distribusi frekuensi data motivasi belajar siswa kelas eksperimen.....	70
Tabel 4.1.1	Distribusi frekuensi penilaian motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan.....	71
Tabel 4.1.2	Distribusi frekuensi penilaian Motivasi Belajar Kelas Eksperimen setelah Perlakuan	72
Tabel 4.2	Distribusi frekuensi data motivasi belajar siswa kelas kontrol.....	72
Tabel 4.2.1	Distribusi frekuensi penilaian motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan	73
Tabel 4.2.2	Distribusi frekuensi penilaian motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan.....	73
Tabel 4.3.	Distribusi frekuensi data hasil belajar murid kelas eksperimen.....	75
Tabel 4.3.1	Distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan.....	76
Tabel 4.3.2	Distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan	76
Tabel 4.4.	Distribusi frekuensi data hasil belajar murid kelas kontrol.....	77
Tabel 4.4.1	Distribusi frekuensi Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas kontrol sebelum Perlakuan.....	78
Tabel 4.4.2	Distribusi frekuensi Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas kontrol Setelah Perlakuan.....	79
Tabel 4.5	Analisis Regresi Berganda.....	80

Tabel 4.6	Koefisien korelasi berganda.....	81
Tabel 4.7	Koefisien Geterminasi (R2)	82
Tabel 4.8	Uji Hipotesis.....	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	17
Gambar 2.2	Bagan Kerangka Pikir.....	57
Gambar 3.1	Desain Penelitian.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 2 Materi Ajar
- Lampiran 3 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar
- Lampiran 4 Soal Postest
- Lampiran 5 Soal Pretest
- Lampiran 6 Kunci Jawaban
- Lampiran 7 Kisi Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 8 Angket Motivasi Belajar Ips Siswa (Kelas Eksperimen)
- Lampiran 9 Angket Motivasi Belajar Ips Siswa (Kelas Kontrol)
- Lampiran 10 Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen (Pretest Dan Postest)
- Lampiran 11 Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol (Pretest Dan Postest)
- Lampiran 12 Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Pretest)
- Lampiran 13 Nilai Motivasi Belajar Kelas Eksperimen (Postest)
- Lampiran 14 Nilai Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Pretest)
- Lampiran 15 Nilai Motivasi Belajar Kelas Kontrol (Postest)
- Lampiran 16 Hasil Perhitungan SPSS
- Lampiran 17 Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 18 Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara umum komponen suatu pendidikan terdiri dari tujuan pendidikan, siswa, guru, isi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Ketujuh komponen tersebut saling berkaitan antara komponen satu dengan yang lain. Jika ketujuh komponen pendidikan berfungsi dengan baik, akan menghasilkan output yang maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai upaya untuk membantu manusia dalam melaksanakan tugasnya sebagai hamba Allah SWT dan khalifa dimuka bumi, maka ada ayat yang dapat dijadikan rujukan untuk merumuskan tujuan pendidikan menurut al-Qur'an yaitu: 1. QS Al-Dzariyaat/51: 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Terjemahnya:

“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”

Ayat di atas menerangkan bahwa kewajiban manusia untuk beribadah kepada Allah SWT dan manusia diciptakan Allah semata-mata untuk beribadah kepada-Nya. Adapun tujuan Pendidikan dalam Islam itu tidak terlepas dari tujuan hidup manusia itu sendiri dalam islam.

Tujuan Pendidikan Nasional menurut Undang-Undang (UU) RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) adalah

untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut didukung oleh himbauan pemerintah mengenai wajib belajar sembilan tahun. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan tersebut salah satunya dapat dilihat dari kualitas profesional guru. Jadi tantangan bagi guru untuk lebih meningkatkan kemampuan mereka sebagai pengajar sekaligus pendidik anak-anak generasi bangsa khususnya di era revolusi industri 4.0.

Seiring dengan perkembangan zaman dan didukung oleh teknologi yang semakin canggih, maka pelaksanaan pendidikan harus selalu ditingkatkan mengikuti perkembangan zaman guna membentuk dan menciptakan generasi penerus bangsa yang semakin berkualitas. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan cara memaksimalkan proses pendidikan melalui keprofesionalan seorang guru dalam mengemban amanah dan tugas yang diberikan. Guru sebagai tenaga pendidik yang berhubungan langsung dengan peserta didik, harus mampu memaksimalkan perannya dalam misi besar pembangunan generasi bangsa ini. Guru profesional akan mampu meningkatkan mutu kualitas pendidikan suatu bangsa ke arah yang lebih baik. Salah satu tugas yang berdampak langsung kepada peserta didik adalah bagaimana upaya guru dalam mengembangkan pengelolaan proses pembelajaran sehari-hari di dalam kelas.

Purwanto (2014:47) menjelaskan meskipun pembelajaran dapat terjadi di lingkungan manapun, namun satu-satunya pembelajaran yang dilakukan secara sistematis yaitu dilakukan di sekolah. Perbedaan antara pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan di rumah adalah adanya tujuan pendidikan yang direncanakan untuk membuat perubahan perilaku.

Keterlibatan siswa secara aktif pada proses pembelajaran sangat dibutuhkan, guna meningkatkan potensi dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang sudah seharusnya dilatih sejak dini. Selain itu, perkembangan zaman yang semakin maju saat ini menghendaki siswa dituntut untuk lebih dominan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan guru yang seharusnya sebagai fasilitator atau memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Oleh karenanya, menyadari akan hal seperti yang disebutkan di atas, perlu adanya upaya guru merealisasikan proses pembelajaran yang variatif, menyenangkan, dan mengaktifkan peserta didik sehingga potensi peserta didik dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran sehari-haripun tidak monoton. Siswa perlu mendapat proses pembelajaran yang memudahkannya dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya memiliki gaya pembelajaran yang menarik, kreatif, serta menekankan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, yakni untuk menciptakan siswa yang bukan hanya duduk manis mendengarkan penjelasan dari gurunya saja, akan tetapi bisa aktif di

kelas, hal ini ditujukan demi tercapainya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar hasil belajar yang diharapkan bisa tercapai.

Purwana,dkk (2009:1) menjelaskan Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan ini sangat mungkin diterapkan untuk seluruh mata pelajaran di berbagai tingkat kelas pada jenjang sekolah dasar, salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Proses pembelajaran IPS selalu melibatkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, karena materi dalam pelajaran IPS selalu berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat seperti halnya manusia dengan lingkungan, manusia dengan masyarakat sekitar dan aktifitasnya. Berbagai permasalahan-permasalahan yang menyangkut kehidupan bermasyarakat di bahas dalam pelajaran IPS. kaitannya dengan proses pembelajaran guru harus mampu memotivasi siswa siswi untuk aktif, kreatif dan inovatif, juga harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Pembelajaran yang memotivasi siswa untuk aktif perlu diterapkannya metode pembelajaran yang berbeda dari biasanya agar siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif lagi. Pembelajaran IPS khususnya di tingkat MI/SD seringkali membuat siswa merasakan kesulitan dengan berbagai macam permasalahan belajar yang ada. Adapun permasalahan yang terjadi salah satu faktornya karena digunakan metode yang monoton sehingga menyebabkan siswa cepat mengalami kebosanan pada saat belajar.

Kondisi yang sama seperti disebutkan masih terjadi dalam proses pembelajaran IPS di SD Negeri 3 Ranomeeto, ada beberapa permasalahan-permasalahan yang didapatkan didalamnya yang harus dilakukan perbaikan sehingga dapat meningkatkan Motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun permasalahan yang dimaksud yaitu : 1). Guru tidak memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekolah padahal sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut tersedia. 2). Guru kurang menggunakan media yang menarik sehingga nampak bahwa pembelajaran menjadi membosankan.

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara dengan guru Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto pada tanggal 15 Mei 2021, guru menjelaskan bahwa siswa mengalami kesulitan ketika menerima materi dengan metode belajar yang hanya menuliskan materi di buku tulis masing-masing dan kemudian diadakan tanya jawab sederhana antara siswa dengan guru, selain itu juga siswa cenderung sibuk dengan kegiatannya masing-masing seperti mengobrol dengan teman sebangku, melamun, dan tidak jarang siswa mengantuk di kelas, terlebih siswa yang duduk di barisan paling belakang. Kendatipun demikian, guru berusaha agar siswanya tetap fokus ketika sedang menyampaikan materi pelajaran. Materi pembelajaran IPS sangat mudah untuk di terapkan, dimengerti, dicerna, dipahami dan di praktikan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, khususnya Siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah dasar,

ilmu-ilmu sosial yang dipilih dan disesuaikan bagi penggunaan program pendidikan disekolah atau bagi kelompok belajar lainnya yang sederajat. Setelah dilakukan observasi awal di SD Negeri 3 Ranomeeto menunjukkan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya nilai pada mata pelajaran IPS kelas V yaitu: 1) media pembelajaran yang terbatas, 2) model pembelajaran guru yang klasikal dan monoton, 3) serta kurangnya Hasil belajar dan motivasi siswa.

Hambatan tidak hanya pada siswa, tetapi juga pada guru. Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS, di dapatkan informasi metode yang digunakan guru seperti menulis dan tanya jawab. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, sementara siswa masih terbilang pasif di kelas dengan hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan. Metode pembelajaran seperti ini sering digunakan mengingat masih terbatasnya pemahaman serta belum terbiasanya guru untuk melakukan berbagai varian metode pembelajaran yang kekinian dan variatif.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, Peneliti mencari upaya pemecahan rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang selama ini terjadi. Harapannya semua siswa dapat berhasil dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, serta motivasi dan hasil belajar meningkat. Untuk mengatasi masalah pembelajaran di atas, peneliti akan menerapkan metode *examples non-examples*. Metode *examples non-examples* adalah

model belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan kompetensi dasar (KD), karena dengan menggunakan contoh akan mudah di ingat apalagi contoh itu berbentuk visual gambar.

Siswanto (2016:18) berpendapat metode *examples non-examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan konsentrasi siswa untuk memusatkan perhatian terhadap pembelajaran *examples non-examples* sehingga diharapkan akan dapat mendorong siswa untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang dipelajari. Pemilihan metode pembelajaran *examples non-examples* sebagai metode dalam mengajarkan IPS dapat mengurangi keabstrakan dengan menggunakan media pembelajaran untuk menanamkan konsep pembelajaran IPS itu sendiri. Konsep ini selanjutnya akan dikembangkan secara bertahap dan berurutan sehingga peserta didik dapat memahami dan terampil dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPS yang akan disajikan. Ini sangat cocok dengan mata pelajaran IPS, karena dalam pelajaran ini harus lebih banyak praktek yang didukung dengan gambaran-gambaran mengenai materi yang diberikan.

Yudhi Munadi (2013:7-8) mengemukakan pelaksanaan metode pembelajaran akan lebih maksimal apabila terdapat pendukung lain seperti media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara

terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Daryanto (2013:158) juga mengemukakan bahwa media *audio visual* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto; (2) lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji; (3) pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik; (4) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan; (5) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang; (6) dapat disimpan dalam bentuk data optic (*CD/Disket/Flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. Namun dalam penerapan model pembelajaran *examples non examples* dengan media *audio visual* juga terdapat kelemahan diantaranya adalah tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar. Kelemahan lain yaitu memakan waktu yang banyak. Untuk mengatasi kelemahan pada model *examples non-examples* dengan media *audio visual* dapat dilakukan dengan memilih materi yang sesuai dan pengalokasian waktu yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Selain itu, persiapan yang matang dalam menggunakan media audio visual, agar media yang digunakan dapat berfungsi efektif yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti memilih *media audio visual* sebagai pendukung metode pembelajaran *examples non-examples*.

Diharapkan dengan menerapkan model *examples non examples* dengan Media *audio visual* dapat mendorong siswa motivasi dan hasil belajar IPS secara aktif, kreatif, dan mandiri dalam kegiatan pembelajaran serta siswa dapat dengan mudah belajar membuat hubungan antara materi yang diajarkan dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Dari ulasan latar belakang di atas maka peneliti mengkaji penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Examples Non-Examples Dengan Menggunakan Media *Audio visual* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Konawe Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar IPS melalui pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* di SD Negeri 3 ranomeeto?
2. Bagaimana hasil belajar IPS melalui pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* di SD Negeri 3 ranomeeto?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* melalui

pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa Kelas V di SD Negeri 3 Ranomeeto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk Mengetahui:

1. Menganalisis motivasi belajar IPS siswa pada kelas Eksperimen dengan menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* di SD Negeri 3 ranomeeto.
2. Menganalisis hasil belajar IPS siswa pada kelas Eksperimen dengan menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* di SD Negeri 3 ranomeeto.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* melalui pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Ranomeeto.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis yang dapat disampaikan penulis yaitu: Memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesional guru dan memberikan solusi hasil belajar dan motivasi

sebagai upaya perbaikan mutu dalam proses pendidikan khususnya mata pelajaran IPS.

2. Manfaat praktis yang disampaikan peneliti yaitu:

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa, memberikan pengalaman baru, serta meningkatkan Motivasi belajar dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS dalam Pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media audio visual.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan arahan dalam proses pembelajaran dan memberikan solusi untuk mengajarkan mata pelajaran IPS dalam Pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media audio visual.

c. Bagi Sekolah

Dapat menumbuhkan kerja sama antar guru yang berdampak positif pada hasil belajar di sekolah serta dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori dan Konsep

1. Metode *Examples Non Examples*

a. Pengertian Metode *Examples Non Examples*

Djamarah (2006:46) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Seperti halnya dalam kegiatan belajar mengajar, metode diperlukan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir. Seorang guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.

Zubaedi (2011:186) juga mengemukakan bahwa metode adalah jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan ke pencapaian tujuan. Seiring dengan proses pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, maka akan semakin efektif kegiatan pembelajarannya. Ahmadi.,dkk (2011:15) tentunya ada juga faktor-faktor lain yang harus

diperhatikan, seperti: faktor guru, anak, situasi (lingkungan belajar), media, dll. Oleh karena itu dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan akan tetapi menarik perhatian anak didik. Namun, ada juga penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya serta kondisi psikologis anak didik.

Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana peneliti akan menerapkan salah satu metode, yakni metode *examples non-examples*. Metode *examples non-examples* adalah metode belajar yang menggunakan Contoh-contoh dari kasus/gambar yang relevan dengan KD. Selain itu juga metode *examples non-examples* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan guna mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *examples non-examples* adalah metode yang dalam penerapan pembelajaran di kelas guru menyediakan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi, untuk

kemudian siswa mampu mengidentifikasi gambar tersebut dan siswa mampu menyampaikan pendapat sesuai dengan hasil pengamatan pada gambar tersebut. Hal ini bertujuan agar siswa dengan mudah mempelajari materi sehingga ini akan menjadi salah satu pembelajaran aktif yang menyenangkan.

Dengan demikian metode ini menekankan pada konteks analisis siswa. Gambar yang digunakan dalam metode ini dapat ditampilkan melalui proyektor, ataupun guru bisa menyediakan gambar secara *hard* atau lembar fotocopian yang terlihat dari jarak jauh, sehingga siswa yang berada di bangku paling belakang dapat juga melihatnya dengan jelas, selain dengan menggunakan proyektor, guru juga bisa membagikan siswa gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Metode *examples non-examples* juga ditujukan untuk mengajarkan siswa dalam belajar memahami dan menganalisis sebuah konsep.

Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara, yakni dengan pengamatan dan definisi. *Examples non-examples* adalah metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Gambar yang dijadikan contoh dapat membuat pembelajaran menarik. Hal ini gambar berfungsi sebagai alat bantu untuk menghadirkan fakta atau konsep yang abstrak menjadi konkrit.

b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Examples Non-Examples*

Sebelum kita membahas langkah-langkah, perlu disampaikan juga terkait dengan perbedaan antara metode dan media dalam suatu

pembelajaran. Jika metode diartikan seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk cara penilaian yang akan dilaksanakan.

Menurut Zubaedi (2011:186) adapun langkah-langkah dalam metode *examples non-examples* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menempelkan gambar di papan atau membagikan gambar kepada siswa
- 3) Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memerhatikan dan menganalisa gambar.
- 4) Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dicatat pada kertas.
- 5) Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya.
- 6) Mulai dari komentar hasil diskusi siswa, guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang dicapai.
- 7) Kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas dapat peneliti simpulkan dalam metode pembelajaran *examples non-examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh dari kasus atau gambar yang relevan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Examples non Examples*

Menurut Zubaedi (2011:209) kelebihan metode pembelajaran

examples non-examples yaitu:

- 1) Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar.
- 2) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.

Menurut Zubaedi (2011:212-16) disamping memiliki kelebihan, Metode pembelajaran *examples non examples* juga memiliki kekurangan, seperti:

- 1) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar, karena selain persiapannya yang terkadang membutuhkan waktu lama.
- 2) Kurangnya efektifitas waktu karena memakan waktu yang lama.

Setiap model atau metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu kekurangan yang ada dalam metode pembelajaran *examples non-examples*, dapat diatasi dengan beberapa usaha. Misalnya mengenai sulitnya mencari gambar yang cocok dengan kompetensi. Dalam hal ini, guru dapat membuat gambar sendiri sehingga guru dapat menyesuaikan dengan materi dan untuk waktu yang relatif lama, sebelum pembelajaran guru harus sudah mengalokasikan waktu dengan tepat.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Miarso dalam Rusman (2013:160) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat

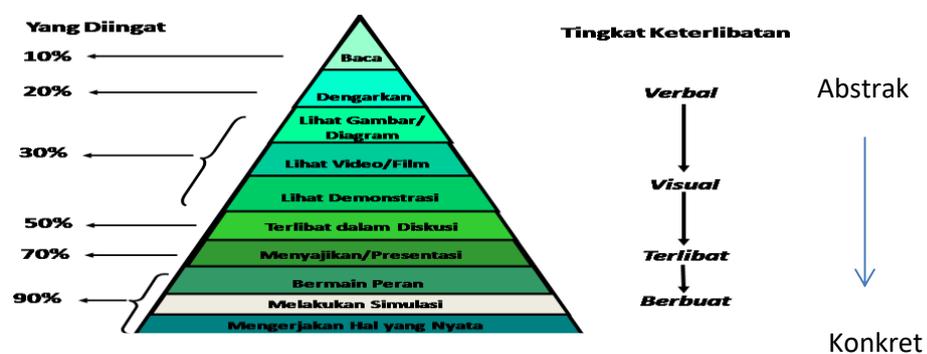
merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2014:4)

“mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, film, slide (gambar singkat), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai pengertian media pembelajaran dapat peneliti simpulkan media pembelajaran adalah sebagai wahana untuk guru dalam menyampaikan informasi pada peserta didik dan media pembelajaran adalah sarana fisik atau alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar ke peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Arsyad, (2013:10) salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai pendapat dalam penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale). Berikut adalah gambaran kerucut pengalaman Dale :



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber (Arsyad, 2013, h. 10)

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin nyata (kongkret pesan itu maka semakin mudah bagi peserta didik mencerna materi yang diberikan. Berkaitan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak peserta didik mampu mencernanya dengan baik.

b. Pengertian Audio Visual

Menurut Oemar (2009:35) bahwa "*audio visual* adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran". Sedangkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) menerangkan bahwa "*audio visual* adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Secara khusus *audio visual* berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak diaudio visualkan. *Audio visual* termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.

Rudi (2009:76) menjelaskan media *audio visual* adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan

menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai *audio visual* dari pada tulisan, apalagi jika *audio visual* dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

c. Prinsip Media Audio Visual

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik.

Numan (2011:54) mengemukakan prinsip-prinsip media *audio visual* antara lain adalah:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat
- 2) Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
- 3) Menyajikan media dengan tepat

- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, empat dan situasi yang tepat.

d. Manfaat Penggunaan Media Audio Visual

Pada dasarnya, manfaat yang diperoleh dari penggunaan *audio visual* sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa *audio visual* merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperolehnya sama.

Nunan (2011:34-35) penggunaan media pembelajaran secara umum termasuk pada penggunaan Media *Audio visual* dengan baik dapat berguna untuk:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- 3) Penggunaan media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa
- 4) Dengan penggunaan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

Berdasarkan langkah-langkah di atas dapat peneliti simpulkan media pembelajaran memiliki dua manfaat: (1) Manfaat umum adalah sebagai sarana interaksi antara guru, dan siswa dalam pembelajaran (2) manfaat khusus yaitu pembelajaran lebih konkrit, menarik, interaktif, efektif dan efisien sehingga dapat memberikan sesuatu yang mendalam kepada guru maupun siswa.

e. Tujuan Penggunaan Media Audio Visual

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangatlah penting karena media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Numan (2011:37) tujuan penggunaan Media *Audio visual* yaitu:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang.
- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
- 6) Waktu pembelajran bisa dikondisikan.
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu / menimbulkan gairah belajar.
- 9) Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta;
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari tujuan penggunaan media *audio visual* di atas diharapkan kekreatifitasan guru dalam memilih media mana yang lebih cocok untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

f. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Audio Visual

Beberapa kelebihan atau kegunaan media Audio-Visual pembelajaran sama dengan pengajaran *audio visual* yaitu :

- 1) Kelebihan Media *Audio visual* Numan (2011:38)
 - a) Sifatnya konkrit, *audio visual* lebih realistis menunjukkan masalah dibandingkan dengan verbal semata
 - b) *Audio visual* dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya.
 - c) Media *Audio visual* dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
 - d) *Audio visual* dapat memperjelas suatu masalah.
 - e) Siswa mudah memahaminya.
 - f) Bisa menampilkan audio visual, grafik atau diagram.
 - g) Bisa dipergunakan di dalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
 - h) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
 - i) Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.
- 2) Kelemahan Media *Audio visual* Oemar (2009:7-9)
 - a) *Audio visual* hanya menekankan persepsi indera mata.
 - b) *Audio visual* benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
 - c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

- d) *Audio visual* sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.
- e) Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat audio visualnya.

Dalam kekurangan media *audio visual* yang harus diperhatikan adalah materi yang akan disampaikan, agar sesuai situasi di kelas dan sarana prasarana.

g. Langkah-Langkah Pembelajaran Media Audio Visual

Media pembelajaran *audio visual* memiliki langkah-langkah dalam penggunaannya seperti halnya media pembelajaran lainnya. Adapun langkah-langkah media *audio visual* menurut Hernowo (2015: 56), yaitu:

1. Langkah persiapan

a. Persiapan guru

Guru menetapkan tujuan apa yang hendak dicapai melalui media yang akan digunakan, melakukan identifikasi mengenai keterkaitan media dengan bahan pelajaran yang akan disampaikan, kemudahan dan keefisienan penggunaan media dalam kelas.

b. Persiapan Siswa

Siswa disiapkan untuk menerima bahan pelajaran menggunakan media yang telah ditentukan guru dan melakukan yang instruksikan oleh guru.

c. Persiapan Media

Media yang digunakan harus terlebih dahulu di uji cobakan agar media tersebut dapat memberikan manfaat secara efisien.

d. Langkah penyajian

Berupa tindakan guru dan siswa dalam penggunaan media, bisa berupa persentasi dari guru dan proyek dari siswa.

e. Kegiatan lanjutan

Berupa evaluasi mengenai keberhasilan media dalam pembelajaran, dan keberhasilan siswa maupun guru dalam menggunakan media.

3. Pembelajaran IPS

1) Pengertian Pembelajaran

Rasimin (2012: 32) istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*. Pembelajaran berdasarkan makna leksial berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif. Dalam proses pembelajaran, pengenalan terhadap diri sendiri atau kepribadian diri merupakan hal yang sangat penting dalam upaya-upaya pemberdayaan diri. Melalui proses pembelajaran guru juga dituntut untuk mampu membimbing dan memfasilitasi siswa agar mereka dapat memahami kekuatan serta kemampuan yang mereka miliki, untuk selanjutnya memberikan motivasi agar siswa terdorong untuk bekerja atau belajar sebaik mungkin untuk mewujudkan keberhasilan berdasarkan kemampuan yang mereka miliki.

Dalam Alquran dikemukakan ayat-ayat yang berkenaan dengan petunjuk tentang pentingnya belajar dan pembelajaran seperti :

QS. al-'Alaq: 1-5 tentang perintah belajar dan pembelajaran;

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Terjemahnya :

"Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhan mulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."

Ayat sebelumnya, mengisyaratkan perintah membaca yang bermakna belajar seperti perintah untuk mencari ilmu yang terdapat dalam Alquran ataupun ilmu yang terjadi di alam, perintah untuk mengenal asal usul diciptakannya manusia dan Perintah untuk dapat berbagi ilmu pengetahuan baru kepada orang lain.

Miftahul (2013:5) proses pembelajaran, pengembangan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan guru dan sesama siswa yang dilandasi sikap saling menghargai harus perlu secara terus menerus dikembangkan di dalam setiap event pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa konsep mengenai pembelajaran:

- a) Pembelajaran bersifat psikologis. Dalam hal ini, pembelajaran dideskripsikan dengan merujuk pada apa yang terjadi dalam diri manusia secara psikologis. Ketika pola perilakunya stabil, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.
- b) Pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya, yang artinya proses-proses psikologi tidak

terlalu banyak tersentuh disini.

- c) Pembelajaran merupakan produk dari lingkungan eksperimental seseorang, terkait dengan bagaimana merespon lingkungan tersebut. Hal ini sangat berkaitan dengan pengajaran, dimana seseorang akan belajar dari apa yang di ajarkan padanya.

Singkatnya, pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Yang jelas, ia merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok.

2) **Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang ilmu-ilmu sosial dan humaniora.

Pendidikan IPS bertujuan membina peserta didik menjadi warga Negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara. IPS sebagai pendidikan bukan hanya semata-mata membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani mereka, melainkan membekali mereka dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan IPS ini juga berfungsi mengembangkan keterampilan, terutama keterampilan sosial dan keterampilan intelektual. Keterampilan sosial, yaitu keterampilan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan hidup bermasyarakat. Sedangkan keterampilan intelektual, yaitu keterampilan berfikir, kecekatan dan kecepatan memanfaatkan pikiran, cepat tanggap dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat. IPS bisa dinyatakan sebagai bidang yang “bebas nilai”. Namun sebagai program pendidikan, IPS itu tidak hanya terkait dengan nilai, bahkan wajib mengembangkan nilai tersebut.

Sumaatmadja (2008:30) mengemukakan makna yang tidak boleh dilupakan sedikitpun dalam proses pembelajaran IPS, yaitu bahwa pendidikan IPS itu dilandasi oleh nilai-nilai yang wajib dibina dan dikembangkan pada diri peserta didik. Peserta didik hari ini yang akan menjadi SDM masa yang akan datang, wajib mengahayati benar nilai-nilai kehidupan yang menjadi landasan kebahagiaan hidupnya dimasyarakat sebagai makhluk sosial. Nilai filsafat yang menjadi landasan kesadaran keberadaan manusia dimasyarakat, di alam lingkungan, menjadi landasan yang kuat pula pada proses pembelajaran IPS. Nilai keutuhan yang menjadi landasan iman dan takwa (IMTAK), bersyukur nikmat, kekaguman terhadap makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, menjadi landasan yang kuat pada proses pembelajaran IPS.

3) Ruang Lingkup Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sumaatmadja (2008:23) membagi ruang lingkup IPS menjadi

beberapa aspek berikut :

1) Nilai Edukatif

Salah satu tolak ukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS, yaitu adanya perubahan perilaku sosial peserta didik kearah yang lebih baik. Perilaku itu meliputi aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

2) Nilai Praktis

Dalam hal ini, nilai praktis itu, disesuaikan dengan tingkat umur dan kegiatan peserta didik sehari-hari. Pengetahuan IPS yang praktis tersebut bermanfaat dalam mengikuti berita, mendengarkan radio, membaca buku sampai menghadapi permasalahan kehidupan sehari- hari.

3) Nilai Teoritis

Peserta didik dibina dan dikembangkan kemampuan nalarnya kearah dorongan mengetahui sendiri kenyataan (*sense of reality*) dan dorongan menggali sendiri di lapangan (*sense of discovery*). Kemampuan menyelidiki dan meneliti dengan mengajukan berbagai pernyataan (*sense of inquiry*) mereka dibina serta dikembangkan.

4) Nilai Filsafat

Pembahasan ruang lingkup IPS secara bertahap dan keseluruhan sesuai dengan perkembangan kemampuan peseta didik, dapat mengembangkan kesadaran mereka selaku anggota masyarakat. Dari kesadarannya terhadap keberadaan tadi, mereka disadarkan pula tentang perannya masing-masing terhadap masyarakat dan lingkungan seluruhnya.

5) Nilai Ketuhanan

Kenikmatan kita sebagai manusia mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), menjadi landasan kita mendekatkan diri dan meningkatkan IMTAK kepada-Nya. Nilai Ketuhanan ini menjadi landasan moralitas SDM hari ini terutama untuk masa yang akan datang.

4) Fungsi dan Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1) Fungsi

Fungsi mata pelajaran Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.

2) Tujuan

Gunawan (2013:52-53) tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa, dan negara. Sedangkan tujuan dari pembelajaran IPS itu sendiri adalah mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil menghadapi masalah yang terjadi setiap hari baik yang menimpa dirinya maupun menimpa masyarakat.

- a) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat membekali anak didik

dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternative pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

- b) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dalam berbagai bidang keilmuan.
- c) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- d) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Jadi pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap, nilai dan analisis siswa terhadap masalah sosial sehingga siswa peka dan mampu mengatasi masalah sosial yang menimpa diri maupun masyarakatnya yang pada akhirnya akan menjadi seorang warga negara yang baik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal

ini senada dengan pendapat Oemar (2009:45) yang menyatakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar siswanya.

Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh pakar pendidikan sebagaimana tersebut tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Ratnawulan, dkk (2015:57) pada umumnya, hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. (1) Ranah Psikomotor, berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi, yang melibatkan otot fisik. (2) Ranah Kognitif, berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, dan kemampuan mengevaluasi. (3) Ranah Afektif, mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2013:10-12), hasil belajar itu berupa:

- 1) Informasi verbal yang kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatis gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan hasil belajar

adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2010:176-205) faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar meliputi *factor eksternal* dan *factor internal*, yaitu:

1) *Faktor Eksternal*

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang terdapat di luar diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor eksternal terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental.

a) Lingkungan Alami

Lingkungan alami atau sering disebut lingkungan hidup adalah lingkungan tempat anak didik, hidup dan berusaha di dalamnya. Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi anak didik yang hidup di dalamnya.

b) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah yang baik adalah lingkungan yang didalamnya di hiasi dengan tanaman yang dipelihara dengan baik. Kesejukan lingkungan membuat anak didik betah tinggal di sekolah.

c) Lingkungan Sosial Budaya

Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan

diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Lingkungan sosial budaya di luar sekolah ternyata sisi kehidupan yang mendatangkan problem tersendiri bagi kehidupan peserta didik di sekolah. Pembangunan gedung sekolah yang tidak jauh dari keramaian lalu lintas, keramaian terdengar oleh anak, suara bising kendaraan bermotor dan masih banyak lagi tak jarang mengejutkan anak didik dan membuat konsentrasinya dalam belajar menjadi kurang.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berhasil bagi kemajuan belajar peserta didik di sekolah.

a) Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, belum guru programkan sebelumnya. Muatan kurikulum akan mempengaruhi intensitas frekuensi belajar anak didik.

b) Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program

pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik atau tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, finansial, dan sarana prasarana.

c) Sarana dan Fasilitas

Sarana dan fasilitas sangat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Anak didik tentu dapat belajar lebih baik dan menyenangkan bila suatu sekolah dapat memenuhi segala kebutuhan belajar anak didik. Masalah yang akan anak didik hadapi dalam belajar relatif kecil. Hasil belajar anak didik tentu akan lebih baik.

d) Guru

Guru merupakan unsur manusiawi dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya. Kalau hanya anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sebagai tenaga profesional yang sangat menentukan jatuh bangunnya suatu bangsa dan negara, guru seharusnya menyadari bahwa tugas mereka sangat berat. Dengan kesadaran itu diharapkan akan terlahir motivasi untuk meningkatkan kompetensi melalui *self study*. Kompetensi yang harus ditingkatkan menyangkut tiga kemampuan, yaitu kompetensi personal, profesional, dan sosial. Ketiganya mempunyai peranan masing-masing yang menyatu dalam diri pribadi guru dalam dimensi kehidupan di rumah tangga, di sekolah,

dan di masyarakat.

3) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang terdapat di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor-faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis.

a) Faktor Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka mudah lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. Pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik, begitu pula anak didik yang berjenis kelamin sama ditempatkan pada kelompok anak didik sejenis. Pola pengelompokan yang demikian sangat baik dalam pandangan moral dan agama.

Tinjauan fisiologis adalah kebijakan yang pasti tak bisa diabaikan dalam penentuan besar kecilnya, tinggi rendahnya kursi dan meja sebagai perangkat tempat duduk anak didik dalam menerima pelajaran dari guru di kelas. Perangkat tempat duduk ini mempengaruhi kenyamanan dan kemudahan anak didik ketika sedang

menerima pelajaran di kelas.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Meski faktor luar mendukung, tetapi faktor psikologis tidak mendukung, maka faktor luar itu kurang signifikan. Oleh karena itu, minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif adalah faktor-faktor utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

(1) Minat

Minat, adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

(2) Kecerdasan

Kecerdasan dan umur mempunyai hubungan yang sangat erat. Perkembangan berpikir seseorang dari yang konkret ke yang abstrak tidak bisa dipisahkan dari perkembangan intelegensinya. Semakin meningkat umur seseorang semakin abstrak cara berfikirnya.

(3) Bakat

Di samping intelegensi (kecerdasan), bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar

seseorang. Bakat sebagai kemampuan bawaan merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.

(4) Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah.

(5) Kemampuan kognitif

Dalam dunia pendidikan ada tiga tujuan pendidikan yang sangat dikenal dan diakui oleh para ahli pendidikan, yaitu ranah kognitif, afektik dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu di tuntut kepada anak didik untuk dikuasai. Karena penguasaan pada tingkat ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.

Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kemampuan kognitif, yaitu persepsi, mengingat dan berfikir. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, di mana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang di peroleh di masa yang lampau. Berpikir adalah tingkah laku yang sering implisit dan tersembunyi dan biasanya dengan

menggunakan simbol-simbol (gambaran-gambaran, gagasan-gagasan, dan konsep-konsep).

c. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang menggambarkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan dalam tiga klasifikasi berdasarkan taksonomi Bloom. Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan "*The taxonomy of education objectives*". Menurut Bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain) yaitu: Domain kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir

- 1) Domain afektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai.
- 2) Domain psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa "Domain kognitif terdiri atas enam kategori" yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa

harus menghubungkannya dengan hal-hal lain. Kemampuan ini dijabarkan lagi menjadi tiga yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.

- 3) Penerapan (*application*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- 4) Analisis (*analysis*), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya. Kemampuan analisis di kelompokkan menjadi tiga yaitu analisis unsur, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.
- 5) Sintesis (*synthesis*) yaitu, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh dapat berupa tulisan, rencana atau mekanisme.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) yaitu, jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Pintrich (2013:45) kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *move*, yang berarti bergerak (*move*). Motivasi menjelaskan apa yang membuat orang melakukan sesuatu, membuat mereka tetap

melakukannya, dan membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas. Hal ini berarti bahwa konsep motivasi digunakan untuk menjelaskan keinginan berperilaku, arah perilaku (pilihan), intensitas perilaku (usaha, berkelanjutan), dan penyelesaian atau prestasi yang sesungguhnya. Sedangkan menurut Paulina, (2009: 184) motivasi adalah sesuatu yang mendorong dan mengarahkan individu untuk melakukan sesuatu. Menurut Amran (2007:406) motivasi adalah dorongan (baik sadar Atau tidak) untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu.

Sardiman (2008: 75) mendefinisikan motivasi sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Sedangkan Suprijono, (2009: 163) motivasi adalah perubahan dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi dapat ditinjau dari dua sifat, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah keinginan bertindak yang disebabkan pendorong dari dalam individu, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang keberadaannya karena pengaruh dari luar individu. Tingkah laku yang terjadi dipengaruhi oleh lingkungan.

Motivasi merupakan dasar seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tidaknya Motivasi mempengaruhi besar kecilnya seseorang dalam berusaha. Motivasi juga merupakan kunci untuk mendapatkan kehidupan

yang berhasil". Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh setiap individu.

Belajar dilakukan oleh individu dalam lingkungan formal, informal, maupun non formal. Dalam lingkungan formal, belajar ditempuh dengan bersekolah di lembaga pendidikan. Dalam lingkungan informal, belajar ditempuh melalui lembaga lembaga pendidikan informal. Belajar dalam lingkungan non formal dilakukan individu dalam kesehariannya. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa belajar pada diri seseorang atau pribadi dilakukan pada setiap saat selama pribadi tersebut hidup.

Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya".

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks dalam rangka untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen. Definisi dari Motivasi dan definisi dari belajar yang telah dirumuskan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan bahwa Motivasi belajar adalah proses yang menentukan besar kecilnya kesungguhan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman

Motivasi belajar adalah proses yang memberi semangat belajar, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah

perilaku yang penuh energi, terarah dan bertahan lama. Menurut Thursan Hakim yang dikutip Winastwan Gora dan Sunarto (2010:16), belajar adalah suatu proses perubahan-perubahan didalam manusia, ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan lain-lain. Jadi dalam kegiatan belajar terjadinya adanya suatu usaha yang menghasilkan perubahan-perubahan itu dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini juga dikemukakan oleh Mahmud (2009:121-122) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman.

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung dan terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman. Motivasi belajar adalah sesuatu yang mendorong, menggerakkan dan mengarahkan siswa dalam belajar.

b. Teori motivasi belajar

Teori motivasi belajar Dari berbagai teori tentang motivasi yang dikemukakan oleh para ahli, terdapat berbagai teori motivasi yang bertitik tolak pada dorongan yang berbeda satu sama lain. Berikut ini berbagai

teori motivasi menurut para pakarnya yaitu:

- a) Abraham Maslow dalam (Hamzah B.Uno, 2012:40) Mengemukakan bahwa pada dasarnya semua manusia memiliki kebutuhan pokok. Ia menunjukkannya dalam 5 tingkatan, orang memulai dorongan dari tingkatan terbawah. Lima tingkat kebutuhan itu dikenal dengan sebutan hirarki kebutuhan Maslow, dimulai dari kebutuhan biologis dasar sampai motif psikologis yang lebih kompleks, yang hanya akan penting setelah kebutuhan dasar terpenuhi. Kebutuhan pada suatu peringkat paling tidak harus terpenuhi sebagian sebelum kebutuhan pada peringkat berikutnya menjadi penentu tindakan yang penting.
- b) MC. Clelland dalam (Hamzah B.Uno, 2012:41) Berpendapat bahwa motif merupakan implikasi dari hasil pertimbangan yang telah dipelajari dengan ditandai suatu perubahan pada situasi afektif. Sumber utama munculnya motif adalah dari rangsangan perbedaan situasi sekarang dengan situasi yang diharapkan, sehingga tanda perubahan tersebut tampak pada adanya perbedaan afektif saat munculnya motif dan saat usaha pencapaian yang diharapkan. Kebutuhan prestasi tercermin dari keinginan mengambil tugas yang dapat dipertanggung jawabkan secara pribadi atas perbuatan-perbuatan. Motivasi dalam pengertian tersebut memiliki dua aspek, yaitu adanya dorongan dari dalam dan dari luar untuk mengadakan perubahan dari suatu keadaan pada keadaan yang diharapkan dan usaha untuk mencapai tujuan.

- c) Teori X dan Y dari Mc. Gregor dalam (Hamzah B.Uno, 2012:43) Beranggapan bahwa manager teori X memandang para pekerja sebagai pemalas yang tidak dapat diperbaiki, dan oleh karena itu mereka cenderung menggunakan pendekatan “wortel dan tongkat” untuk menanganinya. Sedangkan manager teori Y memandang bekerja harus seimbang dengan istirahat dan bermain, dan bahwa orang-orang pada dasarnya cenderung untuk bekerja keras dan melakukan pekerjaan dengan baik. teori bahwa seorang manager itu mengayomi akan dengan jelas memengaruhi cara mereka menangani dan memotivasi bawahan.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi memiliki fungsi bagi seseorang, karena motivasi dapat menjadikan seseorang mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Fungsi motivasi menurut Sardiman (2008: 85) yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan mana yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selanjutnya Hamzah (2008:17) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan.
- 2) Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas, fungsi motivasi dalam belajar antara lain adalah untuk mendorong, menggerakkan dan mengarahkan aktivitas-aktivitas peserta didik dalam belajar sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan hal tersebut seseorang melakukan suatu usaha yang sungguh-sungguh karena adanya motivasi yang baik. Orang termotivasi dapat dilihat dari ciri-ciri yang ada pada diri orang tersebut.

d. Ciri-Ciri Motivasi Belajar

Supriyadi (2005:86) berpendapat bahwa motivasi belajar siswa dapat diamati dari beberapa aspek yaitu: memperhatikan materi, ketekunan dalam belajar, ketertarikan dalam belajar, keseringan belajar, komitmennya dalam memenuhi tugas-tugas sekolah, semangat dalam belajar dan kehadiran siswa di sekolah.

- 1) Sardiman (2008: 83) mengemukakan ciri-ciri orang yang bermotivasi adalah sebagai berikut:
 - a) Tekun menghadapi tugas
 - b) Ulet menghadapi kesulitan
 - c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
 - d) Tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin
 - e) Dapat mempertahankan pendapatnya

2) Ciri-ciri motivasi belajar menurut Hamzah (2008:23) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d) Adanya penghargaan dalam belajar
- e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Dari beberapa ciri-ciri motivasi menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan kata lain bahwa dengan adanya usaha yang tekun, menunjukkan ketertarikan, senang mengikuti pelajaran, selalu memperhatikan pelajaran, semangat dalam mengikuti pelajaran, mengajukan pertanyaan, berusaha mempertahankan pendapat, senang memecahkan masalah soal-soal, maka pembelajaran akan berhasil dan seseorang yang belajar itu dapat mencapai prestasi yang baik.

e. Tujuan Motivasi Belajar

Tujuan motivasi dalam proses belajar siswa adalah dapat membuat siswa menjadi semangat belajar. Menurut Sardiman (2008:85) ada tiga Tujuan motivasi dalam belajar yaitu:

- 1) Mendorong siswa untuk melakukan suatu perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan, yaitu belajar.

- 2) Motivasi berfungsi sebagai penentu arah. Arah yang dimaksud adalah tujuan yang akan dicapai, yaitu hasil belajar yang optimal.
- 3) Motivasi berfungsi sebagai penyeleksi perbuatan. Seseorang yang mempunyai motivasi yang tinggi pasti akan mampu membedakan dan menentukan perbuatan yang harus dikerjakan terlebih dahulu guna mencapai tujuan belajar dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

f. Aspek-Aspek Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrock (2007: 67), yaitu:

- 1) Motivasi ekstrinsik, yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Misalnya, murid belajar keras dalam menghadapi ujian untuk mendapatkan nilai yang baik. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.
- 2) Motivasi intrinsik, yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. Murid termotivasi untuk belajar saat mereka diberi pilihan, senang menghadapi tantangan yang sesuai dengan kemampuan

mereka, dan mendapat imbalan yang mengandung nilai emosional tetapi bukan dipakai untuk kontrol, misalnya guru memberikan pujian kepada siswa. Terdapat dua jenis motivasi intrinsik, yaitu:

- a) Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal. Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.
- b) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.

g. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Terdapat 6 faktor yang mempengaruhi Motivasi belajar. Faktor-faktor tersebut antara lain: sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi, dan penguatan. Uraian dari faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut :

1) Sikap

Sikap memiliki pengaruh yang kuat karena sikap membantu peserta didik dalam merasakan dunianya dan memberikan pedoman

kepada perilaku yang dapat membantu dalam menjelaskan dunianya. Kaitannya dengan Motivasi belajar adalah berkaitan pada kegiatan awal pembelajaran. Setiap pendidik harus dapat meyakini bahwa sikapnya akan memiliki pengaruh aktif terhadap Motivasi belajar anak pada saat awal pembelajaran. Pada setiap awal pembelajaran, peserta didik umumnya segera membuat penilaian mengenai pendidik, mata pelajaran, situasi pembelajaran, harapan personalnya untuk sukses.

2) Kebutuhan

Kebutuhan bertindak sebagai kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan. Semakin kuat seseorang merasakan kebutuhan, semakin besar peluangnya untuk mengatasi perasaan yang menekan di dalam memenuhi kebutuhannya. Kaitannya dengan Motivasi belajar adalah apabila peserta didik membutuhkan atau memiliki kemauan akan sesuatu untuk dipelajari, mereka cenderung sangat terMotivasi. Oleh karena itu, pendidik dapat menumbuhkan Motivasi belajar berdasarkan pada kebutuhan yang dirasakan oleh peserta didik.

3) Rangsangan

Rangsangan merupakan perubahan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang aktif. Kaitannya dengan Motivasi belajar adalah terletak pada penyelenggaraan pembelajaran yang merangsang. Apabila proses pembelajaran ini dapat merangsang peserta didik untuk belajar, maka peserta didik akan terMotivasi untuk belajar. Apabila suatu pembelajaran tidak menimbulkan

rangsangan belajar pada peserta didiknya maka peserta didik yang pada mulanya termotivasi untuk belajar pada akhirnya menjadi bosan terlibat dalam pembelajaran. Terkait dengan adanya rangsangan, maka ada respon yang mengikuti. Rifa'i (2011: 85) menyatakan bahwa "Peserta didik yang sedang mengamati rangsangan akan mendorong memori memberikan respon terhadap rangsangan tersebut". Rangsangan-rangsangan yang ada dalam pembelajaran contohnya materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, peserta didik yang sedang mengamati rangsangan berupa materi yang diajarkan oleh guru akan mendorong memori memberikan respon berupa perhatian dalam pembelajaran terhadap materi yang diajarkan oleh guru tersebut

4) Afeksi

Konsep afeksi berkaitan dengan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Kaitannya dengan Motivasi belajar adalah afeksi dapat menjadi motivasi intrinsik. Apabila emosi bersifat positif pada waktu kegiatan belajar berlangsung, maka emosi mampu mendorong peserta didik untuk belajar keras, dengan kata lain dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

5) Kompetensi

Teori kompetensi mengasumsikan bahwa peserta didik secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Kaitannya dengan Motivasi belajar adalah peserta didik secara

intrinsik terMotivasi untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Kepuasan ini didapat melalui tindakan peserta didik yang menyadari bahwa kompetensi yang diperoleh telah memenuhi standar yang telah ditentukan sehingga dia merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari sehingga timbullah rasa percaya diri pada dirinya. Hal ini biasanya didapatkan saat akhir proses belajar melalui kemampuan peserta didik menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Apabila peserta didik mengetahui bahwa dia merasa mampu terhadap apa yang telah dipelajari, dia akan merasa percaya diri.

6) Penguatan

Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Kaitannya dengan Motivasi belajar adalah penggunaan penguatan yang efektif, seperti penghargaan terhadap hasil karya peserta didik, pujian, penghargaan sosial, dan perhatian akan mengakibatkan peningkatan pada proses belajar peserta didik. Penguatan akan mengakibatkan peserta didik dalam belajar akan disertai dengan usaha yang lebih besar dan menjadikan belajar menjadi efektif karena terMotivasi untuk mendapatkan penguatan yang positif dari pendidik. Secara tidak disadari, peserta didik telah membangkitkan Motivasinya untuk belajar.

Meningkatnya Motivasi peserta didik juga dipengaruhi oleh rasa percaya diri peserta didik yang tumbuh pada saat proses pembelajaran

karena pada tahap pembelajaran guru memberikan banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat mereka pada saat diskusi kelas dan persentasi serta menghargai pendapat dan kerja keras mereka.

B. Kajian Penelitian Yang Releven

Penelitian ini “Pengaruh Pembelajaran *Examples Non-Examples* dengan menggunakan media *audio visual* melalui Pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di SD Negeri 3 Ranomeeto” ini tidak terlepas atau mengacu dari penelitian sebelumnya:

- 1) Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Seprilia Dkk (2021) Menunjukkan bahwa Hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan menunjukkan model pembelajaran *examples non examples* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 72% (kategori kuat).
- 2) penelitian yang dilakukan oleh Indah Wahyu Ningrum (2013) yang berjudul Peningkatan Pemahaman Pembelajaran IPS Melalui Metode *examples non examples* menunjukkan bahwa melalui model pembelajaran *example non example* terbukti efektif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Peningkatan itu ditandai dari ketercapaian indikator keberhasilan. Ketuntasan klasikal siswa pada siklus I adalah sebesar 69,57%. Karena indikator kinerja belum tercapai maka penelitian dilanjutkan pada siklus II. Ketuntasan klasikal pada siklus II adalah sebesar 86,96%. Karena hasil siklus II menunjukkan bahwa indikator

ketercapaian sudah tercapai maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan berhasil.

- 3) penelitian yang dilakukan oleh Hajlen pada siswa kelas V SDN Benua Kayong Kabupaten Ketapang dengan judul "Peningkatan Aktifitas Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan *Cooperatif Learning* Berbantuan *Media audio visual* Presentasi menunjukkan bahwa penggunaan media *audio visual* dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hasil penelitian penerapan pendekatan *cooperatif learning* berbantuan *Media audio visual* presentasi dapat meningkatkan aktivitas fisik siswa, sebesar 13,33%. Penerapan pendekatan *cooperatif learning* berbantuan *Media audio visual* presentasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas mental siswa sebesar 35,17%. Penerapan pendekatan *cooperatif learning* berbantuan *Media audio visual* presentasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas emosional sebesar 29,61%.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Elmy Wulandari dengan judul Efektivitas Model Example Non Example Bermedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Palapa Cilacap. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan desain quasi experimental design berbentuk non equivalent control group design. Populasi seluruh siswa kelas IV SD Negeri Gugus Palapa yang berjumlah 101 siswa. Dalam penelitian ini, membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Banyak siswa

dalam kelas eksperimen adalah 28 dan 26 untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi angket, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan program aplikasi SPSS 20.

- 5) Penelitian Yang Dilakukan Woro Mahardikaning Pratiwi Dengan efektivitas Penggunaan Media *Audio visual* Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sdn Segugus Cakra Kota Semarang (Studi Komparasi). Penelitian ini adalah penelitian jenis komparatif yang pada intinya adalah penelitian yang berusaha untuk menemukan persamaan atau perbedaan tentang benda, tentang orang, tentang prosedur kerja, tentang ide, kritik terhadap orang, atau kelompok. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas IV sekolah dasar yang tergabung dalam gugus Cakra Kota Semarang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu cluster random assignment. Alat pengumpul data berupa lembar pengamatan, catatan lapangan, wawancara, dokumentasi dan test soal uji coba, uji prasyarat analisis dan uji analisis akhir menggunakan uji independent sample T-test. Hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media *audio visual* menunjukkan sebanyak 30 siswa atau sebesar 78,9 % dengan rata-rata nilai 78,5 dengan KKM yaitu 70. Sedangkan hasil belajar IPS siswa kelas IV menggunakan media gambar menunjukkan sebanyak 28 siswa atau sebesar 73,6 % memperoleh nilai di atas KKM yaitu 70

dengan rata-rata 74,8, dengan kategori lebih dari cukup.

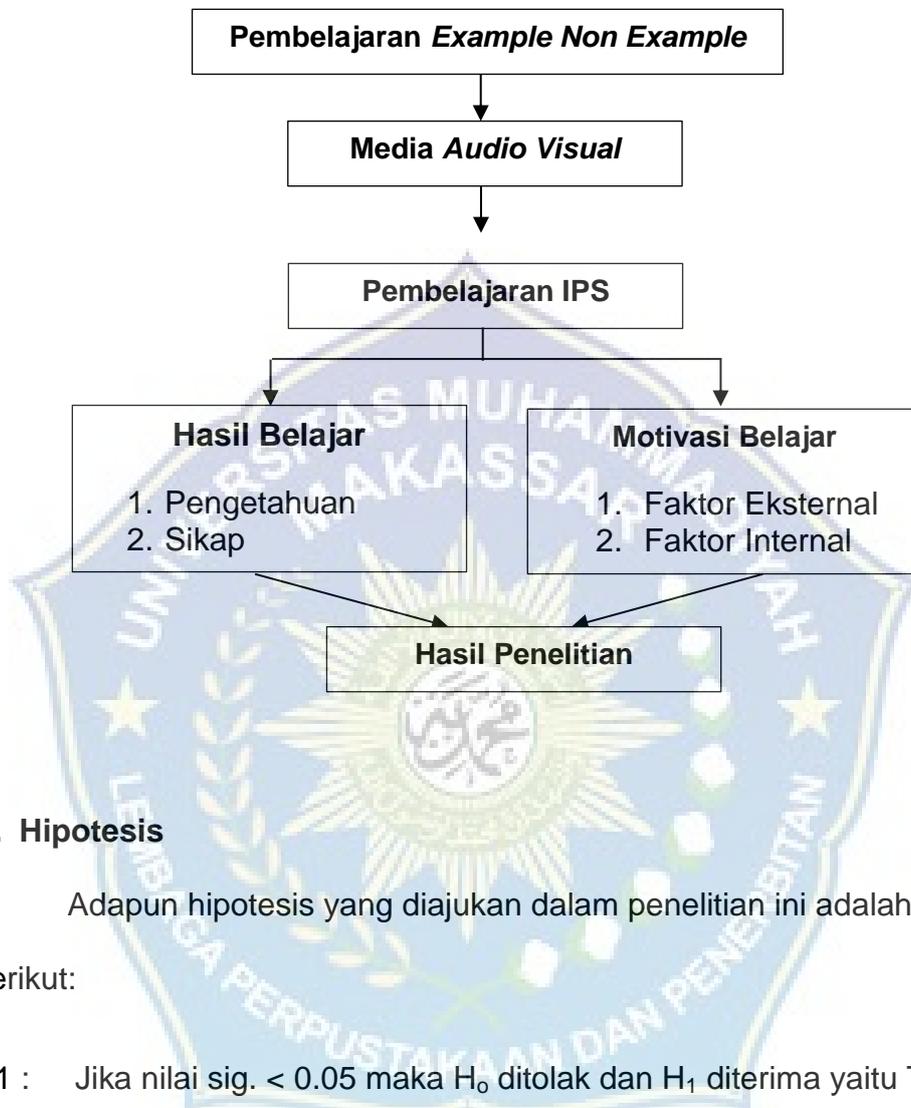
C. Kerangka Pikir

Rendahnya kualitas pembelajaran IPS dipengaruhi oleh banyak faktor, baik dari dalam maupun dari luar siswa. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dapat dibantu dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif, merupakan metode pembelajaran yang menekankan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar dan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah metode pembelajaran *examples non-examples*.

Examples non-examples merupakan sistem pembelajaran berkelompok dengan tujuan agar siswa saling bekerjasama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan hasil belajar siswa, dan saling memotivasi satu sama lain untuk berprestasi, metode ini juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik. Metode *examples non-examples* termasuk metode yang cocok digunakan untuk kelas tinggi maupun kelas rendah, metode ini menggunakan contoh-contoh yang berupa gambar yang mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dalam hal ini peneliti merasa perlu meneliti adakah pengaruh yang signifikan metode pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap hasil belajar IPS dan motivasi belajar. Adapun bagan

kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:

Gambar 2.2. Bagan Kerangka Pikir



D. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Jika nilai sig. < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu Terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan.

HO : Jika nilai sig. > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak Tidak terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-*

examples dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan.

Dalam menentukan kelayakan dan tidaknya suatu *item* yang akan digunakan biasanya dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi atau dengan teknik korelasi *product moment* dengan taraf 0,05 artinya suatu *item* dianggap memiliki keabsahan atau valid jika memiliki korelasi signifikansi terhadap skor total *item*.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sugiono (2010:3) menjelaskan bahwa Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen karena penulis akan mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Jenis eksperimen yang digunakan adalah *Quasy Experimental* jenis *nonequivalent* yaitu desain yang terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, apakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik bila nilai kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Pengaruh perlakuan adalah: $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

R	O1	X	O2
	O3		O4

Gambar 3.1. Desain Penelitian

Keterangan :

- R : Kelas Eksperimen
- X : Perlakuan
- O1 : Nilai Pretest Kelas Eksperimen
- O2 : Nilai Posttest Kelas Eksperimen
- O3 : Nilai Pretest Kelas Kontrol
- O4 : Nilai Posttest Kelas Kontrol

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah SD Negeri 3 Ranomeeto, Kecamatan Ranomeeto, Kabupaten Konawe selatan, Provinsi Sulawesi Tenggara dengan jangka waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Juli sampai November 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto, tahun pelajaran 2021/2022, yang berjumlah 22 siswa dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Deskripsi Keadaan Populasi

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
5	V	13	9	22
Jumlah		13	9	22

Sumber: kantor tata usaha di SD Negeri 3 Ranomeeto.

2. Teknik Sampel

Arikunto (2010:87) menyatakan sampel adalah bagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Sedangkan dalam kamus besar Bahasa Indonesia, sampel adalah suatu yang digunakan contoh dari

bagian yang lebih besar. Pada penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah 22 orang siswa kelas V yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 11 orang siswa diberikan perlakuan hanya menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dan kelas eksperimen sebanyak 11 orang siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan *examples non-examples* dan media audio visual.

Tabel 3.2. Sampel Penelitian

Kelas kontrol	Kelas eksperimen
11 orang siswa	11 orang siswa

D. Variabel Penelitian

Margono (2010:133) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel adalah konsep yang mempunyai variasi nilai (misalnya variabel model kerja, keuntungan, biaya promosi, volume penjualan, tingkat pendidikan manajer, dan sebagainya). Variabel dapat diartikan sebagai pengelompokan yang logis dari dua atribut atau lebih. Dalam penelitian yang menjadi variabel penelitian, yaitu:

1. Variabel Bebas

Pembelajaran *example non-example* dengan media *audio visual* (X) pada pembelajaran IPS di SD Negeri 3 Ranomeeto Sebagai variabel bebas atau yang mempengaruhi.

2. Variabel Terikat

Hasil Motivasi belajar IPS (Y1) dan Hasil belajar (Y2) di SD Negeri 3 Ranomeeto sebagai variabel terikat atau yang dipengaruhi.

E. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional Variabel merupakan deskripsi tentang variabel yang diteliti. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel *independent* (variabel bebas) dan variabel *dependent* (variabel terikat). Berikut definisi operasional variabel dari penelitian ini:

1. Metode *examples non-examples* adalah metode belajar yang menggunakan Contoh-contoh dari kasus/gambar yang relevan dengan KD. Selain itu juga metode *examples non-examples* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran. Strategi ini bertujuan guna mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.
2. Motivasi belajar adalah adanya usaha yang tekun, menunjukkan ketertarikan, senang mengikuti pelajaran, Selalu memperhatikan pelajaran, semangat dalam mengikuti pelajaran, mengajukan

pertanyaan, berusaha mempertahankan pendapat, senang memecahkan masalah soal-soal.

3. Hasil Belajar adalah pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran siswa

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Teknik Angket

Teknik Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai alat untuk mengetahui motivasi belajar IPS siswa.

2. Teknik Tes (pengukuran kognitif)

Instrumen tes yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan uraian untuk mengukur Hasil belajar IPS siswa.

3. Teknik Observasi

Teknik observasi digunakan untuk pengamatan terhadap sikap dan perilaku yang terkait dengan mata pelajaran dilakukan oleh peneliti yang bersangkutan selama proses pembelajaran berlangsung, seperti: ketekunan belajar, percaya diri, rasa ingin tahu, kerajinan, kerjasama, kejujuran, disiplin, dan selama peserta didik berada di sekolah atau bahkan di luar sekolah selama perilakunya dapat diamati peneliti.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun diantaranya adalah penyajian data melalui tabel, dalam bentuk distribusi frekuensi.

Instrumen penilaian motivasi belajar disusun berdasarkan indikator menurut Sardiman (2008:83) yaitu: (1) Tekun menghadapi tugas (2) Ulet menghadapi kesulitan (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (4) Tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin (5) Dapat mempertahankan pendapatnya (6) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. Indikator tersebut dikembangkan menjadi 25 pernyataan yang terbagi atas 20 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif. Adapun indikator /kriteria pengukuran motivasi belajar yaitu:

Tabel 3.3 Kriteria Pengukuran Motivasi Belajar

Persentase yang diperoleh	Nilai	Keterangan
>75	1	Sangat Rendah
75-83	2	Rendah
84-92	3	Tinggi
93-100	4	Sangat Tinggi

Instrumen hasil belajar IPS disusun berdasarkan KD dari tema 1 yang dikembangkan menjadi 4 indikator dan menghasilkan 15 butir pilihan ganda dan 5 soal uraian. Adapun kriteria pengukuran hasil belajar berdasarkan KKM satuan pendidikan (Depdikbud) adalah :

Tabel. 3.4 Kriteria Pengukuran hasil belajar (Kognitif)

Skala	Nilai	Keterangan
<75	D	Perlu Bimbingan
75-83	C	Cukup
84-92	B	Baik
93-100	A	Sangat Baik

Penelitian ini penulis menggunakan analisis kuantitatif. Analisis data untuk kuantitatif yang berupa angka-angka atau (skor) jawaban responden dari hasil pengukuran melalui tes dan kuesioner. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert.

1. Analisis Regresi Berganda

Teknik analisis data dilakukan untuk menguji pengaruh pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar IPS kelas V di SD Negeri 3 Ranomeeto. Penelitian ini menggunakan analisis regresi linier dengan menggunakan bantuan program software *SPSS*. Adapun Analisis regresi menggunakan rumus persamaan regresi linier berganda seperti yang dikutip dalam Sugiono (2010 :192), yaitu :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + e$$

Dimana :

Y = Variabel Independen, yaitu Pembelajaran *Example Non-Example* dengan menggunakan media audio visual.

X1 = Variabel dependen, yaitu hasil belajar IPS.

X2 = Variabel dependen, yaitu Motivasi Belajar.

a = Konstanta yang merupakan rata-rata nilai Y pada saat nilai X1 dan X2 sama dengan nol

b1 = Koefisien regresi, mengukur rata-rata nilai Y untuk tiap perubahan X1 dengan menganggap X2 konstan.

b2 = Koefisien regresi, mengukur rata-rata nilai Y untuk tiap perubahan X1 dengan menganggap X2 konstan.

e = Standar error

2. Koefisien Korelasi Berganda (R)

Analisis koefisien korelasi berganda (R) digunakan untuk menerangkan kekuatan dan arah hubungan antara variabel bebas yaitu Pembelajaran *example non-example* dengan media *audio visual* (Y) terhadap variabel terikat yaitu hasil belajar IPS (X₁) dan Motivasi Belajar (X₂). Menggunakan analisis korelasi berganda *multiple corellation* untuk mengukur kekuatan asosiasi (hubungan) antara variabel independen dan variabel dependen.

Tabel 3.5 : Pedoman Pemberian Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0-0,199	Lemah
0,20-3,99	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Pada model linear berganda ini, akan dilihat besarnya kontribusi untuk variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikatnya dengan melihat besarnya koefisien determinasi totalnya (R^2). Jika (R^2) yang diperoleh mendekati 1 (satu) maka dapat dikatakan semakin kuat hasil belajar IPS dan motivasi belajar dalam pembelajaran *example non-example* dengan menggunakan media *audio visual* tersebut menerangkan hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika (R^2) makin mendekati 0 (nol) maka semakin lemah pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat.

4. Pengujian Hipotesis (Uji F dan T)

Ghozali (2011:98) Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Jika nilai probability t lebih besar dari 0,05 maka tidak ada pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen (koefisien regresi tidak signifikan) sedangkan jika nilai probability t lebih kecil dari 0,05 maka terdapat pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen (koefisien regresi signifikan).

Selain itu dalam bukunya Priyatno (2013:120) juga menjelaskan kriteria pengujiannya adalah H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Menurut Priyatno (2010: 69), rumus yang digunakan dalam uji statistik t adalah sebagai berikut:

1. $H_0 : \beta = 0$

Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima atau H_a ditolak, ini berarti menyatakan bahwa variabel independen atau bebas tidak mempunyai pengaruh secara individual terhadap variabel dependen atau terikat.

2. $H_a : \beta \neq 0$

Jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak atau H_a diterima, ini berarti menyatakan bahwa variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara individual terhadap variabel dependen atau terikat.

Ghozali (2011:84) uji statistik F menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat untuk mengambil keputusan hipotesis diterima atau ditolak dengan membandingkan tingkat signifikansi (α) sebesar 5% (0,05). Jika nilai Pembelajaran *examples non-examples* dengan media *audio visual* lebih besar dari α 0,05 maka model regresi tidak dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen dengan kata lain variabel independen secara bersama-sama tidak berpengaruh.

Selain itu dalam bukunya Priyatno (2013:122) dijelaskan kriteria pengujian uji F adalah H_0 diterima bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ dan H_0 ditolak bila $F_{hitung} > F_{tabel}$. Dasar Pembelajaran *Example Non-Example*

dengan menggunakan media *audio visual* yang digunakan dalam uji statistic F adalah sebagai berikut:

1. $H_0 : \beta_{1,2,3,4,5} = 0$

Jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima atau H_a ditolak, ini berarti menyatakan bahwa semua variabel independen atau bebas tidak mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat.

2. $H_a : \beta_{1,2,3,4,5} \neq 0$

Jika nilai lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak atau H_a diterima, ini berarti menyatakan bahwa semua variabel independen atau bebas mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen atau terikat.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Adapun hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Deskripsi Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dengan *Audio Visual*

Adapun hasil analisis deskriptif motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu :

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi data motivasi belajar siswa kelas eksperimen

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	
	Sebelum perlakuan	Setelah Perlakuan
Mean	73	90
Median	73	91
Modus	70	91
Minimum	68	86
Maximum	80	95

Nilai mean motivasi belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 73.00 sedangkan nilai mean setelah perlakuan sebesar 90.00, nilai median sebelum perlakuan yaitu 73 sedangkan nilai median setelah perlakuan yaitu 90, nilai modus sebelum perlakuan yaitu 70 sedangkan nilai modus setelah perlakuan yaitu 91, nilai minimum sebelum perlakuan yaitu 68 sedangkan nilai minimum setelah perlakuan yaitu 86, dan nilai maksimum motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 80

sedangkan nilai maksimum motivasi belajar siswa setelah perlakuan yaitu 95.

Berikut deskripsi frekuensi data motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu:

Tabel 4.1.1 Distribusi frekuensi penilaian motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	<75	7	63.64%
2	75-83	4	36.36%
3	84-92	0	0%
4	93-100	0	0%
Jumlah		11	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar IPS siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu terdapat 7 orang siswa dengan persentase 63.64% yang masuk dalam kategori sangat rendah, terdapat 4 orang siswa dengan persentase 36.36% yang masuk dalam rendah, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan persentase tersebut menunjukkan bahwa penilaian motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan masih tergolong rendah

Adapun deskripsi frekuensi data motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu:

Tabel 4.1.2 Distribusi frekuensi penilaian Motivasi Belajar Kelas Eksperimen setelah Perlakuan

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	<75	0	0%
2	75-83	0	0%
3	84-92	10	90.91%
4	93-100	1	9.09%
Jumlah		11	11

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar IPS siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori rendah, terdapat 10 orang siswa dengan persentase 90.91% yang masuk dalam kategori tinggi, dan terdapat 1 orang siswa dengan persentase 9.09% yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan persentase tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan sudah tergolong sangat baik karena ada pengaruh motivasi belajar siswa sebelum perlakuan dengan setelah perlakuan

Adapun hasil analisis deskriptif motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yaitu :

Tabel 4.2 Distribusi frekuensi data motivasi belajar siswa kelas kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	
	Sebelum perlakuan	Setelah Perlakuan
Mean	67.00	83.00
Median	65	84
Modus	65	85
Minimum	60	76
Maximum	76	90

Berikut merupakan deskripsi penilaian motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu:

Tabel 4.2.1 Distribusi frekuensi penilaian motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	<75	10	90.91%
2	75-83	1	9.09%
3	84-92	0	0%
4	93-100	0	0%
Jumlah		11	11

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar IPS siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu terdapat 10 orang siswa dengan persentase 90.91% yang masuk dalam kategori sangat rendah, terdapat 1 orang siswa dengan persentase 9.09% yang masuk dalam kategori rendah, tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori tinggi, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan persentase tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan masih tergolong sangat rendah.

Berikut merupakan deskripsi penilaian motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan yaitu:

Tabel 4.2.2 Distribusi frekuensi penilaian motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	<75	0	0%
2	75-83	5	45.46%
3	84-92	6	54.54%
4	93-100	0	0%
Jumlah		11	11

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar IPS siswa pada kelas kontrol setelah perlakuan yaitu tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah, terdapat 5 orang siswa dengan persentase 45.46% yang masuk dalam kategori rendah, terdapat 6 orang siswa dengan persentase 54.54% yang masuk dalam kategori tinggi, dan tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan persentasi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sudah tergolong tinggi karena motivasi belajar siswa sebelum perlakuan lebih berpengaruh dibandingkan motivasi belajar siswa setelah perlakuan.

Berdasarkan deskripsi motivasi belajar siswa kelas kontrol di atas menunjukkan bahwa nilai mean motivasi belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 67.00 sedangkan nilai mean setelah perlakuan sebesar 83.00, nilai median sebelum perlakuan yaitu 65 sedangkan nilai median setelah perlakuan yaitu 84, nilai modus sebelum perlakuan yaitu 65 sedangkan nilai modus setelah perlakuan yaitu 85, nilai minimum sebelum perlakuan yaitu 60 sedangkan nilai minimum setelah perlakuan yaitu 76, dan nilai maksimum motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 76 sedangkan nilai maksimum motivasi belajar siswa setelah perlakuan yaitu 90.

2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dengan *Audio Visual*

Adapun hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu :

Tabel 4.3. Distribusi frekuensi data hasil belajar murid kelas eksperimen

Statistik Deskriptif	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
Mean	67.27	83.64
Median	65	85
Modus	60	85
Minimum	45	70
Maximum	90	95

Berdasarkan tabel deskripsi hasil belajar siswa kelas eksperimen diatas menunjukkan bahwa nilai mean motivasi belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 67.27 sedangkan nilai mean setelah perlakuan sebesar 83.64, nilai median sebelum perlakuan yaitu 66 sedangkan nilai median setelah perlakuan yaitu 85, nilai modus sebelum perlakuan yaitu 60 sedangkan nilai modus setelah perlakuan yaitu 85, nilai minimum sebelum perlakuan yaitu 45 sedangkan nilai minimum setelah perlakuan yaitu 70, dan nilai maksimum motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 90 sedangkan nilai maksimum motivasi belajar siswa setelah perlakuan yaitu 95.

Berikut merupakan persentase kriteria pencapaian hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah:

Tabel 4.3.1 Distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Sebelum Perlakuan

Skor	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
<75	D	Perlu Bimbingan	7	63.6%
75-83	C	Cukup	2	18.2%
84-92	B	Baik	2	18.2%
93-100	A	Sangat Baik	0	0 %
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto pada kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu terdapat 7 orang siswa atau sekitar 63.6% yang masih perlu bimbingan, 2 orang siswa atau sekitar 18.2% yang masuk kategori cukup, 2 orang siswa atau sekitar 18.2% yang masuk kategori baik, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan masih tergolong rendah.

Berikut merupakan persentase kriteria pencapaian hasil belajar IPS siswa untuk kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu:

Tabel 4.3.2 Distribusi frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan

Skor	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
<75	D	Perlu Bimbingan	1	9.1%
75-83	C	Cukup	3	27.3%
84-92	B	Baik	5	45.4%
93-100	A	Sangat Baik	2	18.2%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto pada kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu terdapat 1 orang siswa atau sekitar

9.1% yang masih perlu bimbingan, 3 orang siswa atau sekitar 27.3% yang masuk kategori cukup, 5 orang siswa atau sekitar 45.4% yang masuk kategori baik, dan terdapat 2 orang siswa atau sekitar 18.2% yang masuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada kelas eksperimen setelah perlakuan berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPS siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis persentase hasil belajar siswa tersebut di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan lebih berpengaruh dari nilai hasil belajar kelas eksperimen sebelum perlakuan.

Berikut merupakan sebarang hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang diperoleh yaitu :

Tabel 4.4. Distribusi frekuensi data hasil belajar murid kelas kontrol

Statistik Deskriptif	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
Mean	61.82	74.55
Median	60	75
Modus	60	75
Minimum	35	60
Maximum	85	90

Berdasarkan tabel deskripsi hasil belajar siswa kelas kontrol diatas menunjukkan bahwa nilai mean motivasi belajar siswa sebelum perlakuan sebesar 61.82 sedangkan nilai mean setelah perlakuan sebesar 74.55, nilai median sebelum perlakuan yaitu 60 sedangkan nilai median setelah perlakuan yaitu 75, nilai modus sebelum perlakuan yaitu 60 sedangkan nilai modus setelah perlakuan yaitu 75, nilai minimum sebelum perlakuan yaitu 35 sedangkan nilai minimum setelah perlakuan yaitu 60, dan nilai

maksimum motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu 85 sedangkan nilai maksimum motivasi belajar siswa setelah perlakuan yaitu 90.

Berikut merupakan persentase kriteria pencapaian hasil belajar siswa untuk kelas kontrol sebelum perlakuan adalah :

Tabel 4.4.1 Distribusi frekuensi Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas kontrol sebelum Perlakuan

Skor	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
<75	D	Perlu Bimbingan	8	72.7%
75-83	C	Cukup	2	18.2%
84-92	B	Baik	1	9.1%
93-100	A	Sangat Baik	0	0%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto pada kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu terdapat 8 orang siswa atau sekitar 72.7% yang masih perlu bimbingan, 2 orang siswa atau sekitar 18.2% yang masuk kategori cukup, 1 orang siswa atau sekitar 9.1% yang masuk kategori baik, dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol sebelum perlakuan masih tergolong rendah.

Berikut merupakan persentase kriteria pencapaian hasil belajar IPS siswa untuk kelas kontrol setelah perlakuan yaitu:

Tabel 4.4.2 Distribusi frekuensi Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas kontrol Setelah Perlakuan

Skor	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
<75	D	Perlu Bimbingan	4	36.4%
75-83	C	Cukup	5	45.4%
84-92	B	Baik	1	9.1%
93-100	A	Sangat Baik	1	9.1%
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa persentase hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto pada kelas kontrol setelah perlakuan yaitu terdapat 4 orang siswa atau sekitar 36.4% yang masih perlu bimbingan, 5 orang siswa atau sekitar 45.4% yang masuk kategori cukup, 1 orang siswa atau sekitar 9.1% yang masuk kategori baik, dan terdapat 1 orang siswa atau sekitar 9.1% yang masuk dalam kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa pada kelas kontrol setelah perlakuan berpengaruh besar terhadap hasil belajar IPS siswa setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan hasil analisis persentase hasil belajar murid tersebut di atas menunjukkan bahwa nilai hasil belajar kelas kontrol setelah perlakuan lebih berpengaruh dari nilai hasil belajar kelas kontrol sebelum perlakuan.

Dari hasil analisis deskriptif hasil belajar murid tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu sebesar 67.27 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu sebesar 83.64 sedangkan hasil analisis deskriptif hasil belajar murid menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum

perlakuan yaitu sebesar 61.82 dan nilai rata-rata hasil belajar murid kelas kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 74.55. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan hasil belajar murid pada kelas kontrol, baik dari sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan.

3. Pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V siswa di SD Negeri 3 Ranomeeto.

a. Analisis Regresi Berganda

Berikut merupakan tabel analisis regresi berganda yaitu:

Tabel 4.5 Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	3.642	1.021		
Hasil Belajar	.043	.012	.039	.250	.000
Motivasi Belajar	.081	.018	.715	4.547	.000

Berdasarkan tabel analisis regresi berganda tersebut diatas, diketahui bahwa nilai constant (Nilai a) sebesar 3.642. Sementara nilai hasil belajar siswa (nilai b) sebesar 0.043 serta nilai motivasi belajar siswa (nilai b) sebesar 0.081. sehingga dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$X : 3.642 + 0.043y_1 + 0.081y_2 + e$$

Yang berarti:

- 1) Nilai konstanta *examples non-examples* (X) sebesar 3.643 yang menyatakan jika variabel Y1,Y2 sama dengan nol maka *examples non-examples* adalah sebesar 3.643.
- 2) Koefisien Y1 sebesar 0.043 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh hasil belajar siswa sebesar 1% maka hasil belajar siswa berpengaruh sebesar 0.043(4%) atau sebaliknya jika hasil belajar siswa mengalami penurunan 1% maka hasil belajar siswa menurun sebesar 0.043(4%)
- 3) Koefisien Y2 sebesar 0.081 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh motivasi belajar siswa sebesar 1% maka motivasi belajar siswa berpengaruh sebesar 0.081(8%) atau sebaliknya jika motivasi belajar siswa mengalami penurunan 1% maka motivasi belajar siswa menurun sebesar 0.081(8%)

b. Koefisien Korelasi Berganda (R)

Berikut merupakan tabel koefisien korelasi berganda (R) yaitu:

Tabel 4.6 Koefisien korelasi berganda

Model Summary							
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics		
					R Square Change	F Change	df1
1	.456 ^a	.208	.189	12.995	.208	11.025	1

Model	Change Statistics	
	df2	Sig. F Change
1	41 ^a	.000

Berdasarkan tabel tersebut diatas diketahui bahwa nilai signifikan adalah $0.000 < 0.005$ maka dikatakan korelasi antara variabel dan nilai R

Square : 0.473. artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

c. Koefisien Determinasi (R²)

Berikut merupakan tabel koefisien determinasi (R²) yaitu:

Tabel 4.7 Koefisien Geterminasi (R²)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.688 ^a	.473	.448	.840

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS tersebut diatas, diketahui nilai R Square sebesar 0.473, hal ini mengandung bahwa pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y1 dan 2 adalah sebesar 47.3%

d. Pengujian Hipotesis (Uji F dan T)

Adapun tabel pengujian hipotesiis (Uji F dan Uji T) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Uji Hipotesis

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1861.818	1	1861.818	11.025	0.002 ^b
	Residual	7092.727	42	168.874		
	Total	8954.545	43			

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	57.273	4.799		11.935	.000
	examples non-examples	5.818	1.753	.456	3.320	0.002

Berdasarkan tabel uji hipotesis tersebut diatas, nilai signifikansi $0.002 < 0.005$. Nilai T Hitung sebesar 3.320 dan nilai T Tabel sebesar 1.753 atau $T \text{ Hitung} > T \text{ tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Sedangkan nilai signifikansi $0.002 < 0.005$ atau $F \text{ Hitung} > F \text{ Tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* berpengaruh secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan.

faktor yang menyebabkan rendahnya nilai pada mata pelajaran IPS kelas V yaitu: 1) media pembelajaran yang terbatas, 2) model pembelajaran guru yang klasikal dan monoton, 3) serta kurangnya minat belajar dan motivasi siswa.

Hambatan tidak hanya pada siswa, tetapi juga pada guru. Berdasarkan hasil pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS, di dapatkan informasi metode yang digunakan guru seperti menulis dan tanya jawab. Pembelajaran masih didominasi oleh guru, sementara siswa masih terbilang pasif di kelas dengan hanya mendengarkan apa yang

guru jelaskan. Metode pembelajaran seperti ini sering digunakan mengingat masih terbatasnya pemahaman serta belum terbiasanya guru untuk melakukan berbagai varian metode pembelajaran yang kekinian dan variatif.

Dalam penelitian ini, harapan seorang guru yaitu agar semua siswa dapat berhasil dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi menyenangkan, serta motivasi dan hasil belajar meningkat. Untuk mengatasi masalah pembelajaran di atas, peneliti akan menerapkan metode *examples non-examples*. Metode *examples non-examples* adalah model belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan kompetensi dasar (KD), karena dengan menggunakan contoh akan mudah di ingat apalagi contoh itu berbentuk visual gambar.

1. Motivasi belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dengan *Audio visual* Kelas V SD Negeri 3 ranomeeto.

Berdasarkan persentase motivasi belajar menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan lebih besar pengaruhnya dibandingkan motivasi belajar murid kelas eksperimen sebelum perlakuan.

Berdasarkan hasil penelitian dari motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya

dibandingkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol hal ini dapat dilihat bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan dibandingkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan. Nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan lebih kecil pengaruhnya dibandingkan dengan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Miharja (2019) menyimpulkan bahwa Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar adalah model *example non example*. Model pembelajaran *example non example* merupakan inovasi pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi secara mendalam dengan bantuan contoh gambar-gambar. Oleh karena itu teori ini mendukung untuk penelitian penggunaan model pembelajaran *example non example* terhadap motivasi belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Hasil belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran *examples non-examples* dengan *Audio visual* kelas V SD Negeri 3 ranomeeto.

Berdasarkan hasil penelitian yang diklaurkan oleh peneliti, dapat dilihat bahwasanya hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol, baik itu sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan.

Dari hasil analisis deskriptif hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu sebesar 67.27 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu sebesar 83.64 sedangkan hasil analisis deskriptif hasil belajar murid menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum perlakuan yaitu sebesar 61.82 dan nilai rata-rata hasil belajar murid kelas kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 74.55. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar murid pada kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan hasil belajar murid pada kelas kontrol, baik dari sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Habibah (2016:54) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *examples non examples* mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa Kelas V SDN 70 Banda Aceh khususnya pada materi tokoh-tokoh pergerakan nasional. Dari hasil penelitian ini menjelaskan bahwa model *examples non examples* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu penelitian ini mendukung untuk penggunaan model pembelajaran *examples non examples terhadap hasil belajar siswa* sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.

3. pengaruh penggunaan pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis regresi berganda maka dapat dibahas bahwa nilai constant (Nilai a) sebesar 3.642. Sementara nilai motivasi belajar siswa (nilai b) sebesar 0.081 serta hasil belajar siswa (nilai b) sebesar 0.043. sehingga dapat diperoleh persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$X : 3.642 + 0.043y_1 + 0.081y_2 + e$$

Yang berarti:

- a. Nilai konstanta *examples non-examples* (X) sebesar 3.643 yang menyatakan jika variabel Y₁, Y₂ sama dengan nol maka *examples non-examples* adalah sebesar 3.642.
- b. Koefisien Y₁ sebesar 0.081 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh motivasi belajar siswa sebesar 1% maka motivasi belajar siswa berpengaruh sebesar 0.081(8%) atau sebaliknya jika motivasi belajar siswa mengalami penurunan 1% maka motivasi belajar siswa menurun sebesar 0.081(8%).
- c. Koefisien Y₂ sebesar 0.043 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh hasil belajar siswa sebesar 1% maka hasil belajar siswa berpengaruh sebesar 0.043(4%) atau sebaliknya jika hasil belajar siswa mengalami penurunan 1% maka hasil belajar siswa menurun sebesar 0.043(4%)

Hasil penelitian yang diperoleh dari seorang peneliti pada koefisien korelasi berganda diketahui bahwa nilai signifikan adalah ≤ 0.000 maka dikatakan korelasi antara variabel dan nilai R Square : 0.473. artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

Pengujian koefisien determinasi pada hasil penelitian yang diperoleh dari peneliti yang ditemukan bahwasanya dalam pengujian ini diketahui nilai R Square sebesar 0.473, hal ini mengandung bahwa pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y1 dan 2 adalah sebesar 47.3%

Pada pengujian hipotesis (Uji F dan Uji T) dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa nilai signifikansi <0.005 atau $T_{Hitung} > T_{Tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa. Sedangkan nilai signifikansi <0.005 atau $F_{Hitung} > F_{Tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* berpengaruh secara simultan terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.

Dari hasil penelitian yang diperoleh, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Seprilia Dkk (2021) Menunjukkan bahwa Hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan menunjukkan model

pembelajaran examples non examples mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 72% (kategori kuat).

Selain dari itu, penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Elmy Wulandari dengan judul Efektivitas Model Example Non Example Bermedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Gugus Palapa Cilacap. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan desain quasi experimental design berbentuk non equivalent control group design. Populasi seluruh siswa kelas IV SD Negeri Gugus Palapa yang berjumlah 101 siswa. Dalam penelitian ini, membutuhkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Banyak siswa dalam kelas eksperimen adalah 28 dan 26 untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi angket, observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas control dengan menggunakan program aplikasi SPSS 20.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 3 Ranomeeto yang mengkaji tentang Pengaruh Pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* terhadap motivasi dan hasil belajar Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto

1. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol baik itu sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan. Hal ini dapat dilihat bahwa Nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum perlakuan sebesar 73.00 dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah perlakuan sebesar 90.00. Sedangkan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol sebelum perlakuan sebesar 67.00 dan nilai rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol setelah perlakuan sebesar 83.00.
2. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan hasil belajar siswa pada kelas kontrol baik itu sebelum perlakuan maupun setelah perlakuan. Hal ini dapat dilihat bahwa Nilai rata-rata kelas eksperimen sebelum perlakuan yaitu sebesar 67.27 dan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen setelah perlakuan yaitu sebesar 83.64 sedangkan hasil analisis deskriptif hasil belajar murid menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebelum

perlakuan yaitu sebesar 61.82 dan nilai rata-rata hasil belajar murid kelas kontrol setelah perlakuan yaitu sebesar 74.55

3. Nilai konstanta *examples non-examples* (X) sebesar 3.643 yang menyatakan jika variabel Y1, Y2 sama dengan nol maka *examples non-examples* adalah sebesar 3.642, Koefisien Y1 sebesar 0.081 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh motivasi belajar siswa sebesar 1% maka motivasi belajar siswa berpengaruh sebesar 0.081 (8%) atau sebaliknya jika motivasi belajar siswa mengalami penurunan 1% maka motivasi belajar siswa menurun sebesar 0.081 (8%). Koefisien Y2 sebesar 0.043 berarti bahwa setiap terjadi pengaruh hasil belajar siswa sebesar 1% maka hasil belajar siswa berpengaruh sebesar 0.043 (4%) atau sebaliknya jika hasil belajar siswa mengalami penurunan 1% maka hasil belajar siswa menurun sebesar 0.043 (4%).

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini, maka penulis mengajukan saran sebagai berikut:

1. Dalam mengajarkan materi pelajaran, yang harus diperhatikan oleh seorang guru adalah bagaimana memilih suatu pendekatan dalam pembelajaran. Karena dengan pemilihan pendekatan yang tepat dapat membantu murid untuk memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar dan hasil belajar murid di sekolah dasar.
2. Dari hasil penelitian yang diperoleh, Pembelajaran *examples non-examples* dengan menggunakan media *audio visual* sebaiknya

dijadikan sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam Pembelajaran IPS siswa di SD Negeri 3 Ranomeeto karena dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar murid

3. Diharapkan pada pihak sekolah agar memaksimalkan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran di sekolah, karna pada dasarnya salah satu motivasi belajar dan hasil belajar murid ditentukan dengan sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti media *Audio dan Visual*.



DAFTAR PUSTAKA

Al Qur'an

- Ahmadi, Iif Khoiru., dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu Pengaruhnya Terhadap Konsep, Mekanisme, dan Proses Pembelajaran Sekolah Swasta dan Negeri*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Budiningsih,
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdikbud. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Didaktika Dwija Indria. 2015. jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/1677 .
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, I Gede Sadhu Ketut Agustini, dan Pradnyana, I Made Ardwi. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 5 Tejakula*, (Jurnal Online).
- Ghozali, Imam. 2011. "Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS". Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hamalik, Oemar. 2009. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditiya Bakti.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik)*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hernowo. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pengembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mahmud, Dimiyati. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

- Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Miftahul, Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2014) Cet. Pertama.
- Numan, Sumantri. 2011. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nurul Astuty Yensy. B. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples Dengan Menggunakan Alat Peraga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Viii Smp N 1 Argamakmur*.
- Paulina. 2009. *Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7 (10): 11-21.
- Pintrich. 2013. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwana, Agung Eko., dkk. 2009. *Pembelajaran IPS MI/SD Edisi Pertama*, Surabaya: AprintA: 2009 LAPIS PGMI.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, cet. VI.
- Priyatno, Duwi, *Mandiri Belajar Analisis Data Dengan SPSS*, Yogyakarta, Mediakom, 2013.
- Rasimin. 2012. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: TrusMedia Publishing.
- Ratnawulan, Elis, dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Cv Pustaka Setia.
- Rudi, Wirjaya. 2009. *Metode dan Media Pembelajaran Efektif dan Kreatif*. Jakarta Nasional Perlesa.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santrock. 2007. *Discipline and Academic Performance (A Study of Selected secondary Schools in Lagos, Nigeria)*. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* January 2014, Vol. 3, No.1.

- Sardiman, 2008. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Siswanto, Wahyudi Dewi Ariani. 2016. *Model Pembelajaran*. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Sudjana. 2015. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumaatmaja, Nursid, dkk. 2008. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyadi. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP UPI. (2007). *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan*. Grasindo Intima : Bandung.
- Wahyu Ningrum, Indah. 2013. *Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Bangun Ruang Melalui Metode Examples Non Examples*. Jurnal.
- Winastwan Gora dan Sunarto. 2010. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 – Kritik MI, EI, SQ, AQ & Successful Intelligence atas IQ*. Bandung: Alfabeta.
- Winkel. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zubaedi. 2011. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. Edisi Pertama.

RIWAYAT HIDUP



Eka Hendrawan, Lahir di Boro-Boro.R pada tanggal 29 Februari 1996, anak ketiga dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan suami istri Harmin dan Heniwati. Penulis menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 2 Boro-Boro. R pada tahun 2004 sampai dengan tahun 2009.

Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di SMP 4 Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan dan tamat pada tahun 2012. Penulis melanjutkan pendidikan di SMA 2 Konawe Selatan Kabupaten Konawe Selatan, hingga akhirnya tamat pada tahun 2015. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo Kendari program strata 1 (S1). Pada tahun 2019 penulis kembali melanjutkan pendidikan Strata Dua (S2) jurusan Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan pada tahun yang sama juga penulis Lulus menjadi pegawai negeri sipil (PNS) di SD Negeri 5 Lasolo Kepulauan Kabupaten Konawe Utara.

Atas berkat dan rahmat Allah SWT, dan segala kerja keras, pengorbanan serta kesabaran, pada tahun 2023 Insyallah penulis akan menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah strata 2 dengan judul ***“Pengaruh Pembelajaran Examples Non-Examples dengan Menggunakan Media Audio visual Terhadap Hasil Motivasi dan Hasil belajar IPS Kelas V SD Negeri 3 Ranomeeto Kabuaten Konawe Selatan”***

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SDN 3 RANOMEETO
Kelas /Semester : V/1 (satu)
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Subtema 1 : Organ Gerak Hewan
Pembelajaran ke : 1
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (3 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI IPS

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1	Menyebutkan pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia
		3.1.2	Menyebutkan pulau-pulau besar di Indonesia
		3.1.3	Menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia
4.1	Menyajikan hasil identifikasi Karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.2	Menggambar letak geografis tempat tinggal Masing-masing sesuai peta.
		4.1.3	Mempresentasikan kondisi geografis pulau-pulau yang ada di Indonesia
		4.1.4	Mengetahui pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia
		4.1.5	Menyebutkan keragaman budaya di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi mengenai Indoensia sebagai negara kepulauan
2. Siswa dapat menggambarkan letak geografis tempat tinggal masing-masing sesuai dengan peta
3. Siswa dapat menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia
4. Siswa dapat menyebutkan pulau-pulau yang besar di Indonesia

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Model Pembelajaran : Examples Non-examples dengan Audio Visual

Metode Pembelajaran : Simulasi contoh gambar dan audio visual, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Buku, teks bacaan organ gerak hewan dan manusia, gambar tentang organ gerak hewan dan manusia
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Slide/gambar beranimasi tentang organ gerak hewan dan manusia.
- Slide materi Kondisi geografis negara indonesia

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya sita-cita.4. Memberikan pretes seputar materi pada tema I subtema 1,2,3 untuk mengukur kemampuan awal siswa.5. Appersepsi: Guru bertanya kepada siswa Mengapa kita harus menjaga keutuhan alam?6. Motivasi: mengajak siswa untuk membiasakan membaca buku selama 15 menit, mengamati lingkungan sekitar, menuliskan hal-hal yang penting7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran/materi yang akan dibahas dilanjutkan dengan memberikan pretes kepada siswa	15 menit

<p>Kegiatan inti</p>	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari yaitu mengamati kondisi geografis Indonesia yang ada dalam buku tema. • Menyaksikan tayangan atau mengamati gambar dan audio visual tentang kondisi geografis Indonesia • Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar/audio visual kondisi geografis Indonesia. <p>Catatan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Eksplorasi: Ajarkan siswa untuk mengeksplorasi gambar/audio visual secara cermat untuk menggali informasi. 2) Pengumpulan Data: Ajarkan siswa sehingga terbiasa untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang berguna melalui konsep pelaporan tertulis. 3) Komunikasi: Rangsang keingintahuan siswa dengan dialog interaktif <p>Hasil yang Diharapkan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa terangsang untuk ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut Mengidentifikasi kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia, 2) Siswa memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap kondisi geografis wilayah Indonesia <p>A. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus siswa dengan bertanya tentang kondisi geografis di Indonesia sebagai negara kepulauan. • Secara interaktif, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta memberikan pendapatnya <p>B. Ayo Berdiskusi</p> <p>Berdasarkan pada peta kondisi geografis negara Indonesia siswa diminta mendiskusikan tentang luas dan letak wilayah Indonesia serta luas letak pulau-pulau di Indonesia.</p> <p>Alternatif Pelaksanaan Diskusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi untuk membuat hipotesis secara klasikal. • Guru membagi siswa menjadi kelompok, masing-masing anggota terdiri dari 3/4 orang siswa • Masing-masing siswa bekerjasama dalam kelompok untuk 	<p>180 menit</p>
----------------------	--	----------------------

mendiskusikan tentang luas dan letak wilayah Indonesia serta luas letak pulau-pulau di Indonesia

- Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas
- Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
- Setelah siswa selesai melaksanakan diskusi, guru mengonfirmasi pendapat-pendapat siswa.
- Kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan.

C. Ayo Mencoba

- a. Berdasarkan hasil pengamatan siswa menggali informasi tentang luas dan letak wilayah Indonesia serta pulau-pulau besar yang ada di dalamnya berdasarkan peta yang ditampilkan oleh guru menggunakan Contoh gambar dan media audio visual
- b. Setelah mengetahui luas dan letak wilayah negara Indonesia, siswa diminta menggambar peta sederhana tentang tempat tinggalnya melalui wawancara baik dengan guru, orang tua, RT/RW atau aparat setempat
- c. Jika siswa mengalami kesulitan siswa dapat menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada guru.
- d. Guru memberikan arahan dan memandu siswa yang mengalami kesulitan.
- e. Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa.

D. Ayo Menulis

Setelah siswa membuat gambar peta sederhana mengenai tempat tinggalnya, guru meminta kepada Siswa membuat organisasi data dengan membuat cerita singkat mengenai lingkungan disekitarnya berdasarkan peta wilayah yang telah dibuat

- Siswa membuat catatan tentang luas dan letak geografis lingkungan sekitarnya pada peta wilayah yang di telah dibuatnya
- Organisasi data tersebut di tulis dalam buku catatan siswa berkaitan dengan tema maupun sub tema yang pelajari

E. Ayo Renungkan

Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Sikap apa yang kamu pelajari pada hari ini? Apakah kamu sudah menerapkan dalam kehidupan sehari-hari?

- Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

I. PENGAYAAN

a. Remedial

Tuliskan kembali luas dan letak wilayah negara Indonesia

Wilayah Indonesia	
Luas	Letak

b. Pengayaan

1. Tuliskan kondisi geografis di Indonesia!
2. Bagaimana keadaan alam Indonesia?
3. Apa dampak positif dari luas dan letak wilayah Indonesia?

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala SDN 3 Ranomeeto

Jasmin, S.Pd
NIP. 197912072009031004

Ranomeeto, Juli
2021 Guru Kelas V

Eka Hendrawan, S.Pd
NIP.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

KELAS EKSPERIMEN

Sekolah : SDN 3 RANOMEETO
Kelas /Semester : V/1 (satu)
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Subtema 1 : Organ Gerak Hewan
Pembelajaran ke : 2
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI IPS

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1	Menyebutkan pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia
		3.1.2	Menyebutkan pulau-pulau besar di Indonesia
		3.1.3	Menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia
4.1	Menyajikan hasil identifikasi Karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim Dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.2	Menggambar letak geografis tempat tinggal Masing-masing sesuai peta.
		4.1.3	Mempresentasikan kondisi geografis pulau-pulau yang ada di Indonesia
		4.1.4	Mengetahui pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia
		4.1.5	Menyebutkan keragaman budaya di Indonesia.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi mengenai Indonesia sebagai negara maritim
2. Siswa dapat mengetahui pengaruh Indonesia sebagai negara maritim
3. Siswa dapat menunjukkan contoh kekayaan Indonesia sebagai negara maritim
4. Siswa dapat menunjukkan kondisi geografis di Indonesia sebagai negara maritim

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Model Pembelajaran : Examples Non-examples dengan Audio Visual

Metode Pembelajaran : Simulasi contoh gambar dan audio visual, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.

F. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Buku, teks bacaan organ gerak hewan dan manusia, gambar tentang organ gerak hewan dan manusia
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Slide/gambar beranimasi tentang organ gerak hewan dan manusia.
- Slide materi Kondisi geografis negara Indonesia

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa yang hari ini datang paling awal. (menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.4. Appersepsi: Guru bertanya kepada siswa Mengapa kita harus menjaga laut agar tidak tercemar?5. Motivasi: mengajak siswa untuk membiasakan membaca buku selama 15 menit, mengamati lingkungan sekitar, menuliskan hal-hal yang penting6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran/materi yang akan dibahas	15 menit

Kegiatan inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran:</p> <p>A. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus siswa dengan bertanya tentang kondisi geografis di Indonesia sebagai negara maritim. • Secara interaktif, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta memberikan pendapatnya • Guru juga meminta siswa mengamati kondisi geografis di Indonesia sebagai negara maritim yang ditampilkan guru menggunakan gambar/media audio visual • Guru meminta siswa untuk menuliskan hal-hal penting berkaitan kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim setelah melakukan kegiatan pengamatan peta Indonesia pada media audio visual yang dibuat oleh guru <p>B. Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi untuk membuat hipotesis secara klasikal. • Guru membagi siswa menjadi kelompok, masing-masing anggota terdiri dari 3-4 orang siswa • Masing-masing siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan tentang pengaruh Indonesia sebagai negara maritim • Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan. • Setelah siswa selesai melaksanakan diskusi, guru mengonfirmasi pendapat-pendapat siswa. • Kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan. <p>C. Ayo Renungkan</p> <p>Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Sikap apa yang kamu pelajari pada hari ini? Apakah kamu sudah menerapkan dalam kehidupan sehari-hari?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. • Siswa mengemukakan pendapatnya sesuai dengan perilaku kesehariannya berkaitan dengan kompetensi-kompetensi yang sudah dipelajari 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa 	15 Menit

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari penilaian hasil belajar berupa Tes untuk mengetahui pengetahuan siswa, penilaian motivasi belajar IPS berupa lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan penilaian sikap siswa berupa lembar observasi untuk mengetahui sikap siswa.

a) Teknik Penilaian

1. Penilaian hasil belajar : Tes kognitif
2. Penilaian Motivasi belajar IPS : Lembar angket
3. Penilaian Ketrampilan sikap Sosial : Lembar Observasi

b) Bentuk Instrumen Penilaian

c. Pengetahuan

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

d. Motivasi belajar IPS Siswa

Siswa mengisi angket motivasi belajar IPS yang disediakan oleh guru

Nama siswa	Hasil penilaian pengetahuan	
	Tercapai (√)	Belum Tercapai (√)

I. REMEDIAL

Tuliskan kembali pengaruh negara Indonesia sebagai negara maritim?

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala SDN 3 Ranomeeto

Jasmin, S.Pd
NIP. 197912072009031004



Ranomeeto, Juli
2021 Guru Kelas V


Eka Hendrawan, S.Pd
NIP.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Sekolah : SD NEGERI 3 RANOMEETO
Kelas /Semester : V/1 (satu)
Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
Subtema 1 : Organ Gerak Hewan
Pembelajaran ke : 3
Fokus Pembelajaran : IPS
Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (6 JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

KOMPETENSI IPS

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.1	Menyebutkan pengaruh ekonomi, sosial dan budaya terhadap letak geografis Indonesia
		3.1.2	Menyebutkan pulau-pulau besar di Indonesia
		3.1.3	Menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.2	Menggambar letak geografis tempat tinggal Masing-masing sesuai peta.
		4.1.3	Mempresentasikan kondisi geografis pulau-pulau yang ada di Indonesia
		4.1.4	Mengetahui pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia
		4.1.5	Menyebutkan keragaman budaya di Indonesia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat mengidentifikasi mengenai Indoensia sebagai negara Agraris
2. Siswa dapat mengetahui pengaruh Indonesia sebagai negara Agraris
3. Siswa dapat menunjukkan contoh kekayaan Indonesia sebagai negara Agraris
4. Siswa dapat menunjukkan kondisi geografis di Indonesia sebagai negara Agraris

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Mengidentifikasi kondisi geografis Indonesia sebagai negara Agraris

E. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik.

Model Pembelajaran : Examples Non-examples dengan Audio Visual

Metode Pembelajaran : Simulasi contoh gambar dan audio visual, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah

F. SUMBER DAN MEDIA BELAJAR

- Buku, teks bacaan organ gerak hewan dan manusia, gambar tentang organ gerak hewan dan manusia
- Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014).
- Buku Sekolahnya Manusia, Munif Khotif.
- Slide/gambar beranimasi tentang organ gerak hewan dan manusia.
- Slide materi Kondisi geografis negara indonesia sebagai negara Agraris

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita.4. Appersepsi: Guru bertanya kepada siswa Mengapa kita harus menjaga Hutan kita agar tidak gundul?5. Motivasi: mengajak siswa untuk membiasakan membaca buku selama 15 menit, mengamati lingkungan sekitar, menuliskan hal-hal yang penting6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran/materi yang akan dibahas	15 menit
Kegiatan inti	<p>Langkah-Langkah Pembelajaran:</p> <p>A. Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">• Pada awal pembelajaran, guru menstimulus siswa dengan bertanya tentang kondisi geografis di Indonesia sebagai negara agraris.	

	<ul style="list-style-type: none"> • Secara interaktif, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru serta memberikan pendapatnya • Guru juga meminta siswa mengamati peta kondisi geografis Indonesia yang ditampilkan guru menggunakan Contoh gambar dan media audio visual • Guru meminta siswa untuk menuliskan hal-hal penting berkaitan kondisi geografis Indonesia sebagai negara agraris setelah melakukan kegiatan pengamatan peta Indonesia pada media audiovisual yang dibuat oleh guru <p>B. Ayo Berdiskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menciptakan suasana interaktif dan atraktif dengan mengajak siswa melaksanakan diskusi untuk membuat hipotesis secara klasikal. • Guru membagi siswa menjadi kelompok, masing-masing anggota terdiri dari 3-4 orang siswa • Masing-masing siswa bekerjasama dalam kelompok untuk mendiskusikan tentang pengaruh Indonesia sebagai negara agraris • Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas • Setiap peserta diskusi berhak mengemukakan pendapatnya serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan. • Setelah siswa selesai melaksanakan diskusi, guru mengonfirmasi pendapat-pendapat siswa. • Kemudian guru memandu siswa untuk menarik kesimpulan. <p>C. Ayo Renungkan</p> <p>Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Sikap apa yang kamu pelajari pada hari ini? Apakah kamu sudah menerapkan dalam kehidupan sehari-hari?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara mandiri siswa diminta untuk mengemukakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. • Siswa mengemukakan pendapatnya sesuai dengan perilaku kesehariannya berkaitan dengan kompetensi-kompetensi yang sudah dipelajari 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa 	15 enit

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari penilaian hasil belajar berupa Tes untuk mengetahui pengetahuan siswa, penilaian motivasi belajar IPS berupa lembar angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan penilaian sikap siswa berupa lembar observasi untuk mengetahui sikap siswa.

a) Teknik Penilaian

1. Penilaian hasil belajar : Tes kognitif
2. Penilaian Motivasi belajar IPS : Lembar angket
3. Penilaian Ketrampilan sikap Sosial : Lembar Observasi

b) Bentuk Instrumen Penilaian

1. Pengetahuan

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

2. Motivasi belajar IPS Siswa

Siswa mengisi angket motivasi belajar IPS yang disediakan oleh guru

Nama siswa	Hasil penilaian pengetahuan	
	Tercapai (√)	Belum Tercapai (√)

I. REMEDIAL

Tuliskan kembali pengaruh negara Indonesia sebagai negara maritim?

Refleksi Guru:

Mengetahui
Kepala SDN 3 Ranomeeto

Jasmin, S.Pd
NIP. 197912072009031004



Ranomeeto, Juli
2021 Guru Kelas V


Eka Hendrawan, S.Pd
NIP.

MATERI AJAR

“KARAKTERISTIK GEOGRAFIS INDONESIA SEBAGAI NEGARA KEPULAUAN/MARITIM DAN AGRARIS SERTA PENGARUHNYA TERHADAPKEHIDUPAN EKONOMI, SOSIAL, BUDAYA, KOMUNIKASI SERTA TRANSPORTASI”

A. Kondisi Geografis Wilayah Indonesia

Kondisi geografis Indonesia sebagai negara maritim dan kepulauan menyimpan potensi yang besar dalam berbagai bidang, seperti di bidang ekonomi, sosial, budaya dan transportasi. Potensi-potensi tersebut dapat menjadi modal yang penting dalam pembangunan nasional guna mewujudkan kesejahteraan masyarakatnya.

Wilayah Indonesia yang berupa kepulauan, antara pulau satu dengan yang lainnya disatukan oleh laut mengakibatkan bervariasinya potensi yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Masing-masing pulau memiliki karakteristik masing-masing, mulai dari kondisi alam maupun kondisi sosial budayanya. Variasi dan karakteristik potensi tersebut terlihat dari lengkap dan beragamnya bentang alam dan hasil alamnya, beragamnya suku bangsa yang mengakibatkan beragam pula adat istiadat dan budayanya, serta beragamnya agama, golongan, dan kelompok masyarakatnya. Keberagaman yang disebabkan adanya perbedaan antara pulau satu dengan pulau yang lainnya ini tidaklah menjadi pemecah dan perenggang, namun justru menjadi pemersatu, karena antara yang satu dengan yang lain bisa saling melengkapi.

Adapun kondisi wilayah geografis Indonesia di pulau-pulau besar di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Pulau Sumatra

Pulau Sumatra merupakan pulau terluas ke lima di dunia. Merupakan wilayah perairan sehingga banyak terdapat daerah rawa. Di wilayah timur terdapat banyak sungai besar seperti Sungai Musi, Batanghari, Asahan, Inderagiri, dan lain-lain. Adapun di wilayah barat sampai selatan membentang bukit barisan. Di Sumatra banyak terdapat gunung berapi aktif, seperti Marapi, Talang, Sinabung, dan lain-lain.

• **Kondisi geografis pulau Sumatra**

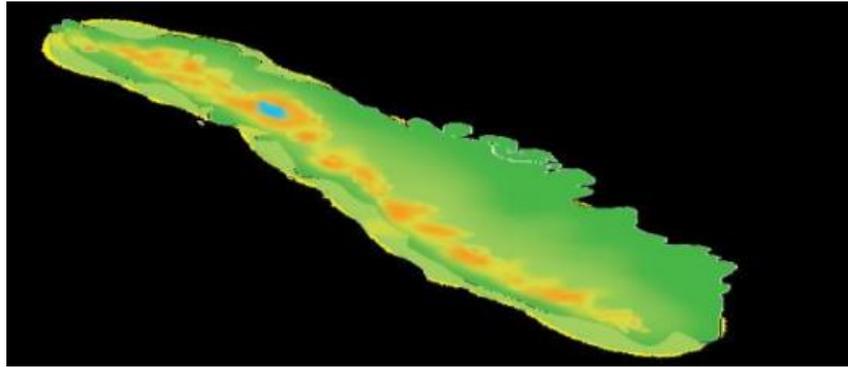
a. Luas :473. 481

b. Batas

- 1) Laut : sebelah utara: Teluk Benggala, sebelah timur: Selat Malaka, sebelah barat: Samudra Pasifik, sebelah selatan: Selat Sunda.
- 2) Daratan : sebelah utara: Negara Malaysia dan Singapura, sebelah timur: Pulau Kalimantan, sebelah barat: Samudra Hindia, sebelah selatan: Kepulauan Mentawai.

c. Keadaan Alam

- 1) Nama-nama pantai: Pantai Lampuk di Aceh, Pantai Sorake di Sumatra Utara, Pantai Air Manis di Sumatra Barat. Laut yang ada di Sumatra adalah Samudera Hindia
- 2) Nama-nama dataran rendah :Dataran Rendah Singkil di Aceh, Dataran Rendah Meulaboh di Aceh, Dataran Rendah Angkola Sumatra Utara.
- 3) Nama-nama gunung : Gunung Kerinci di Jambi, Gunung Leuser di Aceh, Gunung Dempo di Sumatra Selatan



Gambar: Peta Pulau Sumatra
(Sumber: maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

2. Pulau Jawa

Pulau Jawa merupakan wilayah terluas ke lima di Indonesia dan merupakan pulau terbesar ke 13 di dunia. Pulau yang relatif muda dan sebagian besar terbentuk dari aktivitas vulkanik dengan deretan gunung-gunung berapi membentuk jajaran yang terbentang dari timur hingga barat dengan endapan aluvia sungai. Oleh karena itu, sebagian besar tanah di Pulau Jawa adalah tanah yang subur.

- **Kondisi geografis pulau Jawa**

- a. Luas : 128.297

- b. Batas

- 1) Laut : sebelah utara: Laut Jawa, sebelah timur: Selat Bali, sebelah barat: Selat Sunda, sebelah selatan: Samudera Hindia

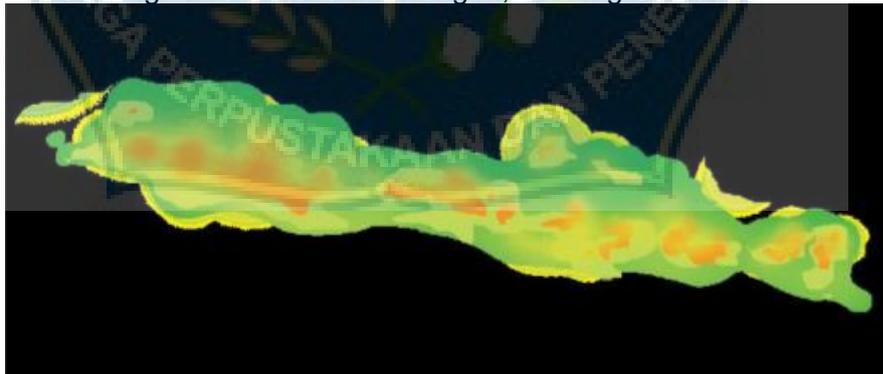
- 2) Daratan : sebelah utara: Pulau Kalimantan, sebelah timur: Pulau Bali, sebelah Barat: Pulau Sumatra, sebelah selatan: Australia.

- c. Keadaan Alam

- 1) Nama-nama pantai : Pantai Anyer di Banten, Pantai Marina di Semarang, Pantai Klayar di Pacitan, Jawa Timur.

- 2) Nama-nama dataran rendah :Dataran Rendah Surakarta, Dataran Rendah Semarang, Dataran Rendah Madiun.

- 3) Nama-nama gunung : Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat, Gunung Merbabu di Jawa Tengah, Gunung Semeru di Jawa Timur.



Gambar: Peta Pulau Jawa
(Sumber: maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

3. Pulau Kalimantan

Kondisi geografis pulau Kalimantan, wilayah Kalimantan didominasi oleh hutan hujan tropis yang kaya akan pohon berkayu besar. Di Kalimantan bagian selatan terdiri atas dataran rendah, pantai, rawa, perbukitan, dan pegunungan. Di bagian tengah terdapat Pegunungan Maratus yang membujur dari utara hingga selatan. Di bagian timur terdapat daerah

berbukit yang ditumbuhi oleh hutan primer, hutan sekunder, semak belukar, dan padang ilalang. Di bagian barat dataran rendah yang terdiri atas rawa monoton, rawa banjir, rawa pasang surut, dan daerah aluvial. Pada daerah ini ditumbuhi hutan bakau, hutan rawa, dan lahan dengan berbagai jenis rawa.

- **Kondisi geografis pulau Kalimantan**

- a. Luas : 743.330

- b. Batas

- 1) Laut : sebelah barat: Laut Tiongkok Selatan, sebelah utara: Laut Sulu, sebelah timur: Laut Sulawesi dan Selat Makassar, sebelah selatan: laut Jawa dan Selat Karimata.

- 2) Daratan : sebelah barat: Pulau Sumatra dan Negara Singapura, sebelah utara: Negara Malaysia, sebelah timur: Pulau Sulawesi, sebelah selatan: Pulau Jawa.

- c. Keadaan Alam

- 1) Nama-nama pantai : Pantai Kakaban, Pantai Sinka Islan Park, Pantai Sumber Gelap, Pantai Maratua, Pantai Sangalaki.

- 2) Nama-nama dataran rendah :Dataran RendahDasir di Kalimantan Timur, Dataran Rendah Ketapang di Kalimantan Barat, Dataran Rendah Kuala Kapuas di Kalimantan Tengah.

- 3) Nama-nama gunung : Gunung Bukit Raya di Kalimantan Barat, Gunung Batu Sungkur di Kalimantan Selatan, Gunung Kaba di Kalimantan Timur.



Gambar 2.3 Peta Pulau Kalimantan
(Sumber : maryanto 2017. Buku Paket Kelas V

- 4. Pulau Sulawesi

Kondisi geografis pulau Sulawesi, wilayah ini merupakan daerah yang terjal dan berbukit-bukit sehingga memungkinkan untuk memiliki sungaisungai yang terjal dan pendek karena terbatas oleh bukit-bukit tersebut. Di Sulawesi banyak terdapat palung laut dan basin sehingga basin-basin tersebut membentuk seperti Selat Makasar, Laut Flores, dan Laut Banda. Di Sulawesi terdapat 41 gunung. Sebagian besar wilayah Sulawesi merupakan daerah vulkanik.

- **Kondisi geografis pulau Sulawesi**

- a. Luas : 174.600

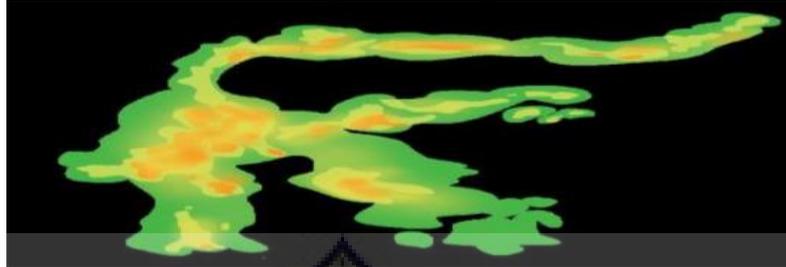
- b. Batas

- 1) Laut : sebelah utara: Selat Sulawesi, sebelah timur: Laut Banda, sebelah barat: Selat Makasar, sebelah selatan: Laut Flores.

- 2) Daratan : sebelah utara: Negara Filipina, sebelah timur: Kepulauan Maluku, sebelah barat: Pulau Kalimantan, sebelah selatan: Kepulauan Nusa Tenggara.

- c. Keadaan Alam

- 1) Nama-nama pantai dan laut : Pantai Tanjung Bira di Sulawesi Selatan, Pantai Nirwana di Sulawesi Tenggara, Pantai Pulisan di Sulawesi Utara.
- 2) Nama-nama dataran rendah :Dataran Rendah Pare-Pare, Dataran Rendah Ujung Pandang, Dataran Rendah Gowa.
- 3) Nama-nama gunung : Gunung Klabat di Sulawesi Utara, Gunung Tokala di Sulawesi Tengah, Gunung Kambuno di Sulawesi Selatan.



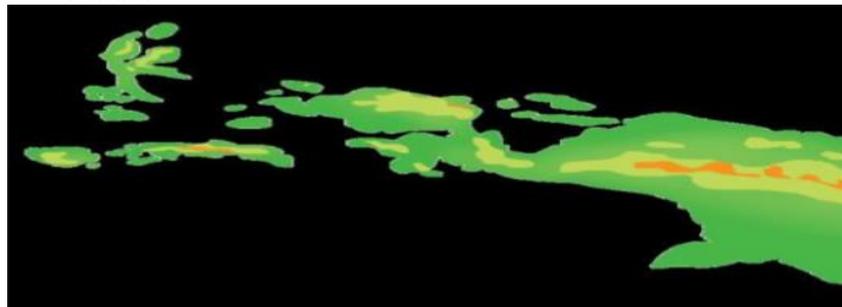
Gambar: Peta Pulau Sulawesi
(Sumber : Maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

5. Pulau Papua

Pulau Papua adalah pulau yang terletak di utara Australia dan merupakan bagian dari wilayah Indonesia Timur. Pulau Papua juga merupakan pulau terbesar di Indonesia dan termasuk pulau terbesar kedua di dunia setelah Pulau Greenland. Sebagian besar daratan Papua masih berupa hutan Belantara. Lebih dari 71% wilayah Papua merupakan hamparan hutan hujan tropis yang sulit ditembus karena terdiri dari lembah-lembah yang curam dan pegunungan tinggi. Bahkan puncak tertinggi di Indonesia berada di Papua, yakni puncak Jayawijaya yang sebagian puncaknya ditutupi salju.

• Kondisi geografis pulau Papua

- a. Luas : 78.600
- b. Batas
 - 1) Laut :sebelah utara: Laut Filiphina, sebelah timur: Samudra Pasifik, sebelah barat: Laut Arafuru dan Laut Banda, sebelah selatan: Laut Arafuru.
 - 2) Daratan :sebelah utara: Samudra Pasifik, sebelah timur: Negara Papua Nugini, sebelah barat: Laut Arafuru, sebelah selatan: Laut Arafuru dan Negara Australia.
- c. Keadaan Alam
 - 1) Nama-nama pantai : Pantai Bosnik, Pantai Bakaro, Pantai Raja Ampat.
 - 2) Nama-nama dataran rendah :Dataran Rendah Arafura, Dataran Rendah Teluk Papua, Dataran Rendah barat Laut Papua.
 - 3) Nama-nama gunung :Gunung Dom, Gunung Derabaro, Gunung Yamin.



Gambar: Peta Pulau Papua
(Sumber : Maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

6. Pulau Nusa Tenggara

Keadaan geografis Nusa Tenggara Barat dan Timur berbukit-bukit dengan daratan tersebar secara sporadik pada gugusan yang sempit. Pada pulau yang dominan, permukaannya berbukit dan bergunung-gunung, diapit daratan tinggi atau perbukitan dengan kondisi kemiringan tanah yang curam. Dengan kondisi yang demikian, lahan untuk pertanian sangat terbatas, baik pertanian basah ataupun kering.

B. Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim dan agraris terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi serta Transportasi

1. Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Ekonomi Masyarakat



Gambar: Nelayan
(Sumber : Maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

Kondisi geografis sebagai negara maritim dan kepulauan membawa banyak keuntungan bagi bangsa Indonesia. Wilayah laut Indonesia yang sangat luas telah diakui secara internasional sebagai negara maritim yang ditetapkan dalam UNCLOS pada tahun 1982. Hal ini berarti bangsa Indonesia diberi kewenangan untuk memanfaatkan potensi sumber daya laut.

Cakupan wilayah yang sangat besar dan luas, tentu saja laut Indonesia mengandung keanekaragaman sumber daya alam laut yang sangat potensial, baik hayati maupun non-hayati. Sumber daya alam laut tersebut antara lain ikan, terumbu karang dengan kekayaan biologi yang bernilai ekonomi tinggi, wisata bahari, sumber energi minyak dan gas bumi, bahan mineral, dan juga media transportasi antarpulau. Semua potensi alam tersebut tersedia dalam jumlah yang besar dan tersebar di seluruh wilayah Indonesia.

Besarnya peluang ekonomi dari pemanfaatan potensi sumber daya laut yang sedemikian besar ini tentunya dapat memberikan kontribusi bagi kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia. Hingga pada akhirnya juga akan memberikan kontribusi bagi kesejahteraan bangsa.

2. Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Sosial Masyarakat



Gambar: Nelayan
(Sumber : Maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

Sebagai negara maritim dan kepulauan yang berada di antara Benua Australia dan Asia membawa pengaruh terhadap kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia. Hal ini bisa terjadi karena dengan posisi tersebut menyebabkan Indonesia menjadi jalur perdagangan dunia. Mau tidak mau banyak pedagang dari berbagai negara di seluruh belahan bumi ini akan melewati dan mampir ke Indonesia. Pedagang-pedagang dari berbagai negara tersebut tentunya memiliki latar belakang yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Para pedagang yang mampir dan ada sebagian yang menetap di Indonesia turut membawa adat budaya dari negara asalnya. Lambat laun adat budaya yang dibawa tersebut akan berbaur, bercampur, bahkan melebur dengan adat budaya asli Indonesia.

Berikut adalah beberapa dampak yang diakibatkan oleh letak dan kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim atau kepulauan.

- a. Komunikasi dan interaksi antar penduduk menjadi lebih mudah, baik antarwarga Indonesia maupun orang Indonesia dengan warga asing.
 - b. Terjadinya pembauran, pencampuran, atau peleburan nilai-nilai antar pulau dan antar negara.
 - c. Munculnya perkampungan-perkampungan etnis tertentu, seperti Pecinan dan Kampung Arab.
 - d. Terjadinya perubahan perilaku masyarakat karena pengaruh masuknya pola dan nilai perilaku dari pulau, daerah, maupun negara lain.
 - e. Terjadinya perpindahan ilmu, pengetahuan, dan teknologi.
3. Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Budaya Masyarakat



Gambar: Keberagaman Budaya Indonesia
(Sumber : Maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

Kondisi geografis berupa kepulauan yang terdiri atas lebih dari 13 ribu dan tersebar dari Sabang sampai Merauke mengakibatkan beragamnya budaya bangsa Indonesia. Masing-masing daerah atau pulau memiliki budayanya masing-masing yang berbeda dengan daerah atau pulau yang lain.

Masyarakat Indonesia terdiri atas ratusan suku bangsa yang tersebar di lebih dari 13 ribu pulau. Setiap suku memiliki karakteristiknya masing-masing, salah satunya budaya. Budaya antara suku bangsa satu dengan yang lain juga berbeda-beda, seperti bahasa, adat istiadat, tradisi, sistem kepercayaan, dan sebagainya.

Ciri keragaman budaya lokal Indonesia dapat dilihat dari hal-hal sebagai berikut:

- a. Keragaman Suku Bangsa

Nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari Yunan, Cina Selatan. Mereka bermigrasi kemudian bercampur dengan penduduk indigenous dan indo-arian dari Asia Selatan. Kemudian terus berkembang hingga membentuk suku-suku bangsa. Suku-suku bangsa di Indonesia diklasifikasikan menjadi 19 suku bangsa induk.

b. Keberagaman Bahasa

Indonesia masuk ke dalam rumpun bahasa Austronesia (Australia-Asia). Rumpun ini terbagi menjadi subrumpun lagi yakni Bahasa Austronesia Barat atau Indonesia/Melayu dan Bahasa Austronesia Timur atau Polinesia. Dari subrumpun bahasa tersebut masih terbagi lagi ke dalam wilayah-wilayah bahasa.

c. Keberagaman Religi

Indonesia memiliki keberagaman agama atau kepercayaan. Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui secara resmi oleh pemerintah, yaitu Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Budha, dan Konghucu. Selain itu juga berkembang aliran-aliran kepercayaan.

d. Keberagaman Seni dan Budaya

Suku bangsa yang beragam di Indonesia tentu menghasilkan kebudayaan yang beragam pula. Salah satu wujudnya adalah kesenian, baik seni sastra, seni tari, seni musik, seni drama atau pertunjukkan, seni rupa dan sebagainya.

Keberagaman budaya memberikan manfaat bagi bangsa kita. Misalnya dalam bidang bahasa, kebudayaan daerah yang berwujud dalam bahasa daerah dapat memperkaya perbendaharaan istilah dalam bahasa Indonesia. Sementara itu, dalam bidang pariwisata, potensi keberagaman budaya dapat dijadikan sebagai objek dan tujuan wisata sehingga bisa menghasilkan devisa bagi bangsa. Pemikiran yang timbul dari sumber daya di daerah-daerah bisa menjadi acuan bagi pembangunan nasional.

Adapun dampak dari segi kebudayaan di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Karena mudahnya pengaruh luar masuk ke Indonesia, maka masyarakat Indonesia lebih mengenal budaya asing. Seperti dalam bidang musik, masyarakat Indonesia lebih tahu musik luar seperti Hip Hop, Jazz, R n B, daripada lagu daerah seperti karawitan atau gambang kromong.
 - 2) Tontonan dan adegan film yang tidak pantas membawa efek buruk bagi bangsa Indonesia. Sebagian besar adegan tersebut ditiru oleh artis-artis dalam negeri dan masyarakat menganggapnya sebagai gaya hidup, semacam pusat gaya yang perlu ditiru terutama oleh anak muda. Padahal itu membuat turunnya nilai moralitas bangsa.
 - 3) Dikenalnya kebudayaan Indonesia akibat ramainya perdagangan dan pariwisata yang ada di Indonesia.
 - 4) Timbulnya beraneka ragam kebudayaan dan adat akibat pengaruh luar. Contohnya wayang di Jawa yang terinspirasi dari cerita dari India dan hukum adat di Aceh yang terpengaruh oleh hukum Islam.
4. Pengaruh Kondisi Geografis Bangsa Indonesia sebagai Negara Maritim terhadap Kehidupan Transportasi Masyarakat



Gambar: Alat Transportasi Laut
(Sumber : Maryanto 2017. Buku Paket Kelas V)

Wilayah Indonesia yang luas, berupa kepulauan, dan disatukan oleh laut sangat mempengaruhi kondisi transportasi yang ada. Jalur strategis yang bisa

digunakan untuk menghubungkan antara pulau satu dengan yang lain adalah jalur laut dan jalur udara. Adapun jenis atau moda transportasi yang efektif digunakan adalah kapal laut dan pesawat terbang. Adapun jalur darat ada moda transportasi kereta api, bus, dan mobil yang digunakan untuk menghubungkan daerah satu dengan daerah lain dalam satu pulau. Penggunaan pesawat sebagai moda transportasi penghubung antarpulau harus didukung dengan sarana pendukung. Sarana pendukung untuk pesawat adalah tersedianya bandar udara atau bandara serta lapangan udara. Untuk pulau-pulau besar dan kota-kota besar dibangunlah bandara yang mampu menampung pesawat-pesawat besar. Sedangkan di pulau-pulau kecil dibangunlah lapangan udara yang hanya mampu menampung pesawat-pesawat kecil atau pesawat-pesawat perintis.

Begitu pula dengan penggunaan kapal sebagai moda transportasi penghubung antarpulau, harus didukung dengan ketersediaan pelabuhan yang memadai. Keterbatasan pelabuhan yang memadai dan jumlah kapal yang banyak bisa meningkatkan mobilitas masyarakat antarpulau. Karena penggunaan moda transportasi kapal dirasa masih lebih murah jika dibandingkan dengan menggunakan pesawat, sehingga masyarakat lebih banyak memilih untuk menggunakan kapal untuk bepergian antarpulau. Ada daerah yang sangat maju, namun ada daerah yang masih sangat tertinggal. Harga barang kebutuhan di satu pulau berbeda dengan harga kebutuhan di pulau lain. Hal tersebut merupakan contoh kecil dampak negatif kondisi geografis bangsa Indonesia sebagai negara maritim atau kepulauan. Adapun dampak positifnya, khususnya bagi perkembangan alat transportasi, adalah terpacunya bangsa Indonesia untuk membangun dan mengembangkan industri pesawat dan perkapalan.

5. Indonesia sebagai Negara Agraris

Negara agraris adalah negara yang sebagian besar penduduknya berprofesi sebagai petani. contoh dari negara agraris adalah negara Indonesia, karena mayoritas penduduknya bekerja di bidang pertanian. Indonesia merupakan negara agraris yang memiliki sumber daya alam yang beraneka ragam dan memiliki wilayah yang cukup luas. Mungkin hal ini yang membuat Indonesia menjadi salah satu Negara agraris terbesar di Dunia. Di Indonesia pertanian memiliki peran yang amat penting untuk meningkatkan perekonomian dan juga memenuhi kebutuhan akan pangan, ditambah semakin meningkatnya jumlah penduduk tentunya berdampak akan ketersediaan bahan pangan. Keuntungan Indonesia Menjadi Negara Agraris yaitu :

- a. Pertanian menjadi salah satu sektor perekonomian yang memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan ekonomi negara.
- b. Dapat dengan mudah memperoleh hasil pertanian untuk memenuhi kebutuhan pangan bagi masyarakatnya.
- c. Meningkatkan kesadaran masyarakat agar mencintai hasil produk pertanian sendiri.
- d. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat agar tidak berada di garis bawah kemiskinan.
- e. Terciptanya ketahanan pangan.
- f. Membuka lapangan pekerjaan baru terutama di bidang pertanian dan perkebunan.
- g. Terhindar dari krisis bahan pangan

KISI-KISI TES KOGNITIF

A. Kisi-Kisi Tes Kognitif Hasil IPS

a. Soal Pilihan Ganda

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi		Butir soal
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.2	Menyebutkan pulau-pulau besar di Indonesia	2,3,4
		3.1.3	Menunjukkan kondisi geografis pulau-pulau di Indonesia	1, 5, 11
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.4	Mengetahui pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia	6, 7, 8, 14, 15
		4.1.5	Menjelaskan pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia	9, 10, 12, 13

b. Soal Uraian

Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi		Butir soal
3.1	Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	3.1.2	Menyebutkan pulau-pulau besar di Indonesia	5
		3.1.3	Menunjukkan kondisi Geografis pulau-pulau di Indonesia	1
4.1	Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ Maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.	4.1.4	Mengetahui pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia	2, 3
		4.1.5	Menjelaskan pengaruh kondisi geografis bangsa Indonesia	4

LEMBAR SOAL POSTEST

Nama :
Kelas / Sekolah : V / SDN 3 Ranomeeto
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi waktu : 90 menit

A. Pilihan ganda

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d atau pada jawaban yang benar!

1. Di Sumatera terdapat banyak gunung berapi aktif. Yang mana gunung berapi aktif yang berada di pulau Sumatera...
 - a. Gunung Marapi, Talang dan Sinabun
 - b. Gunung Semeru, Raung, Bromo
 - c. Gunung, Dukono, Banda Api, Gamalama
 - d. Gunung, Lokon, Soputan, Karangetang

2. Pantai Klayar berada di pulau.....
 - a. Pulau Sumatera
 - b. Pulau Jawa
 - c. Pulau Sulawesi
 - d. Pulau Papua

3. Indonesia terdiri dari beberapa pulau. Yang manakah berikut ini Pulau Indonesia yang terbesar....
 - a. Pulau Sumatera
 - b. Pulau Papua
 - c. Pulau Kalimantan
 - d. Pulau Sulawesi

4. Pantai Tanjung Bira berada di Pulau....
 - a. Pulau Kalimantan
 - b. Pulau Sulawesi
 - c. Pulau Jawa
 - d. Pulau Papua

5. Berapakah letak luas Pulau Papua...
- 174.600 Km^2
 - 78.600 Km^2
 - 743.330 Km^2
 743. 481 Km^2
6. Apa jenis pekerjaan yang berkaitan dengan pemanfaatan Sumber Daya Laut
- Nelayan
 - Petani
 - Peternak
 - Pedagang
7. Apa saja sumber daya alam laut yang dapat dimanfaatkan
- Batubara, timah, tembaga, emas, sumber energi minyak dan gas
 - Ikan, wisata bahari, sumber energi minyak dan gas, bahan mineral, dan mediatransportasi antarpulau.
 - Wisata bahari, rumput laut, emas, mutiara
 - Media transportasi antarpulau, bahan material, pasir, timah
8. Apa dampak yang diakibatkan oleh kondisi geografis bangsa Indonesia di bidang sosialbudaya
- Munculnya perkampungan-perkampungan etnis tertentu, seperti Pecinaan dan Kampung Arab
 - Sulitnya akses transportasi dan komunikasi antarpulau dan antarnegara
 - Terjadinya pemberontakan antara penduduk daerah satu dengan daerah yang lain
 - Pedagang mengalami kerugian yang drastis.
9. Ada 4 Ciri keragaman budaya Indonesia yaitu
- Adat, tari, musik, suku
 - Gaya hidup, religi, musik, seni
 - Kebiasaan, kepercayaan, adat istiadat, gaya hidup
 - Suku, bahasa, religi, seni dan budaya

10. Pengaruh kondisi geografis di Indonesia salah satunya yaitu di bidang transportasi. Apadampak negatif di bidang transportasi
- Harga barang kebutuhan di satu pulau berbeda dengan harga kebutuhan di pulaulain.
 - Ketersediaan sarana dan prasarana untuk akses perdagangan.
 - Mudahnya komunikasi antarpulau satu dengan pulau lain.
 - Adanya alat transportasi memudahkan untuk bepergian jauh.
11. Kepulauan yang memiliki Wilayah Daratan yang cukup luas dan sebagian merupakandaerah rawa – rawa adalah kepulauan
- Jawa
 - Kalimantan
 - Sumatra
 - Sulawesi
12. Kondisi cuaca yang mempengaruhi kegiatan penerbangan ,kecuali
- Angin kencang
 - Hujan lebat
 - Awan tebal
 - Hujan ringan
13. Perubahan jenis bibit tanaman yang terjadi di daerah pertanian, merupakan pengaruh dari
- Iklm
 - Darerah
 - Masyarakat
 - Ekonomi
14. Tiga Iklm yang dimiliki oleh Negara Indonesia adalah
- Iklm tropis, iklm musim, dan iklm laut.
 - Iklm Tropis, iklm semi, dan iklm Kemarau
 - Iklm Semi, iklm hujan, dan iklm Tropis
 - Iklm panas, iklm semi, dan iklm Kemarau
15. Negara yang sebagian besar masyarakatnya bekerja sebagai petani, disebut negara
- Agraris
 - Kepulauan
 - Maritim
 - Geografis

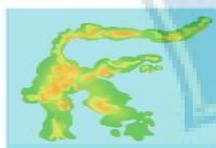
B. Jawablah soal di bawah berdasarkan literatur baik dari buku, pengamatan atau sumber lainnya!

1. Perhatikan gambar dibawah ini dengan teliti!



Masalah apakah yang terjadi dalam gambar di atas dan penyebabnya?

2. Indonesia berada diantara 2 benua dan 2 samudra. Apakah pengaruh tersebut terhadap kondisi letak goeografis indonesia ?
3. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki suku yang banyak sehingga bahasadan budaya pun beragam. Namun seiring waktu berjalan, banyak budaya dan bahasa mulai terlupakan disebabkan karena adanya budaya asing. Menurut kamu, apa yang harus kita lakukan untuk melestarikan budaya dan bahasa kita?
4. Indonesia adalah negara yang mempunyai hutan yang begitu luas. Namun banyak orang-orang yang tidak bertanggung jawab yang membakar hutan sehingga banyak hutan yang kebakaran. Bagaimana cara mengatasi hutan setelah kebakaran terjadi? Jelaskan pendapatmu!
5. Jika ditinjau dari aspek luas, batas dan keadaan alam, coba Anda kemukakan kondisi geografis pulau Sulawesi berdasarkan hasil idenifikasi Anda pada peta yang telah disediakan !



Kondisi Geografis Pulau Sulawesi Berdasarkan Peta

1. Luas :
2. Batas
 - a. Laut
 - b. Daratan
3. Keadaan Alam
 - a. Nama-nama pantai dan laut
.....
.....
 - b. Nama-nama dataran rendah
.....
.....
 - c. Nama-nama gunung
.....
.....

LEMBAR SOAL PRETEST

Nama :
Kelas / Sekolah : V / SDN 3 Ranomeeto
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi waktu : 90 menit

B. Pilihan ganda

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d atau pada jawaban yang benar!

1. Di Sumatera terdapat banyak gunung berapi aktif. Yang mana gunung berapi aktif yang berada di pulau Sumatera...
 - a. Gunung Marapi, Talang dan Sinabun
 - b. Gunung Semeru, Raung, Bromo
 - c. Gunung, Dukono, Banda Api, Gamalama
 - d. Gunung, Lokon, Soputan, Karangetang
2. Pantai Klayar berada di pulau.....
 - a. Pulau Sumatera
 - b. Pulau Jawa
 - c. Pulau Sulawesi
 - d. Pulau Papua
3. Indonesia terdiri dari beberapa pulau. Yang manakah berikut ini Pulau Indonesia yang terbesar....
 - a. Pulau Sumatera
 - b. Pulau Papua
 - c. Pulau Kalimantan
 - d. Pulau Sulawesi
4. Pantai Tanjung Bira berada di Pulau....
 - a. Pulau Kalimantan
 - b. Pulau Sulawesi
 - c. Pulau Jawa
 - d. Pulau Papua

5. Berapakah letak luas Pulau Papua...
- 174.600 Km^2
 - 78.600 Km^2
 - 743.330 Km^2
 743. 481 Km^2
6. Apa jenis pekerjaan yang berkaitan dengan pemanfaatan Sumber Daya Laut
- Nelayan
 - Petani
 - Peternak
 - Pedagang
7. Apa saja sumber daya alam laut yang dapat dimanfaatkan
- Batubara, timah, tembaga, emas, sumber energi minyak dan gas
 - Ikan, wisata bahari, sumber energi minyak dan gas, bahan mineral, dan mediatransportasi antarpulau.
 - Wisata bahari, rumput laut, emas, mutiara
 - Media transportasi antarpulau, bahan material, pasir, timah
8. Apa dampak yang diakibatkan oleh kondisi geografis bangsa Indonesia di bidang sosialbudaya
- Munculnya perkampungan-perkampungan etnis tertentu, seperti Pecinaan dan Kampung Arab
 - Sulitnya akses transportasi dan komunikasi antarpulau dan antarnegara
 - Terjadinya pemberontakan antara penduduk daerah satu dengan daerah yang lain
 - Pedagang mengalami kerugian yang drastis.
9. Ada 4 Ciri keragaman budaya Indonesia yaitu
- Adat, tari, musik, suku
 - Gaya hidup, religi, musik, seni
 - Kebiasaan, kepercayaan, adat istiadat, gaya hidup
 - Suku, bahasa, religi, seni dan budaya

10. Pengaruh kondisi geografis di Indonesia salah satunya yaitu di bidang transportasi. Apadampak negatif di bidang transportasi
- Harga barang kebutuhan di satu pulau berbeda dengan harga kebutuhan di pulaulain.
 - Ketersediaan sarana dan prasarana untuk akses perdagangan.
 - Mudahnya komunikasi antarpulau satu dengan pulau lain.
 - Adanya alat transportasi memudahkan untuk bepergian jauh.
11. Kepulauan yang memiliki Wilayah Daratan yang cukup luas dan sebagian merupakandaerah rawa – rawa adalah kepulauan
- Jawa
 - Kalimantan
 - Sumatra
 - Sulawesi
12. Kondisi cuaca yang mempengaruhi kegiatan penerbangan ,kecuali
- Angin kencang
 - Hujan lebat
 - Awan tebal
 - Hujan ringan
13. Perubahan jenis bibit tanaman yang terjadi di daerah pertanian, merupakan pengaruhdari
- Iklm
 - Darerah
 - Masyarakat
 - Ekonomi
16. Tiga Iklm yang dimiliki oleh Negara Indonesia adalah
- Iklm tropis, iklim musim, dan iklim laut.
 - Iklm Tropis, iklim semi, dan iklim Kemarau
 - Iklm Semi, iklim hujan, dan iklim Tropis
 - Iklm panas, iklim semi, dan iklim Kemarau
17. Negara yang sebagian besar masyarakatnya bekerja sebagai petani, disebut negara
- Agraris
 - Kepulauan
 - Maritim
 - Geografis

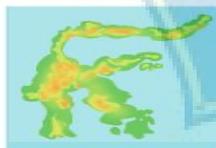
C. Jawablah soal di bawah berdasarkan literatur baik dari buku, pengamatan atau sumber lainnya!

1. Perhatikan gambar dibawah ini dengan teliti!



Masalah apakah yang terjadi dalam gambar di atas dan penyebabnya?

2. Indonesia berada diantara 2 benua dan 2 samudra. Apakah pengaruh tersebut terhadap kondisi letak goeografis indonesia ?
3. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki suku yang banyak sehingga bahasadan budaya pun beragam. Namun seiring waktu berjalan, banyak budaya dan bahasa mulai terlupakan disebabkan karena adanya budaya asing. Menurut kamu, apa yang harus kita lakukan untuk melestarikan budaya dan bahasa kita?
4. Indonesia adalah negara yang mempunyai hutan yang begitu luas. Namun banyak orang-orang yang tidak bertanggung jawab yang membakar hutan sehingga banyak hutan yang kebakaran. Bagaimana cara mengatasi hutan setelah kebakaran terjadi? Jelaskan pendapatmu!
5. Jika ditinjau dari aspek luas, batas dan keadaan alam, coba Anda kemukakan kondisi geografis pulau Sulawesi berdasarkan hasil idenifikasi Anda pada peta yang telah disediakan !



Kondisi Geografis Pulau Sulawesi Berdasarkan Peta

1. Luas :
2. Batas
 - a. Laut
 - b. Daratan
3. Keadaan Alam
 - a. Nama-nama pantai dan laut
.....
.....
 - b. Nama-nama dataran rendah
.....
.....
 - c. Nama-nama gunung
.....
.....

KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST DAN POST TEST

A. PILIHAN GANDA

1. Gunung Marapi, Talang dan Sinabun
2. Pulau Jawa
3. Pulau Kalimantan
4. Pulau Sulawesi
5. 78.600 Km^2
6. Nelayan
7. Ikan, wisata bahari, sumber energi minyak dan gas, bahan mineral, dan mediatransportasi antarpulau.
8. Munculnya perkampungan-perkampungan etnis tertentu, seperti Pecinaan dan Kampung Arab
9. Suku, bahasa, religi, seni dan budaya
10. Harga barang kebutuhan di satu pulau berbeda dengan harga kebutuhan di pulau lain
11. Kalimantan
12. Hujan ringan
13. Iklim
14. Iklim tropis, iklim musim, dan iklim laut.
15. Agraris

B. URAIAN

1. Masalah yang terjadi pada gambar tersebut adalah masalah banjir. Penyebabnya masyarakat membuang sampah sembarangan. Karena tindakan manusia yang tidak peduli dan masa bodo ini membuat aliran air tersumbat, dan berpotensi tekanan yang semakin besar. Sehingga ketika volume air semakin deras menyebabkan air berlebih. Amat disayangkan karena masih banyak orang yang berpikir sampah kecil tidak akan merusak lingkungan, padahal karena pemikiran yang sempit inilah justru membuat aliran air mampet dan sungai meluap.
2. Karena Indonesia memiliki keragaman budaya dan tempat tempat alam yang sangat memesona, oleh karena itu banyak turis datang ke Indonesia karena ia sangat terpesona. Selain itu Indonesia juga memiliki keanekaragaman fauna maupun flora yang sangat menarik untuk dilihat.
3. Ada banyak cara yang bisa ditempuh dalam melestarikan bahasa daerah. Berikut adalah di antara beragam cara tersebut:
 - a. Mempelajari bahasa daerah dengan giat dan tekun

- b. Mengajarkan bahasa daerah tersebut dan lebih jauh lagi dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan di sekolah
 - c. Menggunakan bahasa daerah dalam pergaulan sehari-hari atau pada kondisi nonformal
4. Penanganan pasca kebakaran hutan adalah semua usaha, tindakan atau kegiatan yang meliputi inventarisasi, monitoring dan evaluasi serta koordinasi dalam rangka menangani suatu areal setelah terbakar, berikut ini catatan saya mengenai kegiatan penanganan pasca kebakaran hutan
- a. Pengumpulan bahan keterangan, dilakukan melalui pengecekan lapangan pada areal yang terbakar dengan menggunakan data titik panas yang terpantau, pengumpulan contoh tanah, tumbuhan, dan bukti lainnya di areal yang terbakar.
 - b. Identifikasi dilakukan untuk mengetahui penyebab kebakaran, luas kebakaran, tipe vegetasi yang terbakar, pengaruhnya terhadap lingkungan dan ekosistem.
 - c. Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk memantau kegiatan pengendalian kebakaran yang telah dilakukan dan perkembangan areal bekas kebakaran.

5. Kondisi geografis pulau Sulawesi

a. Luas : 174.600

b. Batas

- Laut : sebelah utara: Selat Sulawesi, sebelah timur: Laut Banda, sebelah barat: Selat Makasar, sebelah selatan: Laut Flores.
- Daratan : sebelah utara: Negara Filipina, sebelah timur: Kepulauan Maluku, sebelah barat: Pulau Kalimantan, sebelah selatan: Kepulauan Nusa Tenggara.

c. Keadaan Alam

- Nama-nama pantai dan laut : Pantai Tanjung Bira di Sulawesi Selatan, Pantai Nirwana di Sulawesi Tenggara, Pantai Pulisan di Sulawesi Utara.
- Nama-nama dataran rendah : Dataran Rendah Pare-Pare, Dataran Rendah Ujung Pandang, Dataran Rendah Gowa.
- Nama-nama gunung : Gunung Klabat di Sulawesi Utara, Gunung Tokala di Sulawesi Tengah, Gunung Kambuno di Sulawesi Selatan.

KISI KISI INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR

VARIABLE	INDIKATOR	DESKRIPTOR	NOMOR ITEM
Motivasi belajar	Ketekunan dalam belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kehadiran di sekolah 2. Mengikuti pembelajaran 3. Belajar di rumah 	1, 5, 6, 7, 9, 10,17, 19, 20, 22, 23
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikat terhadap kesulitan 2. Usaha menghadapi kesulitan 	8,11,15,16, 18, 21, 25
	Minat dan ketjaman perhatian dalam belajar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran 2. Semangat dalam mengikuti pelajaran 	2, 3, 4, 12, 13, 14, 17, 25

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA (KELAS EKSPERIMEN)
PRETEST DAN POSTEST**

Nama :
Kelas : V
Sekolah : SDN 3 RANOMEETO

PETUNJUK PENGISIAN

1. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Isilah angket ini dengan apa adanya sesuai dengan keadaan diri kamu serta usahakanlah untuk mengisi seluruh pernyataan tanpa ada nomor yang terlewatkan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Berilah tanda cek list (√) pada lembar kolom yang telah disediakan.
4. Atas kesediaan dan kerjasama kamu dalam mengisi instrumen ini saya ucapkan terima kasih.
5. Pedoman Alternatif jawaban adalah sebagai berikut.

Keterangan : 4= Selalu; 3= Sering; 2= Kadang-Kadang; 1= Tidak Pernah

No	Pernyataan	skor			
		4	3	2	1
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir mengenai bahasan Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim Serta Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi Serta Transportasi.				
2.	Saya merasa kegiatan pembelajaran menggunakan contoh gambar/Audio visual dan menyaksikan tanyangan dapat menjawab rasa ingin tahu saya.				
3.	Saya ingin belajar mata pelajaran IPS menggunakan contoh gambar dan audio visual mengenai pokok bahasan Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim Serta Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi Serta Transportasi.				
4.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.				
5.	Saya mengetahui peraturan yang dijelaskan guru mengenai tata tertib selama kegiatan pembelajaran.				

6.	Saya dapat menangkap dan memahami materi yang dijelaskan guru menggunakan gambar.				
7.	Saya langsung paham dengan materi yang disampaikan guru.				
8.	Saya merasa materi yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.				
9.	Saya dapat manfaat setelah mengikuti pembelajaran				
10.	Saya dapat berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran.				
11.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS materi Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim Serta Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi Serta Transportasi				
12.	Saya dapat berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.				
13.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas.				
14.	Saya berdiskusi dengan teman saat pembelajaran				
15.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung				
16.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				
17.	Saya bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				
18.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.				
19.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir				
20.	Saya merasa perlengkapan yang saya butuhkan selama kegiatan pembelajaran terpenuhi.				

Keterangan : 1= Selalu; 2= Sering; 3= Kadang-Kadang; 4= Tidak Pernah

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
21.	Saya menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
22.	Saya bermain saat guru mengajar				
23.	Saya berharap pelajaran ini segera berakhir.				

24.	Saya memerlukan pengulangan penjelasan dari guru supaya memahami penjelasan.				
25.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas dan saya menyontek dalam mengerjakan ulangan				
Skor perolehan					
Skor Maksimum		100			
Nilai-Nilai $\left[\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \right]$					
Konversi Skala $\left[\frac{\text{Nilai}}{100} \times 100 \right]$					



**ANGKET MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA (KELAS KONTROL)
PRETEST DAN POSTEST**

Nama :
Kelas : V
Sekolah : SDN 3 RANOMEETO

PETUNJUK PENGISIAN

6. Instrumen ini berisikan sejumlah pernyataan tentang motivasi belajar dalam pembelajaran IPS. Isilah angket ini dengan apa adanya sesuai dengan keadaan diri kamu serta usahakanlah untuk mengisi seluruh pernyataan tanpa ada nomor yang terlewatkan.
7. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
8. Berilah tanda cek list (√) pada lembar kolom yang telah disediakan.
9. Atas kesediaan dan kerjasama kamu dalam mengisi instrumen ini saya ucapkan terima kasih.
10. Pedoman Alternatif jawaban adalah sebagai berikut.

Keterangan : 4= Selalu; 3= Sering; 2= Kadang-Kadang; 1= Tidak Pernah

No	Pernyataan	skor			
		4	3	2	1
1.	Saya memperhatikan penjelasan guru dari awal sampai akhir mengenai bahasan Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim Serta Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi Serta Transportasi.				
2.	Saya merasa kegiatan pembelajaran menggunakan contoh gambar dapat menjawab rasa ingin tahu saya.				
3.	Saya ingin belajar mata pelajaran IPS menggunakan contoh gambar mengenai pokok bahasan Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim Serta Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi Serta Transportasi.				
4.	Saya bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan pembelajaran.				
5.	Saya mengetahui peraturan yang dijelaskan guru mengenai tata tertib selama kegiatan pembelajaran.				

6.	Saya dapat menangkap dan memahami materi yang dijelaskan guru menggunakan gambar.				
7.	Saya langsung paham dengan materi yang disampaikan guru.				
8.	Saya merasa materi yang saya pelajari dapat membantu saya memecahkan permasalahan saya dalam kehidupan sehari-hari.				
9.	Saya dapat manfaat setelah mengikuti pembelajaran				
10.	Saya dapat berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran.				
11.	Saya berusaha mengerjakan tugas IPS materi Karakteristik Geografis Indonesia Sebagai Negara Kepulauan/Maritim Serta Pengaruhnya Terhadap Kehidupan Ekonomi, Sosial, Budaya, Komunikasi Serta Transportasi				
12.	Saya dapat berkonsentrasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.				
13.	Saya berani menyampaikan pendapat di depan kelas.				
14.	Saya berdiskusi dengan teman saat pembelajaran				
15.	Saya yakin akan berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung				
16.	Saya merasa kegiatan pembelajaran yang saya ikuti bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				
17.	Saya bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran				
18.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik.				
19.	Saya mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir				
20.	Saya merasa perlengkapan yang saya butuhkan selama kegiatan pembelajaran terpenuhi.				

Keterangan : 1= Selalu; 2= Sering; 3= Kadang-Kadang; 4= Tidak Pernah

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
21.	Saya menunda mengerjakan tugas yang diberikan guru.				
22.	Saya bermain saat guru mengajar				
23.	Saya berharap pelajaran ini segera berakhir.				

24.	Saya memerlukan pengulangan penjelasan dari guru supaya memahami penjelasan.				
25.	Saya memerlukan bantuan orang lain dalam mengerjakan tugas dan saya menyontek dalam mengerjakan ulangan				
Skor perolehan					
Skor Maksimum		100			
Nilai-Nilai $\left[\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \right]$					
Konversi Skala $\left[\frac{\text{Nilai}}{100} \times 100 \right]$					



**NILAI HASIL BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (PRETEST DAN POSTEST)
SD NEGERI 3 RANOMEETO**

NO	NAMA	PRETEST	POSTEST
1	ARSAN	60	85
2	DINAR	70	85
3	ADIANSYAH	45	70
4	FATMA ROSITA	50	80
5	PUTRI LESTARI	75	90
6	WAHYU ANUGRA	75	85
7	PIDARTIN	60	75
8	M. FADIL	60	85
9	SUKMAWATI	65	75
10	JELITA NOVITA RISTIYONA	90	95
11	PUTRI ALYA BALQIS	90	95
Jumlah		740	920
Rata-rata		67.27	83.64

Statistik Deskriptif	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
Mean	67.27	83.64
Median	65	85
Modus	60	85
Minimum	45	70
Maximum	90	95

**NILAI HASIL BELAJAR KELAS KONTROL (PRETEST DAN POSTEST)
SD NEGERI 3 RANOMEETO**

NO	NAMA	PRETEST	POSTEST
1	ALTAFUNISA	55	75
2	EGI	65	75
3	SELAH	40	60
4	KRINSA BAKTI JOSNAWA	35	65
5	QUEENZY MAHARANI	70	80
6	NILMA AGGRAENI	75	80
7	SAHRUL DG GASING	60	75
8	MUH MAHMUD	55	65
9	RENDI RAMADAN	60	70
10	INDAH PERMATA SARI	85	90
11	RIFKI	80	85
Jumlah		680	820
Rata-rata		61.82	74.55

Statistik Deskriptif	Sebelum perlakuan	Setelah perlakuan
Mean	61.82	74.55
Median	60	75
Modus	60	75
Minimum	35	60
Maximum	85	90

NILAI MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (PRETEST)

SKOR BUTIR PERNYATAAN

NO	NAMA SISWA	SKOR BUTIR PERNYATAAN																									TOTAL	SKOR AKHIR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	ARSAN	4	2	3	4	3	3	4	2	3	4	1	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	2	80	80
2	DINAR	2	2	3	2	4	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	3	3	68	68
3	ADIANSYAH	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	1	4	2	4	4	3	3	3	2	4	4	3	2	3	70	70
4	FATMA ROSITA	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	76	76
5	PUTRI LESTARI	3	3	4	4	2	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	3	4	3	1	2	2	75	75
6	WAHYU ANUGRA	3	3	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	70	70
7	PIDARTIN	4	4	4	3	4	2	3	2	3	2	4	2	2	2	1	3	3	2	4	4	3	3	3	4	2	73	73
8	M. FADIL	4	3	4	4	2	2	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	2	4	78	78
9	SUKMAWATI	4	4	3	3	2	4	1	3	4	4	2	3	2	3	4	3	2	2	2	4	3	3	3	4	2	74	74
10	JELITA NOVITA RISTIYONA	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	3	2	71	71
11	PUTRI ALYA BALQIS	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	4	70	70
Rata-rata																												73
Jumlah																												805

NILAI MOTIVASI BELAJAR KELAS EKSPERIMEN (POSTEST)

		SKOR BUTIR PERNYATAAN																									TOTAL	SKOR AKHIR
NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	ARSAN	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	91	91
2	DINAR	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	2	89	89
3	ADIANSYAH	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	91	91
4	FATMA ROSITA	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	88	88
5	PUTRI LESTARI	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	92	92
6	WAHYU ANUGRA	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	86	86
7	PIDARTIN	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	87	87
8	M. FADIL	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	92	92
9	SUKMAWATI	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	91	91
10	JELITA NOVITA RISTIYONA	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	89	89
11	PUTRI ALYA BALQIS	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	95	95
Rata-rata																												90
Jumlah																												991

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	
	Sebelum perlakuan	Setelah Perlakuan
Mean	73	90
Median	73	91
Modus	70	91
Minimum	68	86
Maximum	80	95



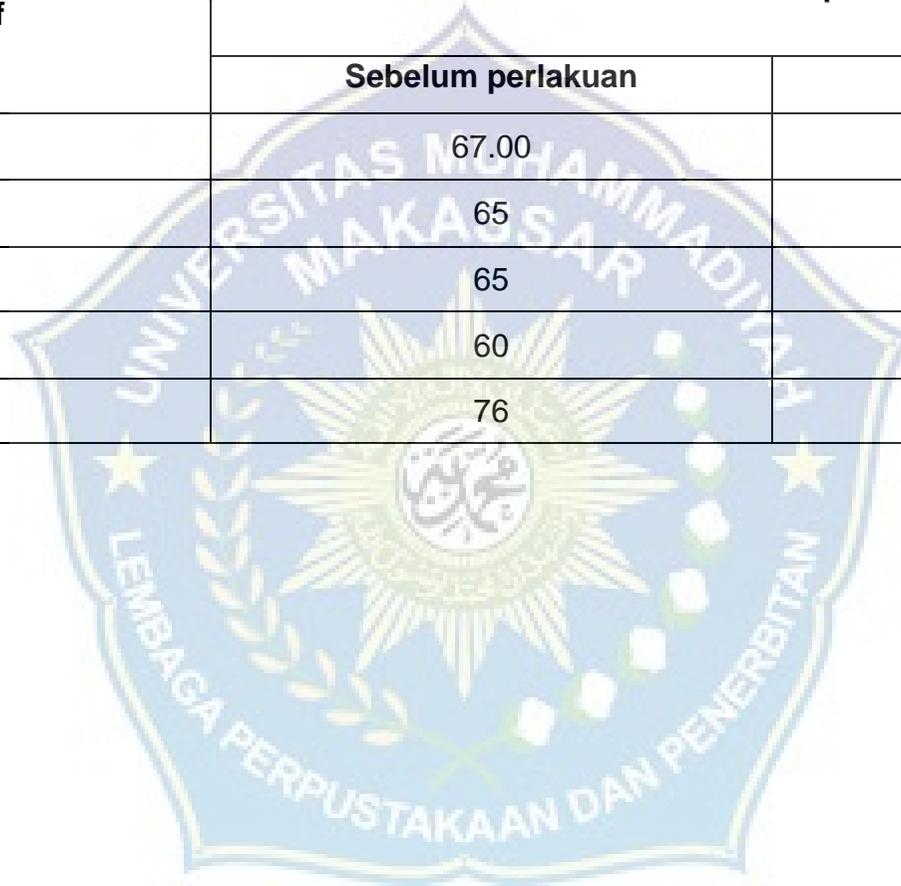
NILAI MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL (PRETEST)

		SKOR BUTIR PERNYATAAN																										
NO	NAMA SISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	TOTAL	SKOR AKHIR
1	ALTAFUNISA	3	2	3	1	3	3	4	2	3	4	1	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	2	76	76
2	EGI	2	2	3	2	1	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	3	3	65	65
3	SELAH	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	4	1	4	2	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	71	71
4	KRINSA BAKTI J	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	1	4	3	1	3	1	1	3	2	3	2	4	2	3	1	65	65
5	QUEENZY MAHARANI	3	3	3	4	2	1	1	2	2	3	3	1	1	3	4	4	3	2	2	3	4	3	1	2	2	62	62
6	NILMA AGGRAENI	3	3	2	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	68	68
7	SAHRUL DG GASING	1	4	1	3	4	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	3	3	1	4	4	3	3	3	4	2	63	63
8	MUH MAHMUD	2	3	2	4	2	2	3	1	2	3	3	4	3	3	3	3	4	2	1	1	2	4	1	2	4	64	64
9	RENDI RAMADAN	2	4	2	3	2	4	1	3	1	1	2	3	2	3	4	3	2	2	2	4	1	1	3	4	1	60	60
10	INDAH PERMATA SARI	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	2	2	3	3	2	4	4	1	2	68	68
11	RIFKI	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	2	4	70	70
Rata-rata																												67
Jumlah																												732

NILAI MOTIVASI BELAJAR KELAS KONTROL (POSTEST)

NO	NAMA SISWA	SKOR BUTIR PERNYATAAN																									TOTAL	SKOR AKHIR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	ALTAFUNISA	4	4	3	4	3	3	4	2	3	4	1	2	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	84	84
2	EGI	2	2	4	2	4	4	2	3	3	3	2	2	4	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	77	77
3	SELAH	4	4	2	4	4	3	4	2	2	2	4	1	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	82	82
4	KRINSA BAKTI J	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	3	2	4	2	4	4	85	85
5	QUEENZY MAHARANI	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	4	89	89
6	NILMA AGGRAENI	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	87	87
7	SAHRUL DG GASING	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	4	2	4	4	4	3	4	4	2	85	85
8	MUH MAHMUD	4	3	4	4	2	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	4	4	2	4	83	83
9	RENDI RAMADAN	4	4	4	3	2	4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	90	90
10	INDAH PERMATA SARI	4	3	4	4	3	3	3	2	2	4	4	4	1	3	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	79	79
11	RIFKI	4	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	76	76
Rata-rata																												83
Jumlah																												917

Statistik Deskriptif	Kelas Eksperimen	
	Sebelum perlakuan	Setelah Perlakuan
Mean	67.00	83.00
Median	65	84
Modus	65	85
Minimum	60	76
Maximum	76	90



Hasil Perhitungan Dengan Menggunakan SPSS

Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.642	1.021		3.569	.000
Hasil Belajar	.043	.012	.039	.250	.000
Motivasi Belajar	.081	.018	.715	4.547	.000

Koefisien korelasi berganda

Model Summary							
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics	F	df1
1	.456 ^a	.208	.189	12.995	.208	11.025	1

Model	Change Statistics
	df2
1	41 ^a
	Sig. F Change
	.000

Koefisien Geterminasi (R2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.688 ^a	.473	.448	.840

Pengujian Hipotesis Hipotesis

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1861.818	1	1861.818	11.025	.002 ^b
	Residual	7092.727	42	168.874		
	Total	8954.545	43			

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.273	4.799		11.935	.000
	examples non-examples	5.818	1.753	.456	3.320	.002



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
PROGRAM PASCASARJANA

JL. SULTAN ALAUDDIN NO.259 TELP. 0411-866972 FAX. 0411-865588 MAKASSAR 90221

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 664/PPs/A.1-II/VII/1442/2021
Lamp. : 1 (satu) rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

16 Dzulqaidah 1442 H.
06 Juni 2021 M.

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Sulawesi Tenggara
Cq. Kepala DPM-PTSP
Di –
Kendari

Assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah, semoga Allah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya dalam aktivitas keseharian kita.

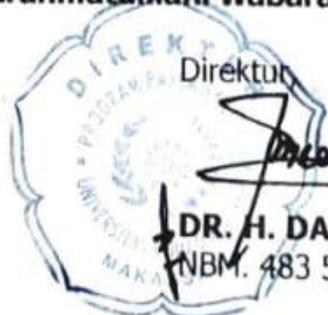
Dalam rangka penyusunan dan penelitian tesis mahasiswa :

Nama : **Eka Hendrawan**
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
NIM : 105.06.04.026.19
Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran *Examples Non-Examples* (Contoh Gambar) Dengan Menggunakan Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Di SD Negeri 3 Ranomeeto (Prov. Sultra)

Maka dimohon pada Bapak agar memberi kesempatan kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian sesuai judul dan lokasi penelitian.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh



Direktur

DR. H. DARWIS MUHDINA, M.Ag.
NBM. 483 523

Tembusan :

1. Rektor Unismuh Makassar
2. Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar
3. Dosen Pembimbing mahasiswa ybs.
4. Mahasiswa ybs.



**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Jl. Mayjend S. Parman No. 03 Kendari 93121

Website : balitbang sulawesitenggara prov.go.id Email: badan litbang sultra01@gmail.com

Kendari, 12 Juli 2021

K e p a d a

Nomor : 070/2307/Balitbang/2021
Sifat : -
Lampiran : -
Perihal : IZIN PENELITIAN.

Yth Bupati Konawe Selatan
Di -
ANDOOLO

Berdasarkan Surat Direktur PPs UMM Nomor :
664/PPs/A.1-II/VII/1442/2021 tanggal 06 Juni 2021 perihal tersebut diatas, Mahasiswa
di bawah ini :

Nama : Eka Hendrawan
Nim : 105.06.04.026.19
Prodi : S2 Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Mahasiswa
Lokasi Penelitian : SDN 03 Ranomeeto Kab. Konawe

Bermaksud untuk Melakukan Penelitian/Pengambilan Data di Daerah/Sesuai Lokasi
di atas, dalam rangka penyusunan KTI/Skripsi/Tesis/Disertasi, dengan judul :

**"PENGARUH PEMBELAJARAN EXAMPLES NON-EXAMPLES
(CONTOH GAMBAR) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL
DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA DI SD NEGERI 03 RANOMEETO (PROV. SULTRA)".**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal : 12 Juli 2021 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan
dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati perundang-undangan yang berlaku.
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula.
3. Dalam setiap kegiatan dilapangan agar pihak Peneliti senantiasa koordinasi dengan Pemerintah setempat.
4. Wajib menghormati adat Istiadat yang berlaku di daerah setempat.
5. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Gubernur Sulawesi Tenggara Cq. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Sulawesi Tenggara.
6. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian surat Izin Penelitian diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

an. GUBERNUR SULAWESI TENGGARA
KEPALA BADAN PENELITIAN & PENGEMBANGAN
PROV. SULAWESI TENGGARA
SEKRETARIS

Dr. Drs. LA ODE MUSTAFA MUHTAR M.Si

Rembina Tk I, Gol. IV/b
Nip. 19740104 199302 1 001

T e m b u s a n :

1. Gubernur Sulawesi Tenggara (sebagai laporan) di Kendari;
2. Direktur PPs UMM di Makassar;
3. Ketua Prodi S2 Pendidikan Dasar PPs UMM di Makassar;
4. Kepala Dinas P & K Kab. Konawe di Andoolo;
5. Kepala SDN 03 Ranomeeto di Tempat;
6. Mahasiswa Yang Bersangkutan;



PEMERINTAH KABUPATEN KONAWE SELATAN
BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
(BALITBANGDA)

Alamat : Jl.Poros Andoolo No.1 Konawe Selatan Kodepos 93373

Andoolo, 22 Juli 2021

Nomor : 070/153 /2021
Lampiran :
Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada,
Yth. **Kepala SDN 03 Ranomeeto**
Kab. Konse
Di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dari Kepala Balitbang Provinsi Sultra Nomor : 070/2307/BALITBANG/2021 Tanggal 12 Juli 2021 dan surat Direktur PPs UMM Nomor: 664/PPs/A.1-II/1442/2021, perihal **Izin Penelitian** Mahasiswa dibawah ini :

Nama : **EKA HENDRAWAN**
NIM : **105.06.04.026.19**
Prodi : **S2 Pendidikan Dasar**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
Lokasi Penelitian : **SDN 03 Ranomeeto Kab. Konse**

Bermaksud untuk melakukan penelitian/pengambilan data dikantor/diwilayah saudara dengan Judul:

"PENGARUH PEMBELAJARAN EXAMPLES NON-EXAMPLES (CONTOH GAMBAR) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SD NEGERI 03 RANOMEETO (PROV.SULTRA)".

Yang akan dilaksanakan Mulai bulan Juli 2021 sampai selesai.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan :

1. Senantiasa menjaga keamanan dan ketertiban serta mentaati peraturan perundang undangan yang berlaku;
2. Tidak mengadakan kegiatan lain yang bertentangan dengan rencana semula;
3. Dalam setiap kegiatan di lapangan agar pihak Peneliti senantiasa berkoordinasi dengan Pemerintah setempat/Penanggung Jawab organisasi setempat;
4. Wajib menghormati adat istiadat dan Peraturan yang berlaku di daerah setempat ;
5. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Konawe Selatan Cq. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Konawe Selatan;
6. Surat izin ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan tersebut diatas.

Demikian surat izin penelitian diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

a.n. **KEPALA BADAN PENELITIAN
DAN PENGEMBANGAN DAERAH**
SEKRETARIS,



SAGALA, S.Pd., M.Si
Pembina TK I, Gol. IV/b
NIP. 196612181995121002

Tembusan :

1. Bupati Konawe Selatan (sebagai laporan) di Andoolo;
2. Peneliti yang bersangkutan
3. A r s i p.



PEMERINTAH KABUPATEN KONAWE SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 RANOMEETO



Alamat: Jl. Dsrs Kendari maha, Desa Duluia Kec. Ranomeeto, Kab. Konawe Konawe selatan, Pos 93372

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
NOMOR: 029/348/SDN3R/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD Negeri 3 Ranomeeto, menerangkan bahwa:

Nama : Eka Hendrawan
Nim : 105060402619
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Makassar
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Judul Tesis : Pengaruh Pembelajaran Examples Non-Examples (Contoh Gambar) Dengan Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri 3 Ranomeeto (Prov. Sultra)

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 3 Ranomeeto, Kecamatan Ranomeeto Kabupaten Konawe Selatan Provinsi Sulawesi Tenggara dari tanggal 21 juli - 14 agustus 2021

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ranomeeto, 14 Agustus 2021

Kepala SD negeri 3 ranomeeto


JASMIN, S.Pd.

NIP. 19791207 200903 1 004

DOKUMENTASI KELAS EKPERIMEN



Guru Memberikan arahan dalam pembelajaran



Guru Memberi Bimbingan Pada Saat Diskusi



Siswa Mempersentasekan Hasil Diskusinya



Guru Memberikan Pretest dan Posttest

DOKUMENTASI KELAS KONTROL



Mempersiapkan Dan Menjelaskan Materi Yang Akan Dipelajari



Guru Memberi Bimbingan Pada Saat Diskusi



Siswa Mempersentasikan Hasil Diskusinya



Guru Memberikan Pretest dan Posttest