

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWER POINT*
INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS SD INPRES PARANGA
KEC. ULU ERE KAB. BANTAENG**



SKRIPSI

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

Oleh

**NURLAELAH
105401101920**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2024**



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Nurlaelah** NIM **105401101920**, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 131 Tahun 1445 H/2024 M, tanggal 02 Dzulqaidah 1445 H/10 Mei 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Rabu 15 Mei 2024**.

Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
15 Mei 2024 M

Panitia Ujian

Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag

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

Sekretaris : Dr. Maharullah, M.Pd.

Dosen Penguji : 1. Prof. Dr. H. Nursalam, M.Si

2. Dr. Fitri Santy Muchtar, S.Pd., M.Pd.

3. Rubianto, S.Pd., M.Pd.

4. Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM. 860934





PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga KEC. Ulu Ere KAB. Bantaeng

Mahasiswa didik yang bersangkutan:

Nama : **Nurlaelah**
NIM : 105401101920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

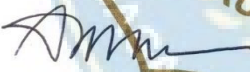
Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

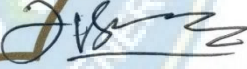
Makassar, 07 Dzulqaidah 1445 H
15 Mei 2024 M

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Drs. H. Nurdin., M.Pd
NIDN. 0031125905



Rubianto, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0912038604

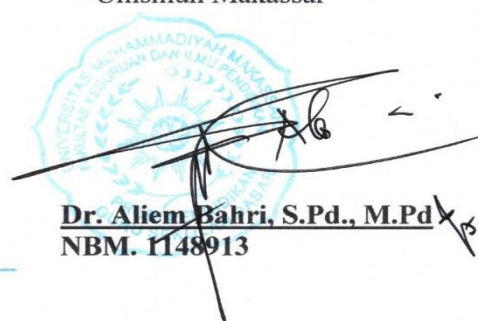
Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD
Unismuh Makassar




Erwan Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860934




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



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurlaelah
Nim : 105401101920
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab.Bantaeng.

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

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

Makassar, Februari 2024

Nurlaelah



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

SURAT PERJANJIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nurlaelah
Nim : 105401101920
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab.Bantaeng.

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2024

Yang Membuat Perjanjian

Nurlaelah

MOTO DAN PERSEMBAHAN

حَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik Manusia adalah yang bermanfaat bagi orang lain”
(HR.Ahmad,ath-Thabrani,ad-Daruqutni)

“Jika sudah Terwujud jangan lupa Bersujud”



Kupersembahkan Karya ini buat :
Kedua orang tuaku, saudaraku, dan sahabatku,
atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung penulis
mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Nurlaelah. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec.Ulu Ere Kab. Bantaeng. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Nurdin dan Rubianto.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power Point* interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV Pada mata pelajaran IPS SD Inpres Parang Kec Ulu Ere Kab.Bantaeng. Sedangkan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV Pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec Ulu Ere Kab.Bantaeng.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *power point* Interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab.Bantaeng. Rancangan yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini adalah *one group pretest-posttes design*. Hal tersebut terlihat dari perbandingan antara nilai pre test dan post test, Nilai rata-rata Pretest yang diperoleh sebesar 55,47 nilai rata-rata tersebut berada pada interval 55-64 yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan. nilai rata-rata posttest yang diperoleh yaitu sebesar 81,94 yang berada pada interval 65-84 yang berarti berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian diperoleh peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N-1 = 17-1=16$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,119$. Setelah diperoleh t Hitung = 10,45 dan t Tabel = 2,119 maka diperoleh t Hitung > t Tabel atau $10,45 > 2,119$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Power Point Interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan media *power point* Interaktif terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

Kata Kunci : Media *Power Point* Interaktif, Minat Belajar IPS

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji dan syukur atas izin Allah, yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng”** dapat diselesaikan. Shalawat serta salam senantiasa turunkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh manusia ad-dinul islam yang kita harapkan syafaatnya di dunia dan akhirat.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Segala usaha dan upaya yang telah dilakukan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik serta koreksi dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan akan penulis terima dengan lapang dada.

Penyusunan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu pernyataan akademik guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Begitu banyak pengalaman-pengalaman yang dapat menjadi sebuah pelajaran bagi penulis dan menyusun skripsi ini. Tidak sedikit kendala dan hambatan yang penulis hadapi, namun ketabahan, kesabaran dan serta kemauan dan kerja keras

yang disertai dengan bantuan doa dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Dalam kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada orang tua tercinta. Ayahanda H. Haeruddin dan Ibunda St. Marwiah yang terus berdoa, berjuang, rela berkorban tanpa pamrih, mendidik, membiayai dan telah mencurahkan cinta dan kasih sayangnya dalam membesarkan penulis dan doa restu tak henti-hentinya untuk keberhasilan penulis. Selama dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan material maupun moral. Oleh karena itu tidak lupa penulis sampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada bapak Drs. H. Nurdin.,M.Pd. Rubianto, S.Pd.,M.Pd pembimbing I dan pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga skripsi ini.

Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Alien Bahri S.Pd.,M.Pd ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dr Erwin Akib, S.Pd., M.Pd PhD., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag., Rektor universitas Muhammadiyah Makassar, serta seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan ilmu pendidikan yang sangat bermanfaat.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada bapak Mansyur S. Pd.SD Kepala sekolah SD Inpres Paranga, Ibu Hajrah S.Pd wali kelas IV SD Inpres Paranga serta para guru dan staf pegawai di SD Inpres paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Tak lupa pula penulis ucapkan kepada sahabat teman dan keluarga

rekan seperjuangan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020 (Quantum) terkhusus di kelas A universitas Muhammadiyah Makassar atau segala bantuan, masukan, arahan pelajaran serta motivasi yang diberikan.

Dengan segala kerendahan hati, senantiasa mengharapkan kritikan dan saran membangun dari berbagai pihak demi terciptanya suatu karya yang lebih bermutu. Mudah-mudahan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca terutama bagi diri pribadi penulis, Aamiin

Wassalamu Alaikum Wr.Wb

Makassar, Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Pembelajaran IPS	7
2. Media Pembelajaran.....	11
3. Power Point Interaktif	14
4. Minat Belajar Siswa	18
B. Kerangka Pikir	21
C. Hasil Penelitian Relevan	23
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Desain Penelitian	29

E. Variabel Penelitian.....	29
F. Definisi Oprasional Variabel	30
G. Prosedur Penelitian	31
H. Instrumen Penelitian	32
I. Teknik Pengumpulan Data.....	36
J. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	47
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Simpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57
RIWAYAT HIDUP	121



DAFTAR TABEL

3.1. Populasi SD Inpres Paranga.....	28
3.2. Sampel SD Inpres Paranga.....	29
3.3 Kisi-kisi lembar pernyataan (angket) minat belajar IPS	33
3.4 Lembar pernyataan (angket) minat belajar IPS	34
3.5 lembar Observasi aktifitas siswa.....	35
3.6 Pedoman penskoran butir angket minat belajar IPS	37
3.7 Kriteria penilaian minat belajar IPS	38
3.8 Kriteria aktivitas siswa	38
4.1 Data hasil observasi aktivitas siswa pertemua I.....	42
4.2 Data hasil observasi aktivitas siswa pertemuan II	43
4.3 Data hasil observasi aktivitas siswa pertemuan III	43
4.4Tabel perhitungan statistik (analisis skor awal dan akhir).....	45

DAFTAR GAMBAR

2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	22
31. Desain Penelitian	29



DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar nama kelas IV SD Inpres Paranga.....	58
2. Daftar Hadir kelas IV SD Inpres Paranga	59
3. Kisi-kisi lembar pernyataan minat belajar IPS.....	60
4. Lembar pernyataan minat belajar IPS	61
5. Distribusi t	72
6. Hasil SPSS	73
7. Tabulasi Data Minat Belajar Siswa (Awal & Akhir).....	74
8. Analisis Skor Angket (Awal)	75
9. Analisis Skor Angket (Akhir).....	76
10. Modul Ajar Kurikulum Merdeka	77
11. Media Power Point Interaktif	100
12. Dokumentasi Kegiatan di Sekolah.....	102
13. Surat Izin Penelitian Kampus	104
14. Surat Izin Penelitian Provinsi	105
15. Surat Izin Penelitian Kabupaten	106
16. Surat Izin Keterangan Telah Melakukan Penelitian	107
17. Kontrol Pelaksanaan Penelitian.....	108
18. Kontrol Bimbingan Skripsi.....	109
19. Bebas Plagiat.....	114

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan. Menurut Dani & Arief (2023) pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Arwanda, dkk (2020) mengemukakan bahwa proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, menambah wawasan, keterampilan, bertanggung jawab, serta memperkuat sikap spiritual.

Pendidikan dasar dimulai pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa :“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”

Tujuan pendidikan menurut UUD No 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional bahwa tujuan pendidikan nasional yaitu: Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan

bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu mata pelajaran yang penting adalah IPS. IPS masuk kedalam kurikulum sekolah yang mempunyai kaitan sangat erat dengan peran manusia di masyarakat (Meldina, dkk 2020). Pembelajaran IPS mengajarkan tentang kehidupan bermasyarakat serta bagaimana cara bersosialisasi di lingkungan (Mahardani, dkk 2018).

Pembelajaran IPS merupakan salah satu komponen yang penting di dalam pendidikan. Pembelajaran IPS dapat membuat peserta didik berpikir kritis dan objektif dalam memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya, sehingga peserta didik mampu untuk mencari solusi dari permasalahan yang mereka alami (Annisa, dkk 2018). Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Teknologi yang semakin canggih, diharapkan proses pembelajarn juga mengalami perkembangan. Teknologi adalah suatu perkembangan yang dihasilkan dari ilmu pengetahuan, yang akan terus diperbaharui di dalam dunia pendidikan (Lestari, dkk 2018). Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi seperti pada saat pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran secara online. Saat ini Teknologi sangat berkembang pesat seiring dengan ilmu pengetahuan yang semakin maju dan kebiasaan dalam menggunakan teknologi (Lian. 2019). Maka dari itu, seorang guru harus mampu di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Adanya media menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menarik minat belajar peserta didik.

Memanfaatkan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar (Amanda dkk 2019). Media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Terlihat bahwa pada proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku tematik yang diberikan oleh pemerintah dan menggunakan gambar-gambar sederhana sehingga peserta didik sulit untuk memahami materi pembelajaran, lebih mudah merasa bosan dan menyebabkan peserta didik pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kurangnya ketercapaian dalam pembelajaran disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak berjalan secara optimal (Dewi, dkk 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Paranga, Kec. Ulu Ere, Kab. Bantaeng. Peneliti melihat hasil belajar siswa belum memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah seluruh siswa kelas IV yaitu 17 siswa. Data tersebut siswa yang tuntas belajar dengan KKM 75 hanya 3 siswa yang memperoleh nilai tuntas dari 17 siswa atau sebesar (17.65%), sedangkan yang 14 siswa atau (82.35%) belum tuntas. Dengan rata-rata nilai 40 dari KKM yang ditetapkan 75. Hal tersebut disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu berasal dari dalam diri siswa itu sendiri dimana siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan di depan kelas kemudian siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor luar dari diri siswa (lingkungan siswa itu sendiri) terdiri dari dua hal utama yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan fisik merupakan sarana fisik yang berada di lingkungan sekolah yaitu ruang kelas belajar dan media belajar. Sedangkan lingkungan sosial merupakan kondisi yang terjadi saat proses pembelajaran, mulai pola interaksi

antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan sumber pembelajaran. Peneliti melihat proses belajar mengajar di kelas guru hanya menggunakan metode konvensional yang berdampak pada siswa sehingga hasil belajar siswa rendah.

Microsoft Power Point merupakan salah satu software yang dapat membantu menyusun materi pada saat presentasi dengan mudah dan efektif (Anyan, dkk 2020). Microsoft power point ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga microsoft power point ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi (Anyan, dkk 2020).

Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada peserta didik, di samping menyimak materi yang dijelaskan peserta didik juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Minat belajar peserta didik tercipta dari usaha-usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Ahdar, dkk 2018). Power point dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran *power point* interaktif sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Warkintin & Mulyadi, 2019). Penelitian lainnya menyatakan bahwa penggunaan *power point* mampu meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar, mudah memahami materi, dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar (Hendi, dkk 2020).

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis termotivasi melakukan penelitian tentang "**Pengaruh Penggunaan Media *Power Point* Interaktif**

Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan penelitian yang dirumuskan yaitu : “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah khazanah dalam ilmu pengetahuan sebagai bahan kajian dalam upaya meningkatkan ilmu pendidikan khususnya dibidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, membantu siswa dalam memecahkan masalah dan berfikir kritis untuk dapat dikembangkan melalui pembelajaran secara aktif dapat mudah terjadi bila situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata. Bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi IPS dengan adanya penggunaan media *power point* Interaktif.

- b. Bagi Guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan dan pemilihan media pembelajaran untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar.
- c. Bagi Sekolah, memberikan masukan bagi sekolah dalam rangka mengefektifkan pembinaan dan pengolahan materi mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Menurut Trianto (2010:171) Ilmu pengetahuan sosial IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik hukum dan budaya. Menurut Izzah & Sukmawati (2022:285) bahwa IPS memberikan pemahaman dan pengetahuan yang lebih dalam terkait dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan kecerdasan siswa dalam realitas interaksi di masyarakat.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa,bahwa IPS yang dimasukkan dalam studi/penelitian ini adalah “suatu mata pelajaran yang mengkaji kehidupan sosial yang bahannya didasarkan pada kajian sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS mempunyai tujuan untuk menjadikan siswa yang mempunyai jiwa yang peka terhadap sekitar, bermanfaat, dan dapat mengendalikan lingkungan sekitar dengan baik. Adapun tujuan pembelajaran IPS secara umum (Fuad, 2018) dapat dirumuskan antara lain untuk mengembangkan, membimbing, dan mengembangkan potensi peserta didik agar: 1) menjadi warga negara yang baik. 2) mengembangkan

pemahaman mengenai pengetahuan dasar kemasyarakata. 3) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dengan penuh kearifan dan keterampilan inkuiri untuk dapat memahami, menyikapi, dan mengambil langkah-langkah untuk ikut memecahkan masalah sosial kebangsaan. 4) membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan menghargai serta ikut mengembangkan nilai-nilai luhur dan budaya Indonesia. 5) mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kehidupan masyarakat yang majemuk, baik lokal, regional, maupun internasional.

c. Hakekat Pembelajaran IPS

Menurut (Suhardi, 2019:15) Hakekat Pembelajaran IPS sebagai berikut :

1) IPS Sebagai transmisi Kewarganegaraan (*Social studies as citizenship transmission*)

IPS sebagai program pendidikan pelestarian kebudayaan suatu bangsa sudah ada sejak adanya manusia itu sendiri, model ini berkembang hingga tahun 1960 an. Dalam berbagai literatur program pendidikan citizenship transmission dilakukan dengan memberikan contoh-contoh dan pemakaian cerita yang disusun untuk mengajarkan kebijakan, cita-cita luhur suatu bangsa, dan nilai-nilai kebudayaan.

2) IPS Sebagai Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial (*social studies as social sciences*)

Salah satu alasan yang sangat kuat terhadap perlunya pembelajaran IPS sebagai program pendidikan ilmu-ilmu sosial adalah karena mengajarkan ilmu-ilmu sosial secara terpisah-pisah memberatkan siswa sekolah secara

kurikuler. Program pembelajaran secara disipliner (terpisah) hanya akan menambah beban siswa sekolah (SD-SMA) dalam belajar.

Tingkat perkembangan psikologi anak usia sekolah belum sepenuhnya spesifik atau menjurus, tetapi masih holistik, sehingga pendekatan belajar pengetahuan sosial sebaiknya terpadu, makin dewasa makin spesifik. Oleh karenanya hingga kini masih sering terjadi konflik dan pertentangan antara kelompok ahli ilmu sosial dalam menyusun materi ilmu sosial sebagai program pembelajaran IPS.

3) IPS Sebagai Pendidikan Reflektif (*social studies as reflective inquiry*)

Pendidikan reflektif bukan sekedar mengajarkan disiplin ilmu pengetahuan dan pemindahan nilai secara akumulatif, tetapi seperti di kemukakan oleh John Dewey bahwa, kurikulum sekolah harus berpegang kepada kebutuhan kebutuhan dan minat murid sekolah, tidak perlu berusaha untuk memindahkan segudang pengetahuan yang tidak perlu dan tidak relevan, mereka harus menjadi penolong murid untuk hidup lebih efektif dalam kemelut jamannya.

Oleh karenanya sebagaimana rekomendasi dewan nasional (NCSS) bahwa, murid-murid diarahkan agar menjadi warga negara yang efektif, tidak hanya dengan menghafalkan isi materi pelajaran saja, tetapi dengan mempraktekan decision making (pengambilan keputusan) dalam kehidupannya sehari-hari. Dewan melihat bahan pengajaran bukan sebagai tujuan akhir semata, melainkan sebagai sarana untuk mencapai tujuan sebagai warga negara. Kewarganegaraan efektif tidak di batasi sebagai kepatuhan

atau teguh pada norma-norma tertentu saja, tetapi dilihat sebagai perkembangan dari judgement kecakapan untuk membuat keputusan.

4) IPS Sebagai kritik kehidupan sosial (*social studies as social criticism*)

Pembelajaran IPS sebagai media pengembangan kritisisme murid agak jarang dilakukan oleh guru, di samping karena takut salah dan kena sanksi, juga relatif sulit. Pendidikan model ini lebih pada pendidikan kontroversial issue dan pendidikan yang mengutamakan pengembangan kemampuan pengetahuan dan memupuk keberanian mengemukakan pendapat atau argumen. Untuk ini pembelajaran IPS harus dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis (*Critical thinking*) dengan berbagai metode pemecahan masalah (*problem solving*).

5) IPS Sebagai pengembangan pribadi seseorang (*social studies as personal development of the individual*)

Pengembangan pribadi seseorang melalui pembelajaran IPS tidak langsung tampak hasilnya, tetapi setidaknya melalui pembelajaran IPS akan membekali kemampuan seseorang dalam pengembangan diri melalui berbagai ketrampilan sosial dalam kehidupannya (*social life skill*). Pembelajaran IPS di sini harus membekali siswa tentang pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai, sehingga semua itu dapat membentuk citra diri siswa menjadi manusia manusia yang memiliki jati diri yang mampu hidup di tengah masyarakat dengan damai, dan dapat menjadikan contoh teladan serta memberikan kelebihannya pada orang lain.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media pembelajar merupakan alat yang dapat membantu menjelaskan sesuatu materi dalam mengajar serta dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Secara umum media pembelajaran dapat diartikan sebagai peralatan atau pengantar sebuah informasi edukatif dalam suatu kegiatan belajar (Widiastuti, 2019:232). Media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Menurut (Rahman, 2021:2242) bahwa alat peraga adalah satu di antara beberapa cara untuk mengaktifkan siswa berinteraksi dengan materi ajar diperlukan suatu alat bantu yang disebut alat peraga.

Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana fisik yang digunakan saat pembelajaran berupa penyaluran pesan. Tujuannya adalah agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan guru.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.

Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. media

pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

c. Jenis-jenis Media

Setelah membahas fungsi dari media, kini saatnya kita membahas jenis-jenis dari media. Media memiliki tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media visual audio.

a) Media Visual

Menurut (Daryanto 2023:4), media visual adalah alat bantu visual yang diperlukan selama kegiatan pembelajaran yang dapat disaksikan dengan penglihatan. Media visual mampu memudahkan penjelasan dan mengokohkan daya ingat siswa, dan media visual juga dapat memberikan hubungan antara topik dan alam realita. Menurut Menurut Fathurrohman 2023:4 “Media visual merupakan media yang menitikberatkan penglihatan. Ada media visual yang menayangkan gambar diam, seperti film strip, slide foto, gambar atau lukisan, dan barang cetakan. Ada juga media visual yang menayangkan gambar bergerak atau simbol, seperti film bisu dan film kartun.

Dari sederet pemaparan sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwa media visual adalah media yang berhubungan dengan melihat. Media visual ini dapat membantu siswa memahami materi yang dijelaskan, menarik perhatian,

meningkatkan daya ingat, mengklarifikasi materi yang disajikan, dan menggambarkan materi agar mudah diingat.

b) Media Audio

Menurut (Ananda, 2017:3029). Penggunaan media audio visual berbasis video dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Siswa akan lebih terlibat dalam pembelajaran, dan motivasi belajar mereka dapat meningkat karena mereka dapat melihat dan mendengarkan materi pembelajaran dengan lebih nyaman. (Maulida et al., 2023:3029). Dalam media berbasis video, penggunaan gambar bergerak dan suara dapat membantu siswa untuk lebih baik memahami konsep-konsep pelajaran. Selain itu, media ini juga lebih sesuai dengan karakteristik generasi siswa saat ini yang tumbuh di era digital dan sering terpapar kepada berbagai bentuk media visua

Dari sederet pemaparan sebelumnya, bisa ditarik kesimpulan bahwa media audio yang digunakan untuk menyampaikan pesan verbal, di minta fokus pada aspek pendengaran sebagai penangkap informasi.

c) Media Visual Audio

Media visual audio adalah jenis media yang menggabungkan media visual dengan media audio, sehingga informasi yang diberikan berupa gambar atau video yang memiliki suara. Oleh sebab itu, tak sedikit orang yang mengatakan kalau media visual audio ini lebih menarik untuk dilihat dan didengar. Penggabungan dua media ini bukan hanya merangsang satu alat indera saja, tetapi bisa langsung dua alat indera, yaitu alat indera pendengaran dan penglihatan.

Media visual audio dibagi menjadi dua jenis, yaitu media visual audio gerak dan media visual audio diam. Media visual audio gerak bisa kita lihat gambar bersuara, film, dan lain-lain. Sedangkan media visual audio diam berupa buku bersuara, halaman bersuara, dan sebagainya.

3. *Power Point* Interaktif

a. Pengertian *Power Point* Interaktif

Power Point merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. (Risabethe & Astuti, 2017:168). Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Anyan, Ege, & Faisal, 2020:168).

Berdasarkan pengertian microsoft power point yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa microsoft power point merupakan perangkat lunak (software) yang mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan. Microsoft office power point memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media, seperti pengolahan teks, warna, gambar, dan grafik, serta animasi.

Power point interaktif ini dapat dikembangkan dalam beberapa bentuk:

- 1) Personal presentation. Penyajian dalam bentuk ini *power point* interaktif sebagai alat bantu bagi guru untuk mempresentasikan materi.
- 2) Stand alone. Penyajian dalam bentuk ini *power point* interaktif dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif, meskipun kadar interaktifnya tidak tinggi namun bentuk ini mampu menampilkan *feedback* yang telah diprogramkan.
- 3) Web based. Bentuk ini dapat diformat menjadi file web(html) sehingga programnya muncul berupa browser yang dapat ditampilkan di internet

Dari penjelasan ini dapat dipahami bahwa *power point* interaktif sebagai aplikasi multimedia yang dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara dan video animasi. Materi-materi yang akan disajikan dapat di program dengan baik sehingga siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Dengan bantuan perangkat lunak ini, seorang guru dapat dengan mudah mempresentasikan materi pembelajaran dalam jumlah yang besar dalam waktu yang singkat. Kelebihan *power point* interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena ia menarik, dan sangat membantu dalam proses memahami materi pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media *Power Point* Interaktif

Menurut Susanti (2020) dalam penelitiannya mengatakan, penggunaan media *power point* dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar meningkatkan

konstentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran PowerPoint efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut (Purwono & Astuti, 2021:90) Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi.

Powerpoint merupakan suatu program berbasis multimedia yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dirancang secara khusus sebagai alat.

Wibowo (2021) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar para peserta didik dan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Power Point* Interaktif

Seperti program-program lainnya, power point interaktif ini juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan (. (Sholihah et al., 2022:8)

1. Kelebihan *Power Point* Interaktif

- 1) Praktis
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima untuk mencatat
- 4) Dapat digunakan berulang-ulang
- 5) Dapat dihentikan pada setiap belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikatif
- 6) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP
- 7) Tidak memerlukan biaya untuk mencetak media

2. Kekurangan Media *Power Point* Interaktif

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki
- 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- 3) Diperlukan keterampilan khusus dan kerja sistematis untuk menggunakannya
- 4) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer power point sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan
- 5) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Dapat di simpulkan bahwa perkembangan industri informasi dari 4.0 ke 5.0 telah membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya secara sempurna dengan mudah dan cepat dalam segala bidang, karena teknologi ini dapat bekerja secara otomatis. Guru di sekolah dapat menggunakan salah satu dari fitur yang ada dalam teknologi informasi ini yaitu *microsof power point* interaktif sebagai media dalam pembelajaran di sekolah. Beberapa pembelajaran di tempat yang berbeda telah dilakukan dengan menggunakan media interaktif ini dan hasilnya membuktikan bahwa motivasi, minat, rasa senang dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan. Oleh karena itu di era digital ini menggunakan media power point interaktif dalam proses pembelajaran adalah sangat tepat.

4. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Minat adalah kecenderungan dan antusiasme yang kuat terhadap sesuatu yang dapat memengaruhi kinerja siswa dan kualitas hasil belajar siswa pada suatu bidang (Hidayah 2017:1873). Minat sendiri berhubungan dengan penggerak seseorang dalam mendorong untuk menghadapi orang, aktivitas, objek maupun pengalaman yang berasal dari aktivitas itu sendiri (Suralaga 2021:1873). Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman (Sugiyono 2018)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Belajar adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

Menurut pendapat Aunurrahman, (2016) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa ialah sebagai berikut : Secara spesifik, masalah yang bersumber dari faktor internal berkaitan dengan; (1) karakter

siswa, (2) sikap terhadap belajar, (3) motivasi belajar, (4) konsentrasi belajar, (5) kemampuan mengolah bahan belajar, (6) kemampuan menggali hasil belajar, (7) rasa percaya diri, (8) kebiasaan belajar. Sedangkan dari faktor eksternal, dipengaruhi oleh; (a) faktor guru, (b) lingkungan sosial, terutama termasuk teman sebaya, (c) kurikulum sekolah, (d) sarana dan prasarana.

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Menurut Syamsu Yusuf dalam skripsi Rima Rahmawati (2016:17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu dalam skripsi Rima Rahmawati (2016:17), motivasi belajar dapat timbul karena beberapa faktor, yaitu :

a. Faktor internal

1. Faktor fisik

Faktor fisik merupakan faktor yang mempengaruhi dari tubuh dan penampilan individu. Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan dan fungsi-fungsi fisik terutama panca indera.

2. Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor intrinsik yang berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktifitas belajar pada siswa. Faktor ini menyangkut kondisi rohani siswa.

3. Faktor eksternal

1) Faktor sosial

Merupakan faktor yang berasal dari manusia disekitar lingkungan siswa. Meliputi guru, teman sebaya, orang tua, tetangga dan lain sebagainya.

2) Faktor non sosial

a) Faktor non sosial.

Merupakan faktor yang berasal dari kondisi fisik disekitar siswa. Meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang atau malam), tempat (sepi, bising atau kualitas sekolah tempat siswa belajar), dan fasilitas belajar. Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

b) Kondisi siswa.

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang sakit, lapar atau marah-marah akan mengganggu perhatian belajar. Sebaliknya, seorang siswa yang sehat, kenyang dan gembira akan memusatkan perhatian pada penjelasan pelajaran. Dengan demikian, kondisi jasmani dan rohani siswa berpengaruh pada motivasi belajar.

c) Kondisi lingkungan siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Bencana alam, tempat tinggal yang kumuh, perkelahian antar siswa akan mengganggu kesungguhan belajar. Sebaliknya, kampus sekolah yang indah, pergaulan siswa yang rukun akan memperkuat motivasi belajar. Dengan lingkungan yang aman, tentram, tertib dan indah, maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar yaitu ketekunan dalam mengerjakan tugas, tertarik terhadap bermacam masalah dan memecahkannya. Seorang siswa yang senantiasa memiliki motivasi belajar yang tinggi, akan melibatkan diri secara aktif dalam kegiatan belajar.

B. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilandasi hubungan timbal balik antara guru dan siswa, yang berlangsung dalam situasi belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran dapat dilihat dari perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa. Perubahan tersebut terjadi pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menarik merupakan suatu faktor yang mempengaruhi permasalahan pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajarannya guru menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang ada. Seperti dalam penggunaan media buku paket dan

media torso yang membuat siswa kesulitan memahami dan kurangnya penjelasan dan pemberian contoh sehingga penyampaian materi kurang dimengerti.

Berdasarkan temuan tersebut menjadi peluang bagi peneliti untuk mencari pengaruh media power point interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng . Dengan melihat perkembangan di era teknologi diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menyimak, proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa itu meningkatkan.

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *power point* interaktif yang menjelaskan materi yang sedang diajarkan. Dalam hal ini, dapat kita lihat apakah penggunaan media yang telah di kembangkan efektif dan memotivasi siswa dalam belajar.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Pertama, penelitian oleh Sugeng Mulyanto, Ali Mustadi (2023) yang berjudul Media Pembelajaran Power point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran khususnya di masa pandemi saat ini. Namun pada kenyataannya masih sedikit guru yang menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik semakin menurun. Metode pengumpulan data yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner atau angket. Pada uji rancang produk dilakukan oleh beberapa ahli serta peserta didik yang meliputi: (1) ahli isi mata pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, dan (4) uji coba perorangan yang dilakukan terhadap tiga orang peserta didik dengan kategori memiliki pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint interaktif secara keseluruhan dinyatakan layak untuk dipergunakan setelah melalui beberapa uji yang dilakukan oleh uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran dan uji coba perorangan. Saran dari penelitian ini yaitu diharapkan kepada Kepala Sekolah agar hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini bisa menjadi bahan pertimbangan untuk merancang program pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Kedua, penelitian oleh Grescy Saragih, Emelda Thesalonika, Sotarduga Sihombing (2022). Yang berjudul Pengaruh media pembelajaran PowerPoint berbasis interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas 4 pada tema 4 berbagi pekerjaan. Dalam hal ini Proses pembelajaran di SD negeri 091465 Parapat peserta didik kurang baik siswa di SD tersebut memiliki minat belajar yang

kurang baik di kelas, berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan melihat rekap nilai pada siswa kelas 4 di SD negeri 09 1465 minat belajar peserta didik sangat kurang. Jenis metode penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian ini yaitu One Groups dengan Possest dan angket. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap media pembelajaran PowerPoint berbasis interaktif terhadap hasil belajar pada tema 4 subtema 2 di kelas 4 SD negeri 09 1465 Parapat. Hal tersebut dilihat dari nilai post test dan hasil angkat di mana nilai rata-rata post test sebesar 85,9 dan hasil tersebut masuk dalam kategori baik sekali.

Ketiga, Penelitian oleh Farah Putri Salsabila, Khayisa Pranata (2022). Yang berjudul Pengaruh media PowerPoint interaktif berbasis aplikasi Google classroom terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar. Dalam hal ini sistem pembelajaran secara daring ini membuat hilangnya konsentrasi atau fokus peserta didik saat proses belajar mengajar yang sedang berlangsung sehingga membuat pengumpulan tugas yang tidak tepat waktu, kurang menguasai materi pelajaran, membuat menurunnya hasil belajar peserta didik terutama di mata pelajaran IPA (Pande Made Wesyartha et al., 2022). Jenis metode yang digunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian True Eksperimen(Eksperimen Murni)dengan desain ini suatu eksperimen akan memberikan efektivitas jika peneliti bisa meninjau semua variable luar (Hermawan, 2019 35).Teknik penelitian ini menerapkan Prettest-Posttest Control Group Design yaitu melakukan pembuktian secara dua kali dalam mengkaji dua kelas sebagai penelitian ini(Ismail, 2018:56).

Hasil Penelitian ini dilihat bahwasannya ditemukan perbedaan yang sangat baik ketika peserta didik menggunakan media pembelajaran Power Point Interaktif, pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik tidak lagi bergantung kepada guru Salsabila-1, Pranata-2, Pengaruh Media Power Point lebih bisa mandiri dalam proses pembelajaran dengan membaca dan mengunduh Power Point Interaktif yang sudah disiapkan oleh guru didalam aplikasi Google Classroom, dengan kemandirian peserta didik kini pembelajaran berpusat kepada peserta didik sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif didalam proses pembelajaran.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian, walaupun sebagai jawaban sementara, hipotesis penting artinya untuk memberikan batasan pada penelitian sehingga pengumpulan data yang akan dilaksanakan terfokus pada hipotesis tersebut. Di samping itu, dengan hipotesis dapat disusun desain penelitian dan analisis data yang sesuai dengan yang tersurat dalam hipotesis tersebut, karena hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian, maka kebenaran jawaban tersebut perlu diuji. Uji statistik sering digunakan untuk menguji hipotesis benar atau salah. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Power Point* Interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Power Point* Interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pra- eksperimen yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya menggunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembeding). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar siswa khususnya mata pelajaran IPS.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SD Inpres Paranga di kelas IV yang berlokasi Kec Ulu Ere Kab. Bantaeng

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng tahun 2023/2024, dengan jumlah populasi sebanyak 95 siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1 Populasi SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		L	P	
1	I	10	9	19
2	II	12	12	24
3	III	7	2	9
4	IV	11	6	17
5	V	8	8	16
6	VI	7	3	10
Jumlah		55	40	95

(Sumber : Data SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng Tahun 2023)

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik “Purposive Sampling” artinya peneliti mengambil sebagian jumlah populasi sebagai anggota sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng. Dengan pertimbangan bahwa adanya masalah yang relevan dengan rencana penelitian, adanya variasi siswa, dilihat dari status sosial, pendidikan dan pekerjaan orang tua, kurangnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, di kelas ini jarang dilakukan pembelajaran yang menggunakan media *power point* Interaktif , khususnya pada mata pelajaran IPS. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.2.

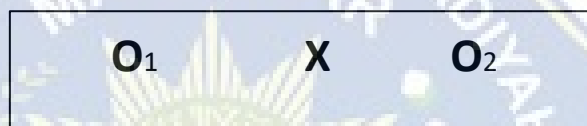
Tabel 3.2 Sampel SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	11	6	17
Jumlah		11	6	17

(Sumber : Data SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng Tahun 2023)

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design, yang hanya melibatkan satu kelompok. Desain penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.2 Desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

O₁ = Tes awal sebelum perlakuan diberikan.

O₂ = Tes akhir setelah perlakuan diberikan.

X = Perlakuan, yaitu dengan penggunaan media *power point* Interaktif

E. Variabel Penelitian

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dirumuskan di sini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang akan diteliti antara lain sebagai berikut.

- a. Variabel Bebas (X) = Minat Belajar IPS Siswa Kelas IV
- b. Variabel Terikat (Y) = Penggunaan Media Power Point Interaktif.

F. Definisi Oprasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan aspek penelitian yang memberikan informasi atau petunjuk kepada kita tentang bagaimana caranya mengukur suatu variabel. Definisi operasional juga dapat membantu peneliti yang lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama. Menurut Sugiono (2019:221), definisi operasional variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel-variabel yang digunakan dalam peneliti ini adalah satu variabel dependen (variabel terikat) dan t(variabel bebas).

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

Adapun variabel yang akan diteliti antara lain :

- a. Variabel Bebas (X) = Minat Belajar IPS Siswa
- b. Variabel Terikat (Y) = Penggunaan Media Power Point Interaktif

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

- a. Minat Belajar IPS

Minat Belajar adalah suatu sikap lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Setiap guru pasti memiliki

keinginan agar dapat meningkatkan minat belajar siswa yang dibimbingnya khususnya pada mata pelajaran IPS. Karena itu guru harus memiliki hubungan dengan siswa yang dapat terjadi melalui proses belajar mengajar. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa.

b. *Media Power Point Interaktif*

Power point merupakan salah satu bagian aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu guru merancang dan menyajikan materi yang akan disampaikan. Presentasi yang dibuat berisi tampilan teks dan gambar-gambar yang terbagi dalam slide-slide. Setiap slide dapat berisi penjabaran topik yang divisualisasikan dalam bentuk tulisan dan gambar. Dengan adanya animasi dan multimedia yang menyertainya maka penyajian presentasi akan lebih hidup, menarik dan efektif.

G. Prosedur Penelitian

1. Observasi

Penelitian ini melakukan observasi awal di sekolah SD Inpres Paranga

2. Persiapan

1. Mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah SD Inpres Paranga
2. Melakukan pertemuan dengan guru bidang studi IPS kelas IV
3. Menyusun Modul Kurikulum Merdeka

3. Pelaksanaan

1. Melakukan proses pembelajaran untuk kelas sampel pada semester genap yaitu pembelajaran dengan menggunakan media *power point* interaktif pada kelas IV SD Inpres Paranga.
2. Tahap-tahap media Power point Interaktif yang di gunakan di kelas
 - a) Penentuan pertanyaan mendasar
 - b) Mendesain Media Pembelajaran
 - c) Menyusun jadwal
 - d) Memonitor peserta didik dan kemajuan menggunakan media
 - e) Menguji hasil dan
 - f) Mengevaluasi
4. Melakukan test diawal pembelajaran dan test di akhir penelitian

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan penelitian yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa Observasi, Angket, dan Dokumentasi Instrumen sebuah penelitian juga merupakan sarana harus dibuat guna menampung dan mengolah berbagai data yang dikumpulkan untuk penelitian.

Menurut Sugiyono (2017:102) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Menurut Purwanto (2018 : 1) instrumen penelitian adalah pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu.

1. Lembar Angket

Lembar pernyataan dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur minat belajar IPS siswa. Adapun kisi-kisi lembar pernyataan minat belajar IPS dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.3 kisi-kisi Lembar Minat Belajar IPS

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
Minat Belajar	Rasa Senang	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan	1	1
		Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan	2	1
	Rasa Ingin Tahu	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru	3	1
		Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan	4	1
	Rasa Tertarik	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS	5	1
		Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung	6	1
	Rasa Nyaman	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papa tulis	7	1
		Saya merasa senang setelah belajar IPS	8	1
	Antusiasme Siswa	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran	9	1
		Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca	10	1

Bentuk lembar pernyataan yang digunakan yaitu angket terstruktur, yaitu peneliti menyiapkan pernyataan yang telah dirumuskan sebelumnya dan

menyediakan alternatif jawabannya. Responden dalam memberikan jawaban diminta untuk memilih jawaban yang paling tepat diantara alternatif yang sudah disediakan. Jawaban yang paling tepat dapat diartikan sebagai jawaban yang sesuai dengan kondisi yang dipertanyakan pada responden. Adapun pernyataan yang diberikan mencakup lima aspek minat, yaitu : rasa senang, rasa ingin tahu, rasa tertarik, rasa nyaman, dan antusiasme siswa.

Adapun lembar pernyataan yang digunakan untuk mengukur minat belajar IPS siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.4 Lembar Minat Belajar Siswa

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan					
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan					
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru					
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan					
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS					
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung					
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papa tulis					
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS					
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran					
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca					

1. SS (Sangat Setuju)
2. S (Setuju)
3. KS (Kurang Setuju)
4. TS (Tidak Setuju)
5. STS (Sangat Tidak Setuju)

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi merupakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengetahui beberapa aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar.

Lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Komponen	SKALA				
		1	2	3	4	5
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru					
2	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran					
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan apresepsi					
4	Siswa mengajukan pertanyaan tentang materi yang diberikan selama pembelajaran berlangsung					
5	Siswa aktif mengerjakan soal-soal yang diberikan					
6	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas					
7	Siswa aktif dalam proses pembelajaran					
8	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran					
9	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil					
10	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas					
JUMLAH						
TOTAL						

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai salah satu bentuk pengumpulan informasi dan memperkuat data yang diperoleh melalui gambar, dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan pada setiap kegiatan penelitian.

I. Teknik pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Observasi Aktivitas Siswa

Observasi adalah aktivitas yang dilakukan untuk mengamati secara langsung suatu objek tertentu dengan tujuan memperoleh sejumlah data dan informasi terkait objek tersebut. Menurut Margono Seperti dikutip dalam buku Pengantar Microteaching (2020) karya Uswatun Khasanah, Margono mendefinisikan observasi sebagai teknik untuk melihat dan mengamati berbagai perubahan fenomena sosial yang terus tumbuh serta berkembang.

2. Angket (Kuesioner)

Angket, juga dikenal sebagai kuesioner, adalah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden melalui serangkaian pertanyaan. Angket adalah semacam wawancara tertulis. Seseorang dapat melakukannya secara pribadi melalui telepon, komputer, atau pos

Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476), dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan, dan juga gambar. tulisan dapat berbentuk sejarah, biografi, peraturan, kebijakan, dan lain sebagainya. Sedangkan gambar dapat berupa foto, sketsa, dan lainnya.

Dokumentasi digunakan sebagai bahan laporan atas pengamatan yang telah dilakukan. Ini terdiri dari daftar nilai angket siswa yang menjadi subjek

penelitian, lembar observasi aktifitas siswa, dan dokumentasi foto yang memberikan gambaran situasi pembelajaran IPS serta kegiatan khusus siswa.

J. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Minat Belajar IPS

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Angket data minat belajar IPS disusun berdasarkan skala sikap yaitu skala likert dengan lima alternatif jawaban yaitu: SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju). Pedoman penskoran dalam setiap butir pada setiap pernyataan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Penskoran Butir Angket Minat Belajar IPS

Alternatif Jawaban	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

(Sumber : Setyawan, 2016)

2. Analisis Data Aktivitas Siswa

Data tentang minat belajar IPS siswa diperoleh dari data interval dalam bentuk skor total untuk setiap siswa. Data ini dianalisis menggunakan presentasi minat belajar IPS siswa sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor keseluruhan yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah pernyataan} \times \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil analisis data minat belajar IPS siswa tersebut dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Minat Belajar IPS Siswa

Presentase	Kategori
85% - 100 %	Sangat Tinggi
70% - 84 %	Tinggi
50 % - 69 %	Sedang
0 % - 49 %	Rendah

(Sumber : Arikunto (Farchanah, 2010)

Data hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Penilaian dapat dilihat dari skor pada lembar observasi yang digunakan. Untuk mengetahui data aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah dengan menghitung presentasi aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Presentase tersebut diperoleh dengan menghitung skor yang diperoleh dari observer pada setiap pertemuan.

Cara menghitung presentasi aktivitas siswa berdasarkan lembar observasi sebagai berikut

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skorkeseluruhanyangdiperolehsiswa}}{\text{Jumlah pernyataan} \times \text{skormaxsimun}} \times 100\%$$

Tabel 3.8 Kriteria Aktivitas Siswa

Persentase	Kriteria Aktivitas
85% - 100 %	Sangat Tinggi
70 % - 84 %	Tinggi
50% - 69%	Sedang
0 % - 49%	Rendah

(Sumber : Arikunto (Farchanah, 2010)

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan t-hit dengan rumus *Paired Sample*

Ttest:

$$T_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Ingat :

$$SD: \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

T = nilai t hitung

D = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sampel

Interpretasi:

a. Untuk menginterpretasi uji t-tes terlebih dahulu harus ditentukan:

- Nilai signifikansi α

- Df (degree of freedom) = N-k, khusus untuk paired sample t-tes

$$df = N-1$$

Harga thitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga ttabel dengan derajat kebebasan (dk) = n -1 (n= jumlah responden) dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ (0,05) untuk uji satu pihak (one tail test). Ketentuan diterima atau tidaknya hipotesis adalah sebagai berikut :

Harga thitung tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga ttabel dengan derajat kebebasan (dk) = n -1 (n= jumlah responden) dan taraf kesalahan $\alpha = 5\%$ (0,05) untuk uji satu pihak (one tail test). Ketentuan diterima atau tidaknya

hipotesis adalah sebagai berikut :

a. Hipotesis:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media power point terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kab. Bantaeng.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media power point terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec, Ulu Ere Kab. Bantaeng.

a. Ketentuan

1. $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho : diterima ($H_0 =$, $H_a \neq$)

2. $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho : ditolak ($H_0 \neq$, $H_a =$)



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Minat Belajar siswa awal dan akhir

a. Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Awal & Akhir)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas IV di SD Inpres Paranga yang berlokasi di Kec. Ulu-Ere Kab. Bantaeng dengan jumlah siswa sebanyak 17 orang, maka diperoleh data data melalui instrumen lembar Minat belajar siswa sehingga dapat diketahui minat belajar IPS siswa.

Kategor ini berdasarkan nilai (hasil) yang diperoleh siswa melalui hasil minat belajar siswa awal dan akhir dengan menggunakan lembar minat belajar IPS. Kategori yang diperoleh siswa didasarkan pada kisi-kisi minat belajar siswa yang mencakup lima aspek minat yaitu : rasa senang, rasa ingin tahu, rasa tertarik, rasa nyaman dan antusiasme siswa.

Pada saat melakukan analisis untuk menguji kebenaran hipotesis, dilakukan menggunakan software SPSS v.22 yang dapat dilihat pada lampiran 1 dengan melakukan uji t, dimana jika nilai sig < 0,05 maka hipotesis yang diajukan diterima atau Ho di tolak dan Ha diterima. Kriteria pengujian dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel dan menentukan nilai probabilitas (sig) pada nilai α 0,05 (5%). H1 diterima jika nilai t hitung < t tabel. Sedangkkn jika nilai t hitung > t tabel maka Ho ditolak. Atau peroleh $t_{0,05} = 2,119$. Setelah diperoleh t Hitung = 10,45 dan t Tabel = 2,119 maka diperoleh t Hitung > t Tabel atau $10,45 > 2,119$ sehingga dapat disimpulkan bahwa

penggunaan Media Power Point Interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ure Kab. Bantaeng.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan media power point Interaktif terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

2. Hasil Observasi Aktifitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktifitas siswa yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan di kelas IV SD Inpres Parangan Kec. Ulu-Ere Kab. Bantaeng pada saat proses pembelajaran IPS menggunakan media *Power Point* Interaktif diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1 Data Hasil observasi aktivitas siswa Pertemuan I

No	Komponen	Jumlah Siswa	%
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	14	82%
2	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	10	76%
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan apresepsi	2	11%
4	Siswa mengajukan pertanyann tentang materi yang diberikan selama pembelajaran berlangsung	2	11%
5	Siswa aktif mengerjakan soal-soal yang diberikan	14	82%
6	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	10	58%
7	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	8	42%
8	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran	2	11%
9	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	8	42%
10	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas	10	76%

(sumber : hasil olah data 2024)

Tabel 4.2 Data Hasil observasi aktivitas siswa Pertemuan II

No	Komponen	Jumlah Siswa	%
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	15	88%
2	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	13	76%
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan apresepsi	3	17%
4	Siswa mengajukan pertanyann tentang materi yang diberikan selama pembelajaran berlangsung	3	17%
5	Siswa aktif mengerjakan soal-soal yang diberikan	15	88%
6	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	15	88%
7	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	15	88%
8	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran	3	17%
9	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	13	76%
10	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas	15	88%

(sumber : hasil olah data 2024)

Tabel 4.3 Data Hasil observasi aktivitas siswa Pertemuan III

No	Komponen	Jumlah Siswa	%
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	17	100%
2	Siswa percaya diri dalam melakukan sesuatu di kelas saat pelajaran	14	82%
3	Siswa mampu menjawab pertanyaan apresepsi	4	23%
4	Siswa mengajukan pertanyann tentang materi yang diberikan selama pembelajaran berlangsung	4	23%
5	Siswa aktif mengerjakan soal-soal yang diberikan	17	100%
6	Siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan sesuatu di kelas	10	58%
7	Siswa aktif dalam proses pembelajaran	15	88%
8	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran	4	23%
9	Siswa menunjukkan kepedulian terhadap teman-temannya yang belum berhasil	14	82%
10	Siswa aktif membaca buku untuk mencari sumber jawaban yang benar dalam mengerjakan tugas di kelas	17	100%

(sumber : hasil olah data 2024)

Berdasarkan data yang dilihat pada tabel di atas maka didapatkan hasil observasi aktifitas siswa dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif menunjukkan bahwa :

- a. Hasil observasi aktifitas siswa pada pertemuan pertama dilihat pada tabel 4.3. Tabel menunjukkan bahwa persentasi tertinggi yang didapatkan dari 10 komponen penilaian adalah 82% yang jika di kategorikan dalam kriteria aktivitas siswa yaitu 70%-84% (Tinggi).
- b. Hasil observasi aktifitas siswa pada pertemuan pertama dilihat pada tabel 4.4. Tabel menunjukkan bahwa persentasi tertinggi yang didapatkan dari 10 komponen penilaian adalah 88% yang jika di kategorikan dalam kriteria aktivitas siswa yaitu 85%-100% (Sangat tinggi).
- c. Hasil observasi aktifitas siswa pada pertemuan pertama dilihat pada tabel 4.5. Tabel menunjukkan bahwa persentasi tertinggi yang didapatkan dari 10 komponen penilaian adalah 100% yang jika di kategorikan dalam kriteria aktivitas siswa yaitu 85%-100% (Sangat tinggi).

Hal ini menunjukkan bahwa pada setiap pertemuan, aktifitas siswa mengalami peningkatan yang dilihat dari komponen lembar observasi aktifitas siswa. Sesuai dengan penjelasan di atas dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *power point* Interaktif membuat minat belajar IPS siswa meningkat.

Ada beberapa faktor dari luar kendali peneliti sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal diakibatkan faktor internal yaitu faktor berasal dari dalam diri siswa itu sendiri seperti cara belajar siswa di rumah, terlalu santai

pada saat proses pembelajaran dan menggampangkan tugas, sehingga hasil belajar siswa mengalami penurunan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud hasil belajar siswa adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti suatu proses belajar, hasil belajar merupakan umpan balik yang diberikan oleh peserta didik.

Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran, peneliti harus mengetahui tahapan yang harus dijalani peserta didik dalam proses pembelajaran. Tahapan yang terpenting adalah motivasi agar prestasi hasil belajar siswa mendapatkan hasil yang baik.

3. Analisis Data

- 1). Masukkan data angket sebelum dan sesudah perlakuan kedalam tabel perhitungan statistik berikut :

Tabel 4.4 Tabel Perhitungan Statistik (analisis skor Awal dan Akhir)

No	Awal (X ₁)	Akhir (X ₂)	D=(X ₁ -X ₂)	D	((X ₂ -X ₁)-D)	((X ₂ -X ₁)D ²)
1	40	89	49	30	19	361
2	62	88	26	30	4	14
3	50	86	36	30	6	36
4	66	80	14	30	16	256
5	56	90	34	30	4	16
6	68	88	20	30	10	100
7	50	86	36	30	6	36
8	40	77	37	30	7	49
9	68	88	20	30	10	100
10	52	88	36	30	6	36
11	54	82	28	30	2	4
12	60	85	55	30	25	625
13	66	90	24	30	6	36
14	67	78	11	30	19	361
15	60	76	16	30	14	196
16	52	84	32	30	2	4
17	62	88	26	30	4	16
JUMLAH			510			2.246

(Sumber : hasil olah data,2024)

Dari tabel di atas diperoleh :

$$\bar{D} = \frac{2.246}{510} = 4.40$$

$$\text{Variansi} = (S^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{n=1}^n (x_2 - x_1) - D^2$$

$$\frac{1}{16} = 2,246$$

$$= 140,37$$

$$SD = \sqrt{\text{Variansi}}$$

$$= \sqrt{140,37}$$

$$= 11,84$$

$$T_{hit=D} = \frac{SD}{\sqrt{n}}$$

$$= \frac{30}{11.84 \sqrt{17}}$$

$$= \frac{30}{11.84}$$

$$= 4.12$$

$$= \frac{30}{2,87}$$

$$= 10,45$$

2). Menentukan t_{Tabel}

Untuk mencari t Tabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $d. b = N-1 = 17-1=16$ maka diperoleh $t_{0,05} = 2,119$.

Setelah diperoleh $t_{\text{Hitung}} = 10,45$ dan $t_{\text{Tabel}} = 2,119$ maka diperoleh $t_{\text{Hitung}} > t_{\text{Tabel}}$ atau $10,45 > 2,119$ sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Power Point Interaktif berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ure Kab. Bantaeng.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan penggunaan media power point Interaktif terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas IV SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ure Kab. Bantaeng.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa di kelas IV SD Inpres Paranga. Setelah diajarkan dengan menggunakan media *Power Point* Interaktif, hasil pengamatan peneliti selama proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint interaktif di kelas IV SD Inpres paranga yaitu perhatian konsentrasi dan semangat belajar peserta didik terlihat ketika guru memutar video pembelajaran yang relevan dengan materi ajar, perhatian dan kesadaran siswa dalam menyimak sangat terasa. Hal ini terlihat dengan tidak adanya peserta didik yang gaduh pada waktu guru sedang menerangkan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Jadi adapun hubungan antara penelitian ini dengan penelitian relevan dapat dilihat sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sugen Mulyanto dkk (2023) dengan berjudul “Media pembelajaran power point interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar” .Dikatakan sesuai karna penelitian ini juga mendapatkan pengaruh terhadap penggunaan media

Power Point Interaktif terhadap hasil belajar IPS sehingga metode ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Grescya Saragih, dkk dengan judul “Pengaruh media pembelajaran power point berbasis interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas IV pada tema 4 berbagi pekerjaan” dikatakan sesuai karna peneliti ini juga terdapat adanya pengaruh penggunaan terhadap media pembelajaran Power Point berbasis interaktif terhadap hasil belajar, dilihat dari nilai post test dan hasil belajar siswa meningkat di mana nilai rata-rata post test sebesar 85,9.
3. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian oleh Farah Putri Salsabila, dkk yang berjudul “Pengaruh media Power Point interaktif berbasis aplikasi Google classroom terhadap hasil belajar IPA di sekolah dasar”. Dikatakan sesuai karna penelitian ini terdapat adanya pengaruh media power point terhadap hasil belajar dimana dilihat pada saat siswa aktif dalam kelas dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat perbedaan dari segi sampel, metode penelitian, instrumen penelitian, lokasi penelitian dan variabel penelitian. Pembelajaran menggunakan media power point interaktif membuat siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam peneliti adalah media Power Point Interaktif, merupakan media pembelajaran yang memadukan semua keunggulan peralatan media audio dan visual dengan berbagai teknik pengajian yang memanfaatkan teknologi komputer dan LCD proyektor sebagai peralatan utamanya. Media *power point* Interaktif ini memungkinkan dilakukan gambar, animasi bergerak atau video sehingga materi

pembelajaran yang disajikan jauh lebih menarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan hasil observasi yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan media Power Point Interaktif terhadap minat belajar IPS siswa, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap minat belajar IPS siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Power Point* interaktif ternyata sangat cocok untuk membantu meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Inpres paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis dan pengujian hipotesis penelitian, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media PowerPoint interaktif terhadap minat belajar IPS di SD Inpres Parangan kec. Ule Ere Kab. Bantaeng.

Dengan demikian penerapan media power point interaktif dianggap berhasil terhadap minat belajar siswa karena media ini mudah diterapkan praktis dan isi dalam media power point dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Untuk itu media power point mampu memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sehingga, semakin sering guru menggunakan media power point interaktif dalam kegiatan pembelajaran maka semakin tinggi minat belajar siswa

B. Saran

Berdasarkan pada kesimpulan dalam pembahasan hasil penelitian seperti yang dikemukakan diatas, berikut beberapa saran yang diajukan peneliti:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberi kontribusi yang nyata bagi kemajuan guru dan proses pembelajaran IPS dengan mengikutsertakan guru dalam pelatihan, seminar pendidikan ataupun kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas mengajar guru.
2. Bagi guru, khususnya guru mata pelajaran IPS dapat menggunakan media pembelajaran, salah satunya media *power point* Interaktif. Media ini terbukti

efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya, dalam menerapkan media *power point* Interaktif, guru dapat mengembangkan dan menggunakan metode pengajaran atau variasi pembelajaran yang lain sesuai dengan materi yang dipelajari.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian-penelitian yang berikutnya dengan lingkup mata pelajaran dan materi-materi pelajaran yang lebih luas lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2016) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali*. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229.
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point*. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 1(1).
- Amalia, N. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I*. *Jurnal PenSil*, 9(2), 104–110. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i2.15350>.
- Amanda, N., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). *Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. .*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17384>.
- Ananda, R. (2017). *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota*. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Ahdar. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial*. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 18(2),287-302.<http://ejournal.iain>.
- Astawa, A., & Tegeh, M (2019).”*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA*”.*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol.3 No. 1, pp. 98-106.
- Arwanda, P. Irianto, S. & Andriani, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbaisis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas IV Sekolah Dasar*. *AL-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Carolina, Y. Dela. (2022). *Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif 3D untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Digital Native*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(1), 10–16. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i1.448>
- Dani, A.U., Arief, S. (2023). *Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 10(2), 216-221.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*

PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 8(2), 217.
<https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>.

Fitriah, F., Rubianto, R., & Nawir, M. (2018, July) *Pengaruh Penerapan Metode Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Murid Kelas V. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, No. 1)/

Farah Putri Salsabila, & Khavisa Pranata. (2022). *Pengaruh Media Power Point Interaktif Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1124–1132.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2929>

Farchana, Yuni. 2010. *Upaya Meningkatkan Minat Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Yogyakarta Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) Kreatif. Skripsi Yogyakarta* : Universitas Negeri Yogyakarta

Fais, M. Z., Listyarini, I., & Tsalatsa, A. N. (2019). *Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 26–30.

Fuad, A. M. (2018). *Peran Guru IPS dalam Membentuk Karakter Siswa (Studi Kasus di Kelas VII SMP Islam Sabilurrosyad Gasek Karangbesuk sukun Malang)*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). *Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149.

Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834.

Hidayah, Nur, Hardika, Yuliaty Hotifah, Sinta Yuni Susilawati, and Imam Gunawan. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang

Izzah, S. I. N., & Sukmawati, W. (2022). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 765–772.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.852>

Khaerunnisa, F., Sunarjan, Y., & Atmaja, H. T. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31–41.

Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*.

- DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Lestari, & Sudarsri. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2), 94–100.
<https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>.
- Lian, B. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Dan Disrupsi, Tantangan Dan Ancaman Bagi Perguruan Tinggi*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 12 Januari 2019, 2, 364–370.
- Marleni, L. (2022). *Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya. Jurnal Economic Edu*, 3(1), 12–18.
- Lestari, & Sudarsri. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*, 2(2), 94–100.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). *Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116.
- Meldina, T., Agustini, A., & Harahap, S. H. (2020). *Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Institut Agama Islam Negeri Curup Sekolah Dasar Negeri 10 Pasaman PENDAHULUAN Pendidikan semestinya sudah dilakukan sedari dini yaitu dengan melakukan pendidikan dasar. Pada Undang-undang No. 4(1)*
- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Gentara Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 1–10.
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). *Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Puspitasari, & Murda (2018) *Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. Mimbar PGSD Undiksha* 6(2).
- Pratama, N. K. P., Adi, E. P., & Ulfa, S. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Geografi Kelas X Materi Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, 2023, pp. 110-116 117
- Sugeng Mulyanto / *Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Tata Surya. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 119–128.
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staia Press
- Rahmadani, R. (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata*

Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buburan Sioarjo. Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)9(1), 1083-1089.

- Rahman, N. H. (2021). *Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa*
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V sd Jurnal Pendidikan Karakter, 7(1)*. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498> Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia, 2(2)*, 99–106.
- Sembiring, R. B., & . M. (2013). *Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP), 6(2)*, 34–44.
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). *Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. Al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan, 3(1)*, 33–42
- Siburian, A., Siahaan, E. A., Naibaho, D., Pendidikan, J., Kristen, A., Agama, I., & Tarutung, K. N. (2023). *Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, 2(2)*, 11202–11209.
- Suralaga, Fadhilah. 2021. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Suhardi. 2019. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Pada Siswa Kelas Vi.a Sdn 019 Galang Batam Tahun Pelajaran 2017/2018.” *Jurnal Mitra Pendidikan 3 (3)*: 443–53.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Thalib, M. A. (2022). *Pelatihan Teknik Pengumpulan Data Dalam Metode Kualitatif Untuk Riset Akuntansi Budaya. Seandanan: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 2(1)*, 44–50. <https://doi.org/10.23960/seandanan.v2i1.29>
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wibowo, D. R. (2020). *Problematika Guru SD Dalam Pembelajaran IPS Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasa, 7(2)*, 183-192
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(1)*, 82–92.

Yuwanita, I., Dewi, H. I., & Wicaksono, D. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. Instruksional*, 1(2), 152.

(Wijana, Muhyidin, and Wibowo 2021; Purwono and Astuti 2021; Susanti, Ritonga, and Bambang 2020)Purwono, Agung, and Widi Astuti. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Muatan Ipa Subtema Benda Tunggal Dan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V.” *Jurnal Studi PGMI* 8 (September 2021): 239–44.

Susanti, Elvia, Mahyudin Ritonga, and Bambang Bambang. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa.” *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab* 4 (1): 179. <https://doi.org/10.29240/jba.v4i1.1406>.

Wijana, Miki, Yusuf Muhyidin, and Asep Wibowo. 2021. “Pelatihan Aplikasi Microsoft Office PowerPoint Untuk Metode Pembelajaran.” *Jurnal AbdiMU : Pengabdian Kepada Masyarakat* 1 (2): 48–52. <https://jurnal.masoemiversity.ac.id/index.php/abdimu/index>.



L

A



M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Daftar Nama-Nama Siswa Kelas IV SD Inpres Paranga

No	Nama Siswa	L/P
1	Alif	L
2	Abdul Wahid	L
3	Fais Al Fareza	L
4	Muh Rijal Mulis	L
5	Nabil	L
6	Naufal Hadi Abd Rauf	L
7	Putra Ferji Fernanda	L
8	Safri	L
9	Muh Haris Nafil	L
10	Firmansyah	L
11	Sahira	P
12	Cinta Harni Fear	P
13	Mahirah	P
14	Nurazifah Syadwie	P
15	Nurjannah	P
16	Rahma Amelia Putri	P
17	Rehan	L

Laki-laki = 10 orang

Perempuan = 7 orang +

Jumlah murid = 17 orang

Lampiran 2

DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV SD INPRES PARANGA

Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng

No	Nama Siswa	L/P	Pretest-postes	Pertemuan			Ket
				1	2	3	
1	Alif	L	Pretest-postes	i	√	√	
2	Abdul Wahid	L		√	√	√	
3	Fais Al Fareza	L		√	i	√	
4	Muh Rijal Mulis	L		√	√	√	
5	Nabil	L		√	√	√	
6	Naufal Hadi Abd Rauf	L		√	√	√	
7	Putra Ferji Fernanda	L		√	√	√	
8	Safri	L		i	√	√	
9	Muh Haris Nafil	L		√	√	√√	
10	Firmansyah	L		√	√	√	
11	Sahira	P		√	√	√	
12	Cinta Harni Fear	P		√	√	√	
13	Mahirah	P		√	√	√	
14	Nurazifah Syadwie	P		√	√	√	
15	Nurjannah	P		√	√	√	
16	Rahma Amelia Putri	P		√	√	√	
17	Rehan	L		√	√	√	

Ket: a : alfa (tanpa pemberitahuan)

s: sakit

i : izin

Laki-laki = 10 orang

Perempuan = 7 orang +

Jumlah murid = 17 orang

Lampiran 3

KISI-KISI LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Variabel Penelitian	Indikator	Pernyataan	Nomor Butir	Jumlah Butir
Minat Belajar	Rasa Senang	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan	1	1
		Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan	2	1
	Rasa Ingin Tahu	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru	3	1
		Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan	4	1
	Rasa Tertarik	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS	5	1
		Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung	6	1
	Rasa Nyaman	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis	7	1
		Saya merasa senang setelah belajar IPS	8	1
	Antusiasme Siswa	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran	9	1
		Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca	10	1

Lampiran 4

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (√) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan					
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan					
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru					
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan					
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS					
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung					
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papa tulis					
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS					
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran					
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca					
Jumlah						

Penilaian lembar pernyataan minat belajar IPS menggunakan rumus:

$$\text{persentase} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100 = \text{Nilai akhir}$$

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama: Firmansyah

Kelas: 4

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (√) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan			✓		
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan		✓			
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru			✓		
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan		✓			
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS			✓		
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung			✓		
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis			✓		
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS			✓		
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran			✓		
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca			✓		
	Jumlah					24

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : Rafi

Kelas : 4

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (✓) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan				✓	
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan				✓	
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru			✓		
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan				✓	
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS				✓	
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung		✓			
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis			✓		
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS				✓	
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran			✓		
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca			✓		
	Jumlah					25

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : ~~Satri~~

Kelas : \✓

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (✓) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan					
2	Lugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan					
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru				✓	
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan				✓	
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS				✓	
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan saat pelajaran IPS berlangsung				✓	
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis				✓	
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS				✓	
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran				✓	
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca				✓	
	Jumlah					27

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : *Petra*

Kelas :

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (✓) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan				✓	
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan				✓	
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru			✓		
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan			✓		
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS			✓		
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung			✓		
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis			✓		
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS			✓		
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran			✓		
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca			✓		
Jumlah						32

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : *noufal*

Kelas :

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (✓) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan			✓		
2	Fugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan			✓		
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru			✓		
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan		✓			
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS			✓		
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung			✓		
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis			✓		
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS		✓	✓		
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran		✓			
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca			✓		
	Jumlah					26

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : Alif

Kelas : 7

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (√) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan				✓	
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan					✓
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru				✓	
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan				✓	
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS					✓
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung				✓	
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis					✓
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS				✓	
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran					✓
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca				✓	
	Jumlah					44

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : Abdul Wahid

Kelas : IV

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (√) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan				✓	
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan					✓
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru				✓	
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan				✓	
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS					✓
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung				✓	
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis					✓
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS				✓	
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran					✓
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca				✓	
	Jumlah					44

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : Fais

Kelas : 4

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (√) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan				✓	
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan				✓	
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru					✓
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan				✓	
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS				✓	
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung				✓	
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis				✓	
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS				✓	
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran				✓	
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca				✓	
	Jumlah					41

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : *nufal*

Kelas :

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (√) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan			✓		
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan			✓		
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru			✓		
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan		✓			
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS			✓		
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung			✓		
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis			✓		
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS		✓	✓		
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran		✓			
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca		✓			
	Jumlah					26

LEMBAR PERNYATAAN MINAT BELAJAR IPS

Nama : Nabil

Kelas : V

Petunjuk Pengisian!

1. Bacalah dengan cermat setiap butiran pertanyaan
2. Berilah tanda (✓) satu dari beberapa alternatif jawaban
3. Alternatif jawaban angket ini terdiri dari SS (Sangat Setuju) S (Setuju) KS (Kurang Setuju) TS (Tidak Setuju) STS (Sangat Tidak Setuju)
4. Berikan Penilaian dengan jujur dan seobjektif mungkin
5. Angket ini tidak mempengaruhi apapun dan dijamin kerahasiaannya

No	PERNYATAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	IPS adalah mata pelajaran yang menyenangkan				✓	
2	Tugas-tugas IPS dari guru selalu saya kerjakan				✓	
3	Saya selalu ingin tahu mengenai apa yang sedang diajarkan oleh guru				✓	
4	Saya akan bertanya kepada guru ketika saya menemukan kesulitan				✓	
5	Saya memperhatikan saat guru menjelaskan pelajaran IPS					✓
6	Saya duduk dengan tenang dan memperhatikan, saat pelajaran IPS berlangsung			✓		
7	Saya selalu tunjuk jari ketika diberi kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis					✓
8	Saya merasa senang setelah belajar IPS				✓	
9	Saya bertanya pada guru tentang hal yang belum saya mengerti pada saat pembelajaran				✓	
10	Saya meminjam buku-buku IPS dari teman untuk dibaca				✓	
	Jumlah					41

Lampiran 5

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 6

HASIL SPSS MINAT BELAJAR SISWA

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Minat Belajar IPS ^b		Enter

a. Dependent Variable: Penggunaan PPT

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.142 ^a	.020	-.045	2.05208

a. Predictors: (Constant), Minat Belajar IPS

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1.305	1	1.305	.310	.586 ^b
	Residual	63.166	15	4.211		
	Total	64.471	16			

a. Dependent Variable: Penggunaan PPT

b. Predictors: (Constant), Minat Belajar IPS

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	42.066	3.823		11.004	.000
	Minat Belajar IPS	.072	.129	.142	10,45	.586

a. Dependent Variable: Penggunaan PPT

Lampiran 7

Tabulasi Data Minat Belajar Siswa (Akhir)

NO RESPONDEN	Hasil										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	30
R2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	25
R3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	32
R4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	27
R5	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	31
R6	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	26
R7	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	32
R8	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	27
R9	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	25
R10	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	24
R11	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36
R12	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	36
R13	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	32
R14	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	24
R15	4	4	3	4	4	4	4	2	2	2	33
R16	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
R17	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	27

Tabulasi Data Minat Belajar Siswa (Akhir)

NO RESPONDEN	Hasil										TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
R1	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	44
R2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	44
R3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	41
R4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	44
R5	4	4	4	4	5	3	5	4	4	4	41
R6	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	45
R7	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	44
R8	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	44
R9	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	43
R10	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	43
R11	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	47
R12	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	46
R13	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	47
R14	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	46
R15	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
R16	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	47
R17	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	44

Lampiran 8

Analisis Skor Angket (Awal)

No	Nama Siswa	Skor	Persentasi
1	Alif	30	60%
2	Abdul Wahid	25	50%
3	Fais Al Fareza	32	64%
4	Muh Rijal Mulis	27	54%
5	Nabil	31	62%
6	Naufal Hadi Abd Rauf	26	52%
7	Putra Ferji Fernanda	32	64%
8	Safri	27	54%
9	Muh Haris Nafil	25	50%
10	Firmansyah	24	48%
11	Sahira	36	72%
12	Cinta Harnia Fear	36	72%
13	Mahirah	33	66%
14	Nurazifah	24	48%
15	Nur Jannah	33	66%
16	Rahma Amelia Putri	31	62%
17	Rehan	27	54%

Lampiran 9

Analisis Skor Angket (Akhir)

No	Nama Siswa	Skor	Persentasi
1	Alif	44	88%
2	Abdul Wahid	44	88%
3	Fais Al Fareza	41	82%
4	Muh Rijal Mulis	44	88%
5	Nabil	41	82%
6	Naufal Hadi Abd Rauf	45	90%
7	Putra Ferji Fernanda	44	88%
8	Safri	44	88%
9	Muh Haris Nafil	43	86%
10	Firmansyah	43	86%
11	Sahira	47	94%
12	Cinta Harnia Fear	46	92%
13	Mahirah	47	94%
14	Nurazifah	46	92%
15	Nur Jannah	41	82%
16	Rahma Amelia Putri	47	94%
17	Rehan	44	88%

Lampiran 10



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA (PROTOTYPE)

SEKOLAH DASAR (SD/MI)

Nama penyusun : Nurlaelah
Nama Sekolah : SD Inpres Paranga
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
(IPAS)
Fase B, Kelas / Semester : IV (Empat) / II (Genap)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Nurlaelah
Instansi	:	SD Inpres Paranga
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	:	A / 4
BAB 6	:	Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	:	A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku B. Kekayaan Budaya Indonesia

Alokasi Waktu	: C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya 27 JP
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif. 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> • Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik <p>Pengenalan Tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru bagian Ide Pengajaran • Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah <p>Topik A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis; buku tulis atau kertas HVS. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area sekolah; pengaturan tempat duduk berkelompok. <p>Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lembar informasi kebudayaan Indonesia (Lampiran 6.1) <p>Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • alat tulis; karton; kardus bekas; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; alat mewarnai; gunting; lem kertas; stapler. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • area luar kelas (kegiatan wawancara); pengaturan tempat duduk berkelompok <p>Topik C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat tulis; kertas/buku tulis; alat mewarnai. <p>Persiapan lokasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengaturan tempat duduk berkelompok; area lingkungan sekolah (kegiatan wawancara). <p>Topik Proyek Belajar Perlengkapan peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • barang bekas untuk keperluan parade budaya; kertas; 3. alat mewarnai; alat tulis; lem kertas; dan gunting. <p>Persiapan lokasi:</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • area sekolah yang disiapkan untuk parade budaya
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tujuan Pembelajaran Bab 6 : <ol style="list-style-type: none"> 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. ❖ Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar. ❖ Tujuan Pembelajaran Topik A : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. 4. Peserta didik dapat menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. 5. Peserta didik menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya ❖ Tujuan Pembelajaran Topik B : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. ❖ Tujuan Pembelajaran Topik C : <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat

- pendatang.
4. Peserta didik dapat menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**

1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data.
2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik A :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan awal mula daerah dan tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya., menyebutkan sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya., membandingkan kondisi daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini., menyebutkan kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya. dan menjelaskan pentingnya menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggalnya

Topik B :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

Topik C :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menunjukkan perbedaan kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalnya dahulu dan kini. mengorelasikan pengaruh geografis dengan mata pencaharian dominan yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengidentifikasi dampak dari kehadiran masyarakat pendatang. dan menyebutkan sikap terbaik untuk menghadapi dampak kehadiran masyarakat pendatang.

Topik Proyek Pembelajaran :

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Pengenalan Topik Bab 4

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik A. Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa sajakah hal yang berbeda dari daerah tempat tinggalku di masa dahulu dan kini?
4. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
5. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

Topik C. Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

1. Apakah energi bisa bergerak?
2. Apa saja yang termasuk energi kinetik?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberkan salam dan mengajak semua siswa untuk berdoa
2. Guru menanyakan mengenai kabar siswa hari ini
3. Siswa bersama guru melakukan tepuk PPK dan mengucapkan salam PPK
4. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran
5. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah kegiatan pembelajaran

Pengajaran Topik A: Seperti Apa Daerah Tempat Tinggalku Dahulu? (5 JP)



Mari Mencari Tahu

1. Guru terlebih dahulu mempersiapkan media yang digunakan
2. Guru akan menampilkan media Power Point Interaktif di depan papan tulis
3. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk memerhatikan Bab 6 di Buku Siswa dan menyebutkan pakaian khas dalam gambar.
4. Setelah siswa memerhatikan Power Point Interaktif, siswa akan di berikan kesempatan untuk bertanya kepada guru
2. Setelah itu tanyakan pendapat mereka mengenai pakaian yang dipakai oleh Aga (batik). Galilah pengetahuan peserta didik mengenai batik sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.
3. Lakukan kegiatan literasi dengan gambar dan narasi pada topik A di Buku Siswa. Lanjutkan diskusi untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai jamu. Kaitkan jamu dan batik sebagai sesuatu yang dilakukan turun temurun di daerah tertentu.
4. Mulailah kenalkan peserta didik dengan definisi kearifan lokal.
5. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan

dengan kisah yang terjadi pada buku. Tanyakan juga manfaat dari warisan budaya serta bagaimana cara menjaganya.

6. Ingatkan peserta didik kembali dengan aktivitas pengenalan sebelumnya dan sampaikan tujuan pembelajaran hari ini.
7. Sebelum peserta didik mengenal warisan kebiasaan budaya di Indonesia, ajak peserta didik mengenal dahulu kebiasaan masyarakat di lingkungan terdekatnya. Arahkan peserta didik untuk kegiatan wawancara sesuai instruksi

PENUTUP

1. Di akhir kegiatan, bimbing peserta didik membuat kesimpulan bersama secara lisan atau tertulis dengan memberikan pertanyaan seperti:

- a. Menurut kalian, apa itu kearifan lokal?

Kearifan lokal adalah suatu bentuk warisan budaya Indonesia yang telah berkembang sejak lama.

- b. Kebiasaan seperti apakah yang masih biasa dilakukan?

Variatif, bisa menggunakan bahasa daerah, minum jamu setiap hari dan lain-lain.

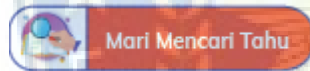
- c. Apa saja tujuan dari kebiasaan yang biasa dilakukan tersebut?

Variatif, bisa agar lingkungan tetap terjaga, melestarikan budaya, agar sehat minum jamu setiap hari.

2. Guru memberikan pesan moral

3. Guru mengajak semua siswa berdoa (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)

Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia (8 JP)



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

Siapkan lembar informasi di Lampiran 6.1 sejumlah kebutuhan. Informasi ini dapat digunakan untuk mengisi peta keragaman.

1. Guru terlebih dahulu mempersiapkan media yang digunakan
2. Guru akan menampilkan media Power Point Interaktif di depan papan tulis
3. Guru juga bisa mengajak peserta didik menonton video pembukaan Asian Games dan sama-sama mengidentifikasi keanekaragaman budaya yang ada di video tersebut.
4. Ajukan pertanyaan esensial bab ini kepada peserta didik dan hubungan dengan apa yang akan dipelajari pada buku. Lalu tanyakan pada peserta didik apakah setiap daerah memiliki rumah adat yang berbeda-beda? Galilah mengenai macam-macam rumah adat, serta budaya lainnya yang mereka ketahui.
5. Arahkan peserta didik untuk kegiatan wawancara sesuai instruksi pada Buku Siswa. Sepakati waktu yang dibutuhkan untuk kegiatan ini dan ingatkan untuk kembali ke kelas dengan tepat waktu.
6. Buatlah tabel yang serupa dengan tabel di Buku Siswa pada papan tulis.
7. Setelah kegiatan wawancara selesai, arahkan peserta didik untuk menuliskan hasil wawancaranya di papan tulis. Data yang sama tidak perlu ditulis dua

kali.

8. Ajak peserta didik untuk mempelajari tabel tersebut dan menjawab pertanyaan pada Buku Siswa.
9. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai keberagaman budaya di Indonesia beserta penyebabnya. Lakukan literasi dengan teks **“Macam-macam Kebudayaan di Indonesia”** pada Lampiran 6.1.



Tips: Berikan contoh yang berbeda antar peserta didik agar bisa guru arahkan untuk diskusi dan saling berbagi informasi.

10. Di akhir kegiatan diskusi, arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai kegiatan yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan apa itu keragaman dan mengapa Indonesia dikatakan memiliki keragaman budaya.



Lakukan Bersama



Persiapan sebelum kegiatan:

- Area di kelas (bisa menggunakan dinding atau papan) untuk menempelkan peta-peta yang akan dibuat peserta didik menjadi kesatuan peta Indonesia.
- Sumber-sumber informasi seperti buku, atlas, lampiran 6.1, atau sumber dari internet yang bisa dipakai peserta didik untuk membuat peta keragaman budaya. Contoh informasi kebudayaan adalah suku, bahasa, tarian, rumah adat, baju adat, senjata tradisional, dsb.

8. Guru memandu dan mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan dengan menjawab pertanyaan:
 - a. Dari kegiatan ini, apa pendapat kalian mengenai budaya-budaya di Indonesia?
 - b. Manakah budaya yang menarik perhatian kalian? Mengapa?



Mari Mencari Tahu



Persiapan sebelum kegiatan:

- Salinlah pertanyaan berikut dalam kertas. Satu pertanyaan untuk satu kertas.
 1. Sebutkan pengaruh adanya pendatang dari luar ke lingkungan kalian?
 2. Apa yang memengaruhi mata pencaharian sebuah wilayah?
 3. Apa yang akan terjadi jika masyarakat di lingkunganmu mau menerima setiap perubahan?
 4. Apa yang akan terjadi jika masyarakat di lingkunganmu mau menerima perubahan dan informasi dari luar?
 5. Apa faktor penyebab adanya keragaman budaya di lingkunganmu?

- Sebarlah kertas-kertas berisi pertanyaan tersebut di sekitar kelas (bisa di meja atau menggunakan dinding)
 1. Bagilah peserta didik menjadi 5 kelompok.
 2. Arahkan kegiatan kelompok sesuai dengan instruksi pada Buku Siswa.
 3. Sepakati tanda waktu habis dan kelompok akan berkeliling ke meja/area selanjutnya untuk menjawab pertanyaan. Dapat berupa tepuk tangan, tepuk

meja, bel, dsb.

4. Setelah semua kelompok berkeliling dan mengisi setiap pertanyaan, arahkan setiap kelompok mengambil 1 kertas. Setelah itu, masing-masing kelompok membacakan jawaban pertanyaan tersebut di depan kelompok lain.
5. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai faktor keberagaman budaya di Indonesia. Gunakan teks pada Informasi untuk Guru sebagai alat bantu.

Pengajaran Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya (6 JP)



Mari Mencoba

1. Mulailah dengan mengarahkan peserta didik untuk melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka Topik C pada Buku Siswa. Lanjutkan diskusi dengan bertanya mengenai manfaat keberadaan keragaman di lingkungan sekitar.
2. Ajukan pertanyaan esensial kepada peserta didik yang terdapat pada topik C di Buku Siswa.
3. Buatlah tabel yang serupa di papan tulis, lalu arahkan peserta didik untuk menuliskan hasil wawancaranya di papan tulis agar peserta didik yang lain mendapatkan semua informasi hasil wawancara. Data yang sama tidak perlu ditulis dua kali.

Kegiatan alternatif:

Kegiatan wawancara dapat diganti dengan mendatangkan narasumber ke sekolah atau penelusuran informasi melalui buku atau artikel berita tentang manfaat keberagaman budaya di Indonesia dan cara melestarikannya.



Lakukan Bersama

1. Bagilah peserta didik dalam kelompok dengan anggota 3-5 orang.
2. Berikan kertas HVS atau kertas karton pada masing-masing kelompok
3. Sampaikan kegiatan membuat jendela informasi sesuai instruksi pada Buku Siswa
4. Peserta didik dalam kelompok dapat menggunakan hasil kegiatan wawancara sebelumnya untuk dijadikan informasi pada kegiatan ini.
5. Sepakati waktu kegiatan dan bimbing kelompok yang membutuhkan. Berikan pertanyaan-pertanyaan petunjuk seperti apakah keanekaragaman budaya menarik wisatawan? Manfaat apa yang bisa didapat dari hal ini? Apa yang membuat budaya ditinggalkan? Bagaimana cara melestarikannya? dsb.
6. Lakukan kegiatan diskusi untuk membahas jendela informasi antarkelompok. Lihat jenis kegiatan diskusi/pameran pada Panduan Umum Buku Guru sebagai referensi.
 - a. Apa manfaatnya keberagaman bagi bangsa Indonesia?

Memperkaya kebudayaan nasional, menjadi identitas di mata dunia, kekayaan budaya bagi Bangsa Indonesia.

- b. Apakah manfaat keberagaman budaya bagimu?
Dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik, menumbuhkan rasa nasionalisme, mempererat persaudaraan, saling mengenal satu sama lain.
- c. Apakah manfaat keberagaman bagi perekonomian bangsa?
Menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia, dapat dijadikan aset wisata yang menambah pendapatan negara, menciptakan lapangan kerja.
- d. Bagaimana cara melestarikan budaya Indonesia?
Bervariasi, gunakan Informasi untuk Guru sebagai alat bantu untuk membimbing peserta didik.
7. Peserta didik dipandu oleh guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran mengenai:
- manfaat keragaman budaya;
 - cara melestarikan budaya Indonesia.

Proyek Pembelajaran (5 JP)



Proyek Belajar

Persiapan parade kebudayaan

- Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
- Pembentukan kelompok dapat disesuaikan dengan jumlah pulau terbesar di Indonesia (Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua) serta 1 pulau gabungan (Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur).
- Buatlah kesepakatan dengan peserta didik mengenai waktu diadakannya parade serta waktu persiapan parade kebudayaan. Guru bisa mengajak peserta didik membuat lini masa bersama-sama.
- Arahkan peserta didik untuk mengatur pembagian daerah/provinsi pada kelompoknya sehingga banyak variasi daerah yang diparadekan.
- Bimbinglah peserta didik untuk melakukan penggalan informasi mengenai daerah tertentu, atau dengan hasil wawancara untuk langkah awal dalam mempersiapkan proyek ini.
- Beri peserta didik waktu untuk presentasi dan mempersiapkan dirinya agar bisa menjelaskan kepada warga sekolah tentang keragaman budaya dari provinsi pilihan.
- Arahkan peserta didik untuk memberikan identitas daerah pada dirinya masing-masing sebagai bentuk informasi.

Pelaksanaan parade kebudayaan

- Peserta didik berparade keliling sekolah menggunakan pakaian adat sambil membawa perlengkapan budaya dan mempresentasikan serta mempromosikan budaya kepada kelas lain atau guru-guru.

Kegiatan alternatif:

- Membuat pameran dalam berkelompok yang bisa dikunjungi sehingga perlengkapan serta properti budaya disimpan dalam stand pameran (stand bisa terdiri dari beberapa peserta didik berisi kebudayaan dari setiap pulau besar di Indonesia).
- Membuat parade seperti pembukaan Asian Games dan guru menjadi pembawa acara untuk memanggil perwakilan daerah.

2. Peserta didik mendapatkan nilai dari guru yang mereka temui saat presentasi.
3. Guru juga menilai proyek peserta didik mulai dari persiapan sampai pelaksanaan kegiatan parade kebudayaan.
4. Setelah kegiatan, bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyalurkan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih dilakukan secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.
- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya
- Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas lokal yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan
Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI**Topik A: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku**



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa kebiasaan masyarakat yang masih terlihat di lingkungan kalian?
Bervariasi, bisa penggunaan bahasa daerah, tradisi adat istiadat.
2. Apa manfaat dan fungsi kearifan lokal yang ada di daerah kalian?
Bervariasi, bisa memberikan pandangan dan nilai nilai bermanfaat untuk menjalankan kehidupan.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap perbedaan kearifan lokal yang ada?
Bervariasi, bisa menghargai perbedaan yang ada, toleransi terhadap perbedaan, dsb.
4. Bagaimana cara melestarikan kebiasaan masyarakat yang unik agar tetap lestari?
Bervariasi, bisa menggunakan produk lokal, mempromosikan kebiasaan masyarakat, mengambil nilai-nilai positif dari kebiasaan masyarakat, dsb.
5. Apa yang akan kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah mempelajari kearifan lokal ini?
Bervariasi, bisa menerapkan hal-hal positif yang bermanfaat seperti minum jamu, memakai pakaian batik dan lain-lain.

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?
Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?
Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.
3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?
Bervariasi.
4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?
Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.
5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?
Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan,

menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa yang sudah kalian pelajari dari aktivitas di bagian ini?

Variatif, bisa mempelajari manfaat keberagaman, cara melestarikan kebudayaan, serta sikap terhadap keberagaman.

2. Apa manfaat keberagaman budaya di Indonesia?

variatif, bisa dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan, dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik, menumbuhkan rasa nasionalisme, mempererat persaudaraan, saling mengenal satu sama lain.

3. Apa yang bisa kamu lakukan untuk melestarikan budaya Indonesia?

Bervariasi, gunakan Informasi untuk Guru sebagai alat bantu untuk membimbing peserta didik mengeluarkan ide-idenya.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan.

9.

10.

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Produk Parade Kebudayaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Perlengkapan	Memenuhi	Tidak memenuhi	Tidak memenuhi	Tidak memenuhi

kebudayaan: - Ada judul nama daerah/nama pulau atau provinsi - Ada beberapa ciri khas kebudayaan daerah terpilih seperti: 1. makanan khas; 2. rumah adat; 3. alat musik tradisional; 4. senjata tradisional; 5. judul lagu; 6. pakaian adat.	semua kriteria yang diharapkan.	2 kriteria yang diharapkan.	3-4 kriteria yang diharapkan.	> 5 kriteria yang diharapkan.
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerja sama	Semua anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian besar anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian kecil anggota kelompok terlibat kerjasama	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerjasama

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi:				
1. Pembuka/Salam.	Memenuhi semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
2. Tujuan presentasi.				

3. Menyampaikan kebudayaan daerah terpilih.				
4. Kalimat penutup.				
5. Penutup/salam.				
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens. 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi. 6. Mengucapkan salam penutup.	Memenuhi semua kriteria	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat materi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat materi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca materi selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.



Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!

1. Apa contoh kearifan lokal yang masih banyak digunakan oleh masyarakat

di Indonesia?

2. Ceritakan 2 provinsi lengkap dengan ragam budaya yang kalian ketahui atau yang menarik perhatian kalian! Ragam budaya bisa beraneka macam seperti sudah kalian pelajari. Buatlah dalam bentuk tabel, cerita, atau peta pikiran.
3. Bagaimana sikap kalian terhadap keberagaman budaya di Indonesia?
4. Sebagai pelajar, cara apa yang bisa kalian lakukan agar dapat membantu melestarikan keberagaman budaya di Indonesia?

Kunci Jawaban

1. Contoh kearifan lokal: Minum jamu tradisional, memakai dan membuat pakaian batik, menggunakan bahasa daerah di rumah, dsb.
2. Jawaban peserta didik bervariasi. Ragam budaya bisa termasuk bahasa, suku bangsa, makanan khas, senjata tradisional, rumah adat, kesenian daerah, serta pakaian adat.

Lakukan penilaian dengan membuat rubrik rentang informasi yang dikumpulkan.

Contoh:

Istimewa	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Informasi benar 14	12-13	9-11	6-8	<6

3. Dapat dilihat di Informasi untuk Guru Topik C.
4. Dapat dilihat di Informasi untuk Guru Topik C

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) LAMPIRAN 6.1

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

Lampiran 6.1 Lembar Informasi Kebudayaan Indonesia

Macam-macam Kebudayaan Khas Indonesia

Berikut adalah kebudayaan contoh kebudayaan yang khas dan unik di Indonesia.



Tari Saman, Masyarakat Gayo, Aceh

Sumber: Suara Muhammadiyah, Kultur Ramadhan 2021.

Tari Saman sudah ada sejak abad ke – 13. Kemudian berkembang oleh Syekh Saman dengan memasukkan pesan – pesan keagamaan. Para penari duduk berlutut dengan tumit dan berbaris dengan rapat. Kostum yang digunakan dilengkapi bordir motif Gayo yang berwarna – warni yang melambang alam dan nilai – nilai luhur. Tari Saman menggunakan dua unsur gerak dasar yaitu tepuk tangan dan tepuk dada.



Rumah Tongkonan, Toraja, Sulawesi Selatan

Sumber: www.yuktravel.com, 2021.

Pemukiman Tradisional Tana Toraja telah masuk dalam daftar usulan calon nominasi warisan dunia. Pemukiman Tradisional Tana Toraja merupakan tradisi yang terus hidup dari generasi ke generasi setidaknya 700 tahun atau lebih. Tongkonan dalam bahasa Toraja diartikan sebagai tempat duduk (tongkon= duduk). Rumah ini selalu menghadap ke utara sebagai bentuk kepercayaan masyarakat Toraja agar selalu mendapat berkah.



Senjata tradisional Sundu, Nusa Tenggara Timur

Sumber: www.perpustakaan.id, 2021.

Walaupun termasuk ke dalam jenis keris, perbedaan antara sundu dengan keris sendiri sangat mencolok. Nampak terlihat sundu memiliki mata pisau lurus dan melengkung. Pada mata pisau dan penutup terdapat ukiran yang merupakan ciri khas budaya daerah NTT. Motif ukiran ini biasanya menggunakan motif burung. Senjata ini termasuk ke dalam jajaran senjata nusantara yang dianggap sakral. Penyimpanan dan kepemilikan dari senjata ini juga mempunyai aturan sendiri.





Rumah Honai, Masyarakat Dani, Papua
Sumber: www.liburdulu.com, @yu_wander, 2020

Masyarakat suku Dani hidup belajar untuk bertahan hidup dari alam. Pada suatu waktu mereka memperhatikan burung-burung yang sedang membuat sarang. Burung terbang kian kemari mengumpulkan ranting-ranting kayu dan rumput-rumput kering. Kemudian terbentuklah sarang yang bulat dan hangat. Berdasarkan pengamatan itu, masyarakat suku Dani mulai belajar membuat rumah yang dapat melindungi mereka dari cuaca panas, dingin, dan hujan. Rumah itu dikenal dengan nama honai, atau onai yang berarti rumah.



Suku Dayak, Kalimantan Barat
Sumber: www.inbarai.id, GNFI, 2018.

Masyarakat Dayak Kanayatn memiliki kearifan lokal dalam mengelola alam dan lingkungannya, misalnya dalam perladangan. Padi adalah tanaman yang sakral bagi masyarakat Dayak Kanayatn. Kehadiran padi dalam masyarakat Dayak Kanayatn diidentikkan dengan kehidupan. Mereka sangat menghormati padi, yang diwujudkan melalui aturan-aturan adat istiadat yang harus dilaksanakan, mulai dari pembukaan lahan sampai memanen.



Alat Musik Angklung, Jawa Barat
Sumber: www.kompas.com, Nabilla Ramadhan, 2020.

Alat musik angklung berkembang luas di Indonesia terutama daerah Jawa Barat. Dulunya angklung dipakai pada upacara ritual keagamaan (persembahyangan). Kata 'angklung' sendiri berasal dari bahasa Sunda 'angkleung-angkleungan' yaitu gerakan pemain angklung, serta dari suara 'klung' yang dihasilkan instrumen bambu ini. Sejak November 2010, Angklung telah ditetapkan sebagai Karya Agung Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia.

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku

Bahan Bacaan Guru

Menurut UU No.32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup, kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai-nilai, norma norma, sistem kepercayaan, dan ide-ide masyarakat setempat. Oleh karena itu, di setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Meskipun bernilai lokal tetapi nilai yang terkandung di dalamnya dianggap sangat universal. Adapun ciri-ciri kearifan lokal yaitu:

1. memiliki kemampuan mengendalikan;
2. mampu bertahan dari pengaruh budaya luar;
3. mengakomodasi budaya luar;
4. memberi arah perkembangan budaya;
5. mengintegrasikan atau menyatukan budaya luar dan budaya asli.

Kearifan lokal berkaitan erat dengan pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan. Masyarakat memiliki sudut pandang tersendiri terhadap alam dan lingkungannya dan mengembangkan cara-cara tersendiri untuk memelihara keseimbangan alam serta lingkungan guna memenuhi kebutuhan hidupnya. Fungsi dan manfaat kearifan lokal adalah:

1. pengembangan iptek;
2. pelestarian dan konservasi sumber daya alam;
3. pengembangan sumber daya manusia;
4. sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan;
5. bermakna sosial;
6. bermakna etika dan moral;
7. sebagai pengetahuan budaya.

Contoh kearifan lokal dalam bidang pemanfaatan sumber daya alam adalah Sasi Laut di Maluku. Sasi merupakan sebuah larangan untuk mengambil hasil alam tertentu. Larangan ini sebagai upaya pelestarian demi menjaga mutu dan populasi sumber daya alam tersebut. Saat ini, Sasi lebih bersifat hukum adat dibandingkan tradisi. Sasi digunakan sebagai cara mengambil kebijakan dalam pengambilan hasil laut dan hasil pertanian. Kebijakannya berupa penentuan masa jeda, yaitu masa dimana warga tidak boleh mengambil sumber daya dari laut dalam waktu tertentu dan di tempat yang telah ditentukan. Dengan adanya Sasi, warga pun lebih bijak dalam mengambil hasil laut, serta ekosistem laut pun tetap terjaga. Inilah salah satu kearifan lokal yang memiliki nilai etika dan moral terhadap alam.

Seiring berjalannya waktu, globalisasi, serta masuknya teknologi, maka kearifan lokal menghadapi tantangan-tantangan yang mengancam keberadaan dan kelestariannya.

Berikut adalah cara menjaga kelestarian budaya, yaitu:

1. Menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah.
2. Mempromosikan kekayaan budaya.
3. Mengikuti kegiatan kebudayaan di lingkungan sekitar.
4. Menggunakan produk lokal yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pada topik ini, peserta didik akan mendalami keragaman budaya dan kearifan lokal di lingkungan sekitar. Pada setiap tahap kegiatan, peserta didik akan menggali pengetahuan dengan kegiatan wawancara. Kegiatan ini akan menstimulasi kemampuan komunikasi, rasa ingin tahu, berlatih keberanian dan kemandirian.

Pada kegiatan ini juga ada alternatif kegiatan siswa untuk melakukan eksplorasi melalui jejaring sosial mengenai informasi budaya di suatu daerah. Kegiatan ini akan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam memanfaatkan teknologi komunikasi. Setelah itu, peserta didik akan dilatih kemampuan komunikasinya saat melakukan presentasi dari kegiatan wawancara. Dari informasi yang didapatkan peserta didik dapat membantu guru untuk menyamakan persepsi dan menguatkan pemahaman materi. Peserta didik akan belajar berfikir kritis melalui kegiatan diskusi dan refleksi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: freepik.com/victor217

Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik yang diwariskan dari nenek moyang yang masih diterapkan di masyarakat dapat disebut kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan lain sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama.

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia

Bahan Bacaan Guru

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Indonesia berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesia berada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan

Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) mencatat hingga Desember 2019). Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.

3. Perbedaan Kondisi Alam

Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Karena keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar.

Pada topik ini, peserta didik akan mengenal dan mempelajari kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. Kegiatan dimulai dengan melakukan eksplorasi literasi, wawancara, serta diskusi. Saat berkolaborasi dalam membuat peta keberagaman, mereka akan belajar memecahkan permasalahan dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, berlatih kemandirian, dan meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan refleksi peserta didik akan berfikir kritis terhadap materi yang telah dipelajari serta menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya yang dimiliki.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: iputan6.com/Meita Fajriana; freepik.com/Georgejmcclittle

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

Topik C: Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya

Bahan Bacaan Guru

Dalam keragaman budaya yang kita miliki terdapat manfaat dalam kehidupan

sehari-hari baik di lingkungan keluarga, satuan pendidikan, maupun di masyarakat.

Manfaat dari keberagaman sosial budaya bangsa Indonesia sebagai berikut.

1. menjadi identitas negara di mata dunia;
2. memperkaya kebudayaan nasional;
3. mempererat persaudaraan
4. saling mengenal satu sama lain;
5. dapat dijadikan aset wisata yang menambah pendapatan negara, menciptakan lapangan kerja;
6. menjadi ikon pariwisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Indonesia;
7. dapat dijadikan sebagai sumber pengetahuan;
8. dapat dijadikan sebagai media hiburan yang mendidik;
9. menumbuhkan rasa nasionalisme, rasa memiliki dan menghargai.

Agar keberagaman yang kita miliki menjadi penguat dan pemersatu bangsa, maka kita sebagai bagian bangsa dan negara Indonesia sudah sepatutnya menjunjung tinggi nilai-nilai menghargai keberagaman sesuai dengan pengamalan Pancasila. Hal ini dapat diwujudkan dengan menunjukkan sikap seperti:

1. menghindari sikap egois;
2. lebih membuka diri terhadap pendapat dan pandangan orang lain;
3. menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan;
4. bersikap adil dan tidak membeda-bedakan satu sama lain;
5. berusaha mengenal dan belajar budaya daerah lain;
6. menghormati adat kebiasaan suku bangsa lain;
7. tidak memandang rendah suku atau budaya bangsa lain;
8. tidak menganggap suku dan budayanya paling tinggi dan paling baik;
9. menerima keragaman suku dan budaya sebagai kekayaan bangsa yang tak ternilai harganya;
10. lebih mementingkan negara dan kepentingan bersama daripada kepentingan daerah.

Upaya-upaya di atas harus dilakukan oleh semua anggota masyarakat bersama-sama dengan pemerintah dan para pemangku kepentingan. Dengan demikian keberagaman akan membuat bangsa kita menjadi sebuah bangsa yang kaya dan besar, juga arif dalam bertindak. Banyaknya keberagaman yang ada di Indonesia justru bisa menjadi kekuatan besar terutama jika dilandasi dengan nilai-nilai persatuan dan kesatuan NKRI.

Kita bangga menjadi bagian bangsa Indonesia. Kebanggaan ini dapat diwujudkan dengan menjunjung tinggi, mengapresiasi, dan melestarikan budaya yang kita miliki. Berikut adalah beberapa cara melestarikan keragaman budaya di Indonesia:

1. Menyaring budaya asing yang masuk Indonesia.
2. Mengajarkan budaya kepada orang lain.
3. Mengikuti festival kebudayaan.
4. Mengenalkan kebudayaan Indonesia di luar negeri.
5. Mengetahui dan selalu mencari informasi keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.
6. Menghormati kelompok lain yang menjalankan kebiasaan sosial dan adat istiadatnya.
7. Menghargai hasil kebudayaan suku bangsa lain.
8. Mempelajari dan menguasai seni budaya bangsa sesuai minat dan kesenangannya.
9. Melestarikan dan mengembangkan berbagai jenis seni tradisional seperti

seni tari, seni musik, dan seni pertunjukan.

Pada topik ini, peserta didik akan mempelajari manfaat keberagaman dan cara melestarikan keberagaman budaya. Peserta didik mengawali kegiatan dengan melakukan kegiatan literasi yang akan melatih rasa ingin tahu, serta berlatih memecahkan masalah melalui kegiatan membaca. Peserta didik melanjutkan kegiatan dengan melakukan diskusi dan wawancara mengenai manfaat keberagaman budaya. Hal ini dapat meningkatkan sikap kemandirian dan percaya diri serta membuka diri terhadap pendapat orang lain yang berbeda. Pada kegiatan membuat jendela informasi dapat melatih peserta didik berbagi, menghormati dan menghargai setiap keberagaman yang ditemukannya. Pada kegiatan refleksi pembelajaran, guru dapat memastikan kesesuaian pemahaman siswa dan meluruskan miskonsepsi.

Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: shutterctok.com/pawanike gallery

Kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Kebudayaan yang kita miliki merupakan identitas bangsa Indonesia dan perlu kita lestarikan. Caranya dengan menjaga persatuan dan kesatuan. Kita dapat saling mengenal satu sama lain walaupun berasal dari daerah yang berbeda. Toleransi dalam keberagaman perlu kita bangun agar bangsa semakin kuat, aman, dan damai.

C. GLOSARIUM

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Peserta didik juga diharapkan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dari pemahaman ini peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di lingkungannya. peserta didik juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik menyadari akan kekayaan budaya di lingkungannya sehingga timbul rasa bangga untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik dapat menggali informasi untuk memahami faktor penyebab keberagaman di lingkungannya.

Pada materi ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada kebhinekaan global. Pada bab ini akan banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan wawancara, berdiskusi dalam kelompok besar dan kecil, serta pengerjaan tugas dalam bentuk kelompok. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan bersama sama secara kolaboratif, gotong royong dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan berbagai alternatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kegiatan di bab ini dapat diintegrasikan dengan pelajaran PPKn (persatuan dan kesatuan) dan SBdP (pada kegiatan parade kebudayaan).

D. DAFTAR PUSTAKA

- Ash, Doris. 1999. *The Process Skills of Inquiry*. National Science Foundation, USA.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. *Teaching Primary Science*. Pearson Education Limited.
- Murdoch, Kath. 2015. *The Power of Inquiry: Teaching and Learning with Curiosity, Creativity, and Purpose in the Contemporary Classroom*. Melbourne, Australia. Seastar Education.
- Pearson Education Indonesia. 2004. *New Longman Science 4*. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Tjitrosoepomo, Gembong. 2016. *Morfologi Tumbuhan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Winarsih, Sri. 2019. *Seri Sains Perkembangbiakan Makhluk Hidup*. Semarang: Alprin.
- <https://online.kidsdiscover.com/infographic/photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://www.dkfindout.com/us/animals-and-nature/plants/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/what-photosynthesis/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://ipm.missouri.edu/ipcm/2012/7/corn-pollination-the-good-the-bad-and-the-uglypt-3/>. Diunduh pada 13 Oktober 2020.
- <https://online.kidsdiscover.com/unit/bees/topic/bees-and-pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/browse/Plants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/desert-biome/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/scholars/article/root/83899/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/pollination/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/propagation-ofplants/>. Diunduh pada 14 Oktober 2020.
- <https://www.britannica.com/science/seed-plant-reproductive-part/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://kids.britannica.com/students/article/leaf/275410/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.org/activity/save-theplankton-breathe-freely/>. Diunduh pada 31 Oktober 2020.
- <https://www.nationalgeographic.com/animals/mammals/a/african-elephant/>. Diunduh pada 5 November 2020.
- https://www.researchgate.net/publication/324505764_Gardeners_of_the_forest_effects_of_seed_handling_and_ingestion_by_orangutans_on_germination_success_of_peat_forest_plants/. Diunduh pada 5 November 2020.

Lampiran 11

MEDIA POWER POINT INTERAKTIF

BAB 6
INDONESIAKU KAYA BUDAYA
 IPAS Kelas IV. BY Nursetelah 105901101920

Tujuan Pembelajaran

1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

Local wisdom is a form of knowledge that is passed down from generation to generation in a community. It is a form of knowledge that is based on the experience and wisdom of the community.

Warisan budaya bermanfaat untuk mengembangkan ilmu dan teknologi, pelestarian sumber daya, sebagai patuh leluhur, serta bermakna moral dalam masyarakat

Cara Agar Warisan Budaya tetap Lestari

1. Bangga terhadap budaya sendiri
2. menggunakan produk buatan Indonesia
3. Berpartisipasi aktif mengikuti acara kebudayaan
4. menggunakan produk buatan Indonesia

1 Indonesia

Berkah adalah salah satu budaya Indonesia. Pada budaya keagamaan, masyarakat ini merupakan tradisi yang turun-temurun, sehingga kadang kala suatu motif dapat dikenali berasal dari budaya keluarga tertentu. Berkah merupakan kearifan lokal dan warisan budaya. Tidak hanya baik saja, masih banyak kearifan lokal dan warisan budaya yang kita miliki. Ya kita lihat Indonesia kita yang kaya budaya.

KOSAKATA BARU

Kearifan : Kebijaksanaan
 Lokal : Setempat
 Kearifan Lokal : Nilai setempat yang bersifat bijaksana

Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengetahuan sumber daya alam, cara penanganan dan lainnya sebagainya. Bisa juga berupa hukum adat yang dipraktikkan bersama.

Manfaat Keberagaman dan Melestarikan

Ribuat oleh Nalorah

CARA MELESTARIKAN KEBUDAYAAN INDONESIA ADALAH

1. Menghormati budaya orang lain.
2. Menjaga budaya sendiri.
3. Menjaga budaya orang lain.
4. Menjaga budaya sendiri.
5. Tidak merendahkan budaya orang lain.
6. Tidak merendahkan budaya sendiri.

Kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Kebudayaan yang kita miliki merupakan identitas bangsa Indonesia, dan perlu kita lindungi. Caranya dengan menjaga kesatuan dan kesetiaan. Kita dapat saling membantu satu sama lain dengan berasal dari daerah yang berbeda. Toleransi dalam kehidupan perlu kita bangun agar bangsa semakin kuat, aman dan sejahtera.

MANFAAT KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Manfaat keragaman sosial budaya dapat meningkatkan rasa toleransi dan saling menghormati antar masyarakat. Dengan adanya budaya yang berbeda, masyarakat dapat belajar untuk saling menghargai perbedaan dan memahami bahwa setiap individu memiliki hak untuk hidup dan berkembang sesuai dengan tatanan sosial dan budayanya.

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

CARA MENUNJUKKAN SIKAP TELORASI UNTUK MENGHARGAI

1. Menghormati budaya orang lain.
2. Menjaga budaya sendiri.
3. Menjaga budaya orang lain.
4. Menjaga budaya sendiri.
5. Tidak merendahkan budaya orang lain.
6. Tidak merendahkan budaya sendiri.

KEKAYAAN Budaya Indonesia



Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2016 terdapat 1340 suku bangsa yang ada di Indonesia. Kita, suku bangsa ini terdapat di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras.

Beragam ras di Indonesia menjadi masyarakat yang memiliki beranekaragam suku bangsa agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia jadi setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing oleh karena itu tercipta keragaman ras.



Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini mempengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya sedikit teks isi




Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara dua benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara dua samudra yaitu samudra Hindia dan samudra Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut mempengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lainnya



Lampiran 12

KEGIATAN DI SEKOLAH



Gambar 1. Mengajukan surat izin kepada kepala sekolah SD Inpres Paranga



Gambar 2. Melakukan pertemuan dengan wali kelas IV



Gambar 3. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)



Gambar 4. Observasi di kelas IV



Gambar 5. Pembagian Angket Minat Belajar Siswa Kelas IV (Pretest)



Gambar 6. Pembagian Soal Pretest



Gambar 7. Proses Belajar Mengajar



Gambar .8 Kegiatan Belajar siswa di dalam kelas



Gambar 9. Pembagian Angket Minat Belajar Siswa Kelas IV (Postest)



Gambar 10. Menyiapkan Media yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung



Gambar 11. Menampilkan Power Point Interaktif di Kelas IV



Gambar 12. Pada Saat proses belajar mengajar



Gambar 13. Kegiatan di dalam kelas



Gambar 14. Siswa Menjawab pertanyaan guru pada saat proses belajar mengajar

Lampiran 13


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 066972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 e-mail dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 3057/05/C.4-VIII/XII/1445/2023 19 Desember 2023 M
 Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal 06 Jumadil akhir 1445
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
 Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
 di -
 Makassar



Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 15313/FKIP/A.4-II/XII/1445/2023 tanggal 19 Desember 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **NURLAELAH**
 No. Stambuk : **10540 11019200**
 Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan : **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SD INPRES PARANGA KEC ULU ERE KAB. BANTAENG"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Februari 2024 s/d 7 April 2024.

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

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran



Ketua LP3M,

Dr. Muth. Arief Muhsin, M.Pd
NBM 1127761

01-24

Lampiran 14



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 2432/S.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Bantaeng
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 3057/05/C.4-VIII/I/1445/2024 tanggal 25 Januari 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: NURLAELAH
Nomor Pokok	: 105401101920
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No. 259, Makassar

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara , dengan judul :

" PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SD INPRES PARANGA KEC. ULU ERE KAB. BANTAENG "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **07 Februari s/d 07 April 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 01 Februari 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**




ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth

1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar.
2. *Pertinggal.*

Lampiran 15



PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP
Alamat : Jl. Kartini No. 2, Kab. Bantaeng, email : dpmptsp.bantaengkab@gmail.com, website : dpmptsp.bantaengkab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 NOMOR : 500.16.7/36/SKP/DPM-PTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
3. Peraturan Bupati Bantaeng Nomor 22 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan Berusaha dan Non Berusaha Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Bantaeng.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: NURLAELAH
Jenis Kelamin	: Perempuan
N I M	: 105401101920
No. KTP	: 7303064112010002
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pekerjaan	: Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat	: Bara Baraya Kel. Bonto Rannu Ked. Bissappu Kabupaten Bantaeng

Bermaksud mengadakan Penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :
" Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng "

Lokasi Penelitian	: SD Inpres Paranga Kecamatan Uluere Kabupaten Bantaeng
Lama Penelitian	: 07 Februari 2024 s.d. 07 April 2024

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

1. Sebelum dan sesudahnya melaksanakan kegiatan yang bersangkutan harus melapor kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari Izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat-istiadat Daerah setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar-copy hasil Penelitian kepada Bupati Bantaeng Cq. Kepala Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat Kab. Bantaeng;
5. Surat Izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang Surat Izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kabupaten Bantaeng
 Pada tanggal : 25 Februari 2024
a.n. BUPATI BANTAENG
 Dinas Penanaman Modal dan PTSP



1 2 0 2 4 1 9 3 2 0 0 0 0 3 6




YOHANIS PHR ROMUTI, S.I.P
 Pangkat : Pembina TK.I, IV/b

Lampiran 16


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

KONTROL PELAKSANAAN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Murtaelah f NIM: 10540 11019 20 f

Judul Penelitian : pengaruh penggunaan media pembelajaran power point interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS SD Inpres Paranga kec ulu ere Kab. Bantaeng

Tanggal Ujian Proposal : 28 Agustus 2023 f

Pelaksanaan kegiatan penelitian:

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Guru Kelas
1.	04/01/2024	Penyerahan Surat Izin Penelitian di Sekolah	
2.	06/01/2024	Observasi bersama wali kelas IV	
3.	08/01/2024	Merancang Model Pembelajaran	
4.	09/01/2024	Pemboran Soal Pretest pada kelas IV	
5.	10/01/2024	Mengajar Konvensional	
6.	15/01/2024	Mengajar Menggunakan Media	
7.	16/02/2024	Mengajar Menggunakan Media	
8.	17/02/2024	Mengajar Menggunakan Media	
9.	22/02/2024	Pemberian Soal Posttest	
10.	29/01/2024	Pembuatan Surat Selesai Penelitian	

BANTAENG 2024

Ketua Prodi

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

Mengetahui,
 Kepala

 MANSYUR S. Pd., SD
 NIP. 19680908199310001

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

Lampiran 17


PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD INPRES PARANGA


Alamat : Paranga, Desa Bonto Daeng, Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan
 NPSN : 40304099 Email : sdiparanga85@gmail.com Kode Pos 92451

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : 422.2/18/SDI-P/XII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: MANSYUR, S.Pd. SD
NIP	: 19680408 199310 1 001
Pangkat/Gol	: Pembina TK.IV/A
Jabatan	: Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Nurfaelah
NIM	: 105401101920
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Makassar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah melaksanakan penelitian di SD Inpres Paranga dalam rangka penulisan skripsi dengan judul **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS SD INPRES PARANGA KEC. ULU ERE KAB. BANTAENG"**

Demikian Surat keterangan ini kami berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Paranga, Februari 2024
 Kepala Sekolah SD Inpres Paranga

MANSYUR, S.Pd. SD
 NIP. 19680408 199310 1 001



Lampiran 18

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

Jalan Sultan Alaududin 161, 219 Makassar
 Telp : 0411-4608177/0411-3213403
 Email : library@ummmuh.ac.id
 Web : www.fkip.ummmuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurlaelah
 NIM : 105401101920
 Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Baranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.
 Pembimbing : 1. Drs. H Nurdin., M.Pd
 2. Rubianto, S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Urutan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	07/02-24	Kata pengantar	
2	08/02-24	Sistematika Penulisan - Bab I - Bab II - Bab III - Bab IV	
3	12/02-24	- Simpulan - Kesimpulan dalam	
4	25/02-24	- Daftar Pustaka	

Catatan:
 Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, Februari 2024
 Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

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



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

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : fkip@umh.ac.id
Web : www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurlaelah
NIM : 105401101920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

Pembimbing : 1. Drs. H Nurdin, M.Pd
2. Rubianto, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
5	06/03-24	Setor Instansi - Catatan?	
6	07/03-24	Acc Hujut	

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

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

NBM. 1148913



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

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurlaelah
NIM : 105401101920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.
Pembimbing : 1. Drs H Nurdin., M.Pd
2. Rubianto S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Jumat, 26 Januari 2024	- Deskripsi hasil peneliti & perbaiki! - Tes hasil belajar untuk apa? - Pembahasan sebaiknya & trace secara jelas. - Kesimpulan & perbaiki - Lampiran & leykapi	R R R R R
2.	Kamis, 1 Februari 2024	- perbaiki Tabel dan deskripsi bab IV - setiap koreksi cukup satu utas what catolis	R R

Catatan:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing

Makassar, Januari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

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

NBM. 1148913



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

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : fkpg@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurlaelah
NIM : 105401101920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

Pembimbing : 1. Drs H Nurdin., M.Pd.
2. Rubianto S.Pd., M.Pd.

No.	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
3.	Senin 15 Februari 2024	- Deskripsi setiap tabel pada bab IV sudah perlu revisi! - himat, cakupan pada tabel observasi bab IV - deskripsi hasil penelitian fokus pada pencapaian (tugas dan masalah)	Dr. Aliem Bahri Dr. Nurdin
4.	Senin 12 Februari 2024	- perbaikan caption tabel - Deskripsi pembaharuan pada bab IV - himat caption	Dr. Aliem Bahri Dr. Nurdin

Catatan:
Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

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

NBM. 1148913



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

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/8601320(Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.fkip.unismuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurlaelah
NIM : 105401101920
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

Pembimbing : 1. Drs. H Nurdin, M.Pd
2. Rubianto, S.Pd., M.Pd

No.	Hari/Tanggal	Urutan Perbaikan	Paraf Pembimbing
5	06/03-24	Setor keastaka - Logotipe	
6	07/03-24	Acc Hujut	

Caution:

Mahasiswa dapat mengikuti Skripsi jika telah melakukan pembimbingan minimal 5 (lima) kali dan Skripsi telah disetujui kedua pembimbing.

Makassar, Maret 2024

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD

Dr. Alicm Bahri, S.Pd., M.Pd.

NBM. 1148913

Lampiran 19


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN
 Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Nurlaelah
 Nim : 105401101920
 Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Atol/bang Batas
1	Bab 1	9%	10%
2	Bab 2	20%	25%
3	Bab 3	7%	10%
4	Bab 4	10%	10%
5	Bab 5	5%	5%

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 22 Maret 2024
 Mengetahui
 Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


 M.L.P.
 01111696591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
 Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
 Website: www.library.unismuh.ac.id
 E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

Nurlaelah 105401101920 BAB I

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejurnal.unima.ac.id

Internet Source

3%

2

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

3%

3

Submitted to Southville International School
and Colleges

Student Paper

2%

Exclude quotes Exclude bibliography Exclude matches 

Nurlaelah 105401101920 BAB II

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.ar-raniry.ac.id

Internet Source

5%

2

e-journal.institutabdullahsaid.unita.ac.id

Internet Source

5%

3

digilib.unita.ac.id

Internet Source

3%

4

digilibadmin.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

5

pengentauyuk.blogspot.com

Internet Source

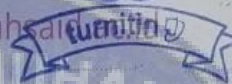
2%

6

eprints.stainkudus.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes OnExclude matches < 2%Exclude bibliography On

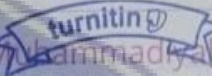
Nurlaelah 105401101920 BAB III

ORIGINALITY REPORT

7%	5%	4%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	123dok.com Internet Source	5%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Makassar Student Paper	3%



Exclude quotes
Exclude bibliography

Exclude matches 2%

Nurlaelah 105401101920 BAB IV

ORIGINALITY REPORT

10%	8%	5%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	3%
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%
3	eprints.iain-surakarta.ac.id Internet Source	1%
4	Elvia Susanti, Mahyudin Ritonga, Bambang Bambang. "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa", Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab, 2020 Publication	1%
5	docplayer.info Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	1%
7	online-journal.unja.ac.id Internet Source	1%

8 Yuliana Simanjuntak, Nancy Angelia Purba, Partohap Saut Raja Sihombing. "Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema 2 Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem SD Negeri 091585 AFD VII Dolok Sinumbah", Journal on Education, 2023
Publication 1%

9 ejournal.undiksha.ac.id
Internet Source 1%

10 Nuril Azrina, Agus Prasetyo Agus Prasetyo. "Profiling Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Perencanaan Pembelajaran Berdiferensiasi di SMAN Mumbulsari Jember", Jurnal Parenting dan Anak, 2023
Publication 1%

11 repository.syekhnurjati.ac.id
Internet Source 1%

Exclude quotes On

Exclude matches On

Exclude bibliography On



Nurlaelah 105401101920 BAB V

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



e-repository.perpus.iainalatiga.ac.id
Internet Source

5%



Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliographies



RIWAYAT HIDUP



Nurlaelah lahirkan di Kabupaten Bantaeng, 01 Desember 2001. Penulis merupakan anak ke-dua dari dua bersaudara, pasangan Ayahanda H. Haeruddin dan Ibunda St. Marwiah. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD Inpres Morowa lulus tahun 2014, Pendidikan Madrasah Tsanawiyah di Mts Muhammadiyah Bantaeng lulus tahun 2017, Pendidikan menengah ke atas di SMA Negeri 1 Bantaeng lulus tahun 2020. Dengan tahun yang sama yaitu 2020 penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Muhammadiyah Makassar pada fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Program Strata Satu (S1) Angkatan 2020 dan InsyaAllah pada tahun 2024 akan menyelesaikan studi sekaligus menyandang gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi orang lain, semoga Allah SWT memberikan rahmat atas segalanya dan bernilai ibadah di sisi-nya, Aaamin. Perjuangan penulis dalam mengikuti perguruan tinggi dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Power Point* Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD Inpres Paranga Kec. Ulu Ere Kab. Bantaeng.

