

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL WALLCHART
TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV SD
INPRES TELLO BARU MAKASSAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Nurmi**, NIM **105311108016** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 089 TAHUN 1442 H/2021 M, Tanggal 08 April 2021, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 10 April 2021.

Makassar, 26 Sya'ban 1442 H
08 April 2021 M

Panitia Ujian:

- | | | |
|------------------|---------------------------------------|---------|
| 1. Pengawas Umum | : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. | (.....) |
| 2. Ketua | : Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. | (.....) |
| 3. Sekretaris | : Dr. Baharullah, M. Pd. | (.....) |
| 4. Penguji | : 1. Drs. H. Nurdin, M. Pd. | (.....) |
| | : 2. Firdaus, S. Pd., M. Pd. | (.....) |
| | : 3. Dr. Syarifuddin Cn. Sida, M. Pd. | (.....) |
| | : 4. Drs. H. M. Arsyad, M. PdI. | (.....) |

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran *Visual Wallchart* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Nurmi**
Stambuk : **105311108016**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, April 2021

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. H. Nurdin, M. Pd.

Nurindah, S. Pd., M. Pd.

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M. Pd., Ph. D.
NBM. 860934
Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nurmi**

Nim : 105311108016

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Visual Wallchart Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar**

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, Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan


Nurmi



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nurmi**
Nim : **:105311108016**
Jurusan : **Teknologi Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

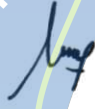
Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

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

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan


Nurmi

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Boleh jadi kamu membenci sesuatu
padahal ia amat baik bagimu, dan boleh
jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu,
Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.
(surah Al-Baqarah ayat 216).



Karya ini ku persembahkan terkhusus Ayah dan Ibu
yang selalu mendoakan penulis, yang memberikan semangat,
rasa sayang dan membiayai penulis
Keempat kakakku dan kedua adikku
Terima kasih sudah menjadi kakak dan adik terbaik
Sahabat dan teman seperjuangan ku yang selalu memberikan
semangat, motivasi dan membantu untuk menyelesaikan karya ini.

ABSTRAK

Nurmi, 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Visual Wallchart terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar*. Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Nurdin dan pembimbing II Nurindah.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif, metode eksperimen dan desain penelitian *one-shot case study*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan tes, angket dianalisis dengan menggunakan rumus frekuensi dan persentase kemudian tes diperoleh dari masing-masing murid, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* dan hasil belajar murid dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 25 murid.

Hasil penelitian dengan menggunakan perhitungan korelasi *product moment* menunjukkan bahwa penggunaan media visual *wallchart* terhadap hasil belajar murid diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,772 dengan jumlah sampel sebanyak 25 murid pada taraf signifikan 5% nilai r_{tabel} sebesar 0,396. nilai r_{xy} sebesar 0,772 > r_{tabel} 5% sebesar 0,396.

Berdasarkan hasil penelitian di SD Inpres Tello Baru Makassar dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak berarti ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

Kata kunci: media visual *Wallchart*, Hasil Belajar

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan. Bapak Dr. Muhammad Nawir, M. Pd. ketua Prodi Teknologi Pendidikan. Bapak Drs. H. Nurdin, M.Pd selaku Pembimbing I dan Ibu Nurindah, S.Pd.,M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis mulai dari awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini. Teman-teman yang telah bersama-sama berjuang dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan, tak ada ilmu yang memiliki kebenaran mutlak, tak ada kekuatan dan kesempurnaan, semuanya hanya milik Allah SWT, Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikan skripsi ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, Januari 2021



Nurmi

C. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel	28
C. Definisi Operasional Variabel.....	29
D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
A. Simpulan.....	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Populasi.....	28
3.2 Sampel.....	29
3.3 Skala Likert.....	31
3.4 Interpretasi Respon Murid.....	32
3.5. Interpretasi Hasil Belajar Murid.....	34
3.6 Interpretasi Koefesien Korelasi.....	35
4.1 Rekapitulasi Respon Murid.....	37
4.2 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 1.....	37
4.3 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 2.....	38
4.4 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 3.....	38
4.5 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 4.....	39
4.6 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 5.....	39
4.7 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 6.....	40
4.8 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 7.....	40
4.9 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 8.....	41
4.10 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 9.....	41
4.11 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 10.....	42
4.12 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 11.....	43
4.13 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 12.....	43
4.14 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 13.....	44
4.15 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 14.....	44
4.16 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 15.....	45

4.17 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 16.....	45
4.18 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 17.....	46
4.19 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 18.....	46
4.20 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 19.....	47
4.21 Frekuensi dan Persentase Hasil Respon Murid 20.....	47
4.22 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir	26
3.1 Desain Penelitian	27



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	58
2. Contoh Angket Murid	62
3. Contoh Soal Tes	68
4. Data Pengisian Angket Kelas IVb	80
5. Data Pengisian Hasil Belajar Murid Kelas IVb	82
6. Uji Korelasi <i>Product Moment</i>	84
7. Nilai <i>r Product Moment</i>	85
8. Validasi Media Pembelajaran	86
9. Kartu Kontrol Penelitian	89
10. Persuratan Penelitian	90
11. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi	95



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu peran penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik, maka diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri. Dalam proses pembelajaran guru memberikan pengetahuan pada murid secara pasif. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengemukakan bahwa:

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

Untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003, maka dibutuhkan adanya guru yang profesional dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar murid khususnya dalam mata pelajaran IPS. oleh karena itu peran guru sebagai tenaga pendidik perlu merancang dan mengembangkan suatu pembelajaran yang lebih bervariasi bagi murid, sehingga tujuan yang ingin di capai dalam pembelajaran IPS dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

Pada proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien agar meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar, guru lebih banyak memberikan kesempatan kepada murid terlibat secara langsung pada isi materi IPS, sehingga keterlibatan murid secara aktif dalam proses pembelajaran akan memberikan kesan yang bermakna bagi murid dalam belajar sehingga murid akan lebih menyenangi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru tidak hanya memindahkan pengetahuan saja akan tetapi guru hendaknya mampu memahami keinginan murid karena di SD murid masih tergolong labil, oleh karena itu sangat penting bagi guru agar murid didorong sehingga berkembang secara optimal. Susanto (2013:52) mengemukakan bahwa "Pembelajaran yang dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik mental, fisik, maupun sosialnya. Sebab dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil".

Dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan pengetahuan kepada murid yang terdiri dari komponen pembelajaran meliputi kurikulum, tujuan, guru, murid, materi, metode, media dan evaluasi yang dimana komponen pembelajaran merupakan hal penting dalam proses pembelajaran yang menentukan berhasil dan tidaknya proses pembelajaran. Pannen (Karwono dan Henimularsi 2017:7) mengemukakan bahwa "kualitas pembelajaran dapat diwujudkan apabila proses pembelajaran direncanakan dan dirancang secara matang dan saksama tahap demi tahap dan proses demi proses". Dalam pembelajaran sudah ditetapkan oleh pemerintah bahwa pendidikan harus sesuai dengan tuntunan kurikulum dan memberikan seluruhnya kepada guru sebagai tenaga profesional. Guru yang

profesional adalah guru yang mampu menggunakan alat bantu atau media dalam proses pembelajaran memberikan semangat dan rasa senang kepada murid sehingga murid mampu mencapai hasil belajar.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 13 januari 2020 di SD Inpres Tello Baru salah satu masalah dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar guru lebih cenderung menggunakan media papan tulis, dari pada menggunakan media lainnya. Pada penjelasan isi materi guru hanya terpusat pada metode ceramah dan buku teks tanpa adanya variasi dalam proses pembelajaran, sering kali murid merasa bingung dan kurang mengerti apa yang dijelaskan oleh guru jika dihadapkan dengan materi yang banyak, guru kurang mengaktifkan murid sehingga murid cepat merasa bosan dan tidak memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, perlu adanya perubahan dari guru itu sendiri, sehingga dapat mengembangkan keterampilan serta kualitas dalam proses pembelajaran, maka tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media dalam pembelajaran. media pembelajaran merupakan jembatan yang di dalamnya terdiri dari manusia, pesan, alat dan kejadian. yang berisi materi pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada murid. Miarso (2004:392) mengemukakan bahwa "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali".

Media pembelajaran yang akan digunakan yaitu media pembelajaran visual *wallchart*. *Wallchart* termasuk media visual karena menampilkan bentuk visual yang berupa gambar, kata, dan bagan/*chart*. Sudjana dan Rivai (2011:34) mengemukakan bahwa, “bagan/*chart* adalah kombinasi antara media grafik, gambar, dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan”. *Wallchart* merupakan media yang mudah pembuatannya. Media ini merupakan media sederhana, dengan menampilkan media pembelajaran visual *wallchart* dapat menyajikan isi materi secara bertahap sehingga meringankan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi khususnya mata pelajaran IPS. Murid tidak hanya mendengar penjelasan guru saja, akan tetapi guru diharuskan menuntut murid untuk melihat langsung memunculkan keaktifan murid sehingga pembelajaran lebih menarik, dan membantu daya ingat murid khususnya murid di SD dikarenakan mereka masih berpikir konkrit apa yang disampaikan oleh guru harus diperlihatkan dengan mata mereka. Guru sebagai fasilitator dapat menyajikan media pembelajaran yang kreatif dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran.

Mata pelajaran IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada murid khususnya disekolah dasar. Mata pelajaran IPS mencakup berbagai aspek kehidupan, baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, agama, sejarah, maupun politik, Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang

meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dalam IPS. Jadi pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang konsepnya cukup luas, dengan adanya media pembelajaran visual *wallchart* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran yang kondusif. Sehingga murid tidak lagi merasa kesulitan dalam proses belajar dan diharapkan murid dapat mencerna dan menerima pembelajaran dengan mudah yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatkan hasil belajar murid.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Wallchart* terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar”**.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis:

Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran visual *wallchart*.

2. Manfaat praktis:

- a. Bagi guru, membantu guru menerapkan media pembelajaran secara kreatif.
- b. Bagi murid, dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar murid.
- c. Bagi penulis, dapat menambah wawasan mengetahui pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* serta dapat dijadikan bahan penelitian selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Relevan

- a. Pengaruh Penggunaan Media *Wallchart* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat
Oleh: Ira Nofrianti (2016)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kemampuan menulis karangan eksposisi sebelum menggunakan media *wallchart* siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. (2) mendeskripsikan kemampuan menulis karangan eksposisi sesudah menggunakan media *wallchart* siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. (3) mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *wallchart* terhadap kemampuan menulis karangan eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sedangkan hasil penelitian ini adalah (1) kemampuan menulis karangan eksposisi sebelum menggunakan media *wall chart* dengan nilai rata-rata 60,74 dengan kualifikasi 56-65% berkualifikasi cukup. (2) tingkat kemampuan menulis karangan eksposisi sesudah menggunakan media

wallchart dengan nilai rata-rata 73,65 dengan kualifikasi 66-75% yaitu lebih dari cukup. (3) berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terhadap penggunaan media *wallchart* siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Batahan karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,02 > 1,67$).

- b. Pengaruh Media *Wallchart* (Bagan Dinding) Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Pada Siswa Kelas X MA Fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah

Oleh: Mulisa Aldiani (2018)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media *WallChart* (Bagan Dinding) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi Pada Siswa Kelas X MA Fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah dan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa kelas X MA Fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MA fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MA Fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah yang berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes, wawancara dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan rumus uji-t, sedangkan metode penyajian hasil analisis data yang digunakan adalah dengan metode informal yaitu perumusan dengan menggunakan tabel. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa nilai

thitung lebih besar dari pada ttabel pada taraf signifikan 5% dengan $db=N-1=15-1=14$ ($t_{th}: 7,755 > t_{tt}: 1,761$), sehingga dinyatakan signifikan (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh media *wallchart* dibandingkan dengan tidak menggunakan media *wallchart* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dalam pembelajaran menulis karangan argumentasi pada siswa kelas X MA Fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah.

Adapun kaitannya dari penelitian relevan dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan yaitu sama-sama merujuk pada media *wallchart* sebagai inovasi pembelajaran. Perbedaan yang ditemukan peneliti pada penelitian sebelumnya yaitu percobaan mata pelajaran, peneliti menggunakan media *wallchart* pada mata pelajaran IPS.

2. Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya. Tindaon: 2015.

Pengaruh dibagi menjadi dua, ada yang positif, ada pula yang negatif. Bila seseorang memberi pengaruh positif kepada masyarakat, ia bisa mengajak mereka untuk menuruti apa yang ia inginkan. Namun bila pengaruh seseorang kepada masyarakat adalah negatif, maka masyarakat justru akan menjauhi dan tidak lagi menghargainya. Duniapelajar, 2015.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'menengah', 'perantara' atau 'pengantar'. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan perantaranya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca Arsyad (2017:3).

Heinich (Arsyad (2017:3) mengemukakan istilah "medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima". Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media disebut media pembelajaran. Gagne (Miarso 2004:392) menyatakan bahwa "media pendidikan adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan inti dari aktivitas pendidikan, oleh sebab itu pemecahan masalah rendahnya kualitas pendidikan harus difokuskan pada kualitas pembelajaran. Komponen-komponen yang dapat memberikan kontribusi terhadap kualitas dan hasil pembelajaran yaitu: peserta didik, guru, materi,

metode, sumber belajar, sarana dan prasarana, serta biaya. Kualitas pembelajaran dapat diwujudkan apabila proses pembelajaran direncanakan dan dirancang secara matang dan skema tahap demi tahap dan proses demi proses. Pannen (Karwono dan henii mularsih 2017:7).

Karwono dan Heni Mularsih (2017:20) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran yaitu “mempengaruhi peserta didik agar terjadi proses belajar”. Oleh karena itu, perlu diupayakan suatu cara atau metode membantu terjadinya proses belajar agar belajar menjadi efektif, efisien dan terarah pada tujuan yang akan ditetapkan.

c. Media Pembelajaran

Gagne & Briggs Karwono dan Heni Mularsih (2017:23) menjelaskan bahwa “media pembelajaran dilukiskan sebagai upaya orang yang bertujuan untuk membantu orang belajar”. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Miarso (2004:392) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”.

Ibrahim (Arsyad (2017:20) mengemukakan bahwa “media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran”.

Dari beberapa pengertian media, dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, membangkitkan rasa senang dan membantu terjadinya proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan hasil belajar.

d. Fungsi Media dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan murid baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan murid.

Manfaat media pembelajaran secara umum yaitu memperlancar interaksi guru dengan murid sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Media sangat bermanfaat dalam proses belajar murid dikelas Sudjana & Rivai (Arsyad 2017:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- ¹ Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- ² Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- ³ Metode pengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- ⁴ Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

e. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (Arsyad 2017:25) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasinya kedalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

¹Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. ²Pembelajaran bisa lebih menarik. ³Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan. ⁴Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan memungkinkannya dapat diserap oleh siswa. ⁵Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasi elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas. ⁶Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu. ⁷Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan. ⁸Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

f. Jenis-jenis media pembelajaran

Seels & Richey (Arsyad (2017:3) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok, yaitu:

¹Media cetak, Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil

teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.²Media *audio-visual*, Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.³Media berbasis komputer, Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pelajaran dengan bantuan komputer).⁴Media gabungan, Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu untuk menyalurkan informasi, peran guru harus memahami dan menggunakan media dalam proses belajar mengajar, dikarenakan media pembelajaran membantu guru dan murid dalam kegiatan pembelajaran, mampu memberikan perubahan dan membuahkan hasil. Sehingga tujuan dan hasil yang diinginkan dapat tercapai. Dari berbagai media yang ada, penelitian ini menggunakan media visual *wallchart* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Pemilihan media harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. perlu diingat media yang bagus tidak selalu efektif jika tidak sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemilihan media yang sesuai dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

4. Visual

a. Pengertian Visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan, dapat menyampaikan pesan melalui indera penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja tanpa mengandung unsur suara. Visual yang dimaksud disini adalah bahan yang berwujud garis, gambar, bentuk dan ruang yang didesain untuk menyampaikan pesan.

b. Fungsi media visual

Levie & Lentz (Arsyad 2017:20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompetensatoris.

¹Fungsi atensi media visual, merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.²Fungsi afektif media visual, dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.³Fungsi kognitif media visual, terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat materi yang terkandung dalam gambar.⁴Fungsi kompensatoris media pembelajaran, terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan akan isi materi pembelajaran. Dikarenakan visual dapat dinikmati secara langsung lewat indera penglihatan.

c. Bentuk Visual

Visual merupakan media belajar yang berisikan pesan atau materi pembelajaran yang di buat secara menarik dalam bentuk gambar, lukisan atau foto yang dapat memberikan semangat, pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menjenuhkan apalagi untuk anak usia dini. Menurut Arsyad (2017:89) mengemukakan bahwa Bentuk visual berupa:

Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi. Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambar/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Yaumi (2018:135) visual dapat diklasifikasi kedalam tiga kategori, visual cetak, visual pajangan dan visual proyeksi sebagai berikut:

Visual cetak merupakan gambar visual yang dapat dilakukan secara manual dan/atau dicetak melalui komputer. Yang termasuk dalam kategori visual cetak adalah gambar, bagan/*chart*, grafik, poster, fotografi, dan kartun. Visual pajangan benda pajangan adalah peralatan yang terpasang di dalam ruang kelas yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran. Visual proyeksi adalah bahan visual yang disajikan melalui layar (*screen*) dengan menggunakan mesin tertentu seperti OHP dan LCD proyektor yang biasa dihubungkan dengan film, televisi, dan komputer.

Dalam menggunakan media visual beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif visual, menurut Arsyad (2017:89) sebagai berikut:

Usahkan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks)

sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diporeh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.⁶Hindari visual yang tak-berimbang. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca. Visual, khususnya diagram amat membantu untuk mempelajari materi yang kompleks. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila: (a) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (b) jumlah objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk: (menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, seperti lumpur, kemiskinan, dan lain-lain, (b) memberi nama orang, tempat, atau objek, (c) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (d) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikiran, atau katakan.

Sudjana & Rivai (Arsyad 2017:123) menguraikan beberapa kriteria pemilihan gambar untuk tujuan pembelajaran, yaitu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas, dan menarik. Gambar benar-benar melukiskan konsep atau pesan isi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan. Lambert dan Carpenter (Yaumi 2018:132) mengemukakan bahwa “penggunaan gambar dalam belajar dapat memusatkan perhatian, membangkitkan gairah dan emosi belajar, menambah kreatifitas belajar”. Dengan demikian penggunaan visual dalam proses belajar mengajar yaitu meningkatkan daya ingat,

memberikan kepuasan, membangkitkan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar.

5. Media *Wallchart*

a. Pengertian Media *Wallchart*

Menurut sudjana dan Rivai (2011:34) mengemukakan bahwa, “bagan/*chart* adalah kombinasi antara media grafik, gambar, dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan”. Bagan/*chart* merupakan media untuk membantu menyajikan materi pembelajaran dengan cara visual yang dapat disederhanakan sehingga murid dengan mudah menerima materi tersebut. Media visual *wallchart* sangat bergantung pada kreativitas guru, guru yang kreatif dapat memanfaatkan media *wallchart* untuk lebih terampil dan bervariasi. Menurut Saadie (2007:77) media *wallchart* sebagai media visual bermanfaat untuk:

- 1) Dapat dimengerti anak.
- 2) Sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit.
- 3) Diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap termasa mengikuti perkembangan zaman (*up to date*) juga tidak kehilangan daya tarik.

Dapat disimpulkan bahwa media *wallchart* merupakan media visual yang berupa gambar, bagan atau grafik, sehingga dapat meringankan guru dalam menyampaikan isi materi dan murid dengan mudah menerima materi pelajaran IPS.

b. Bentuk-Bentuk *Wallchart*

Menurut saadie (2007:5) mengemukakan bahwa media *wallchart* dapat berbentuk bagan, bentuk bagan tersebut dapat digambarkan dalam bentuk yang lebih bervariasi seperti:

¹Bagan organisasi (aliran) yaitu bagan yang menjelaskan hubungan fungsional antara bagian-bagian dalam suatu organisasi.²Bagan bergambar (bagan lukis) yaitu bagan yang disampaikan dengan gambar atau lukisan, misalnya dalam suatu peta dicantumkan gambar hasil-hasil yang dihasilkan dari daerah tersebut.³Bagan perbandingan atau perbedaan yaitu bagan yang menunjukkan perbandingan atau perbedaan suatu yang ditujukan dengan lukisan dan kata-kata.⁴Bagan pandang tembus, yaitu bagan yang menerangkan keadaan di dalam suatu benda.⁵Bagan keadaan yaitu bagan yang menerangkan keadaan suatu benda dengan bermacam-macam ukuran.⁶Bagan terurai, yaitu bagan yang memberikan gambaran seandainya sesuatu diuraikan, tetapi tetap dalam posisi semula.

c. Kelebihan dan kelemahan media *wallchart*

1) Kelebihan media *wallchart*

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:47) adalah:

- 1) *Wallchart* lebih ringan dibandingkan media-media yang lain.
- 2) Sangat baik digunakan untuk menjelaskan, membandingkan, menunjukkan perbedaan atau meringkas dari suatu materi pelajaran.
- 3) Sifat dan perencanaan membuatnya relatif mudah dan tepat untuk digunakan.
- 4) Berbagai keperluan, seperti mencatat dan membuat gambar.
- 5) Biaya relatif rendah bila dibandingkan dengan alat bantu pengajaran lainnya.
- 6) *Wallchart* yang digunakan berisi catatan dapat dengan mudah disimpan untuk digunakan pada kesempatan lain.
- 7) Dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa.
- 8) Mengutamakan hal-hal yang khusus
- 9) Urutan atau hubungan tersusun secara benar.

2) Kelemahan media *wallchart*

Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:48) adalah:

- 1) Tidak dapat memuat sejumlah besar isi materi pelajaran.
- 2) Memerlukan waktu yang lebih banyak untuk mempersiapkannya
- 3) Ukurannya terbatas.
- 4) Memerlukan keterampilan khusus digambarnya maupun informasinya.
- 5) Informasi yang disajikan agak bersifat statis.

Proses pembelajaran yang menggunakan media *wallchart* dapat memberikan nilai positif bagi murid. Hal tersebut dikarenakan media *wallchart* merupakan media yang sederhana, mudah pembuatannya maupun penggunaannya, dan praktis, selain itu *wallchart* berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bisa hanya disampaikan secara tertulis atau bisa secara visual. Arsyad (2011:11) mengemukakan bahwa “semakin tinggi tingkat keabstrakan pesan yang disampaikan dengan menggunakan lambang-lambang seperti *chart*, grafik, dan kata membuat indera dapat menafsirkannya semakin terbatas, yaitu hanya indera penglihatan dan pendengaran”.

Chart harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas, Bagi murid yang berusia muda suatu *chart* harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Sebaiknya *chart* itu ditekan hingga hanya berisi informasi verbal dan visual yang minimum untuk dapat dipahami. Jika ingin mengungkapkan beberapa gagasan atau konsep, sebaiknya dibuat serangkaian *chart* sederhana. Informasi pembelajaran dan pesan-pesan isi pelajaran di komunikasikan melalui saluran visual, dan materi verbal hanya diadakan untuk mendukung pesan visual.

Media ini sangat bagus untuk digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan murid dapat melihat dan mengamati secara langsung media tersebut. Terdapat materi yang seringkali membuat murid merasa bosan dan rumit untuk memahaminya ataupun guru sulit untuk menjelaskannya. Kesulitan inilah bisa terjadi karena materi tersebut abstrak ataupun rumit. Dengan menggunakan media pembelajaran visual *wallchart* guru tidak lagi merasa kesulitan untuk menjelaskan begitupun dengan murid tidak lagi merasa bosan ataupun rumit memahami pelajaran, materi yang rumit dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana sesuai dengan tingkat berpikir murid sehingga mudah dipahami. Murid yang tidak memiliki peningkatan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran visual *wallchart* dapat mendorong daya ingat sehingga mendorong semangat belajar yang mengantarkan murid untuk mencapai kesuksesan dan dapat meningkatkan hasil belajar murid.

6. Hasil belajar

a. Pengertian belajar

Mayer mengemukakan bahwa “belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman”. Menurut Bell-Gredler “belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*) dan sikap (*attitude*). Yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan”. Sedangkan Menurut Gagne “belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait

sehingga menghasilkan perubahan perilaku”. Karwono dan Heni Mularsih (2017:13).

Seseorang yang dikatakan sudah belajar apabila perilakunya menunjukkan perubahan, dari awalnya tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak terampil menjadi terampil.

b. Hasil belajar

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh oleh murid setelah melakukan kegiatan belajar. Nawawi dalam K. Brahim (Susanto 2013:7) yang menyatakan bahwa “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang menyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Hasil belajar merupakan perubahan yang ada dalam diri seseorang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana murid memahami materi yang diajarkan. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang di capai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan murid. Murid yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Dapat disimpulkan hasil belajar merupakan peran yang sangat penting dalam menentukan tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh murid setelah melakukan kegiatan belajar.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki murid setelah menerima materi pembelajaran. Kemampuan tersebut mencakup ranah kognitif, afektif, dan ranah psikomotorik. Bloom (Sudjana 2011:31) membagi dalam 3 ranah yakni, ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik:

¹Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu, pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. ²Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. ³Ranah psikomotorik, hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

7. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Hakikat Mata Pelajaran IPS

Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi murid sebagai warga negara sedini mungkin. IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar murid yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial murid di masyarakat. Jadi, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita sosial yang ada di dalam lingkungan murid. Fraenkel (Susanto 2013:153) mengemukakan bahwa:

“Pendidikan IPS dapat membantu para siswa menjadi lebih mampu mengetahui tentang dirinya mereka dan dunia di mana mereka hidup. Mereka akan lebih mampu menggambarkan kesimpulan yang diperlukan tentang hidup dan kehidupan, lebih berperan serta atau apresiatif terhadap kompleksitas atau kerumitan menjadi manusia dan masyarakat serta budaya yang mereka ciptakan, lebih mengetahui perbedaan gagasan sikap, nilai dan cara berpikir, dalam menjaga dan mengerjakannya, dalam sedikit teori, tentang itu semualah ilmu pengetahuan sosial”.

Perlunya dengan mempelajari IPS, murid mendapatkan bekal pengetahuan yang berharga dalam memahami dirinya sendiri dan orang lain dalam lingkungan masyarakat yang berbeda tempat maupun waktu, baik secara individu maupun secara kelompok, untuk menemukan kepentingannya yang akhirnya dapat terbentuk masyarakat yang baik. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik murid mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang memberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan murid di masyarakat, bangsa dan negara dalam berbagai karakteristik.

Secara khusus, tujuan pendidikan IPS sekolah dikelompokkan menjadi empat komponen, yang dikemukakan oleh Chapin & Messick (Susanto 2013:158) yaitu:

¹Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.²Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi.³Menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.⁴Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta kehidupan sosial.

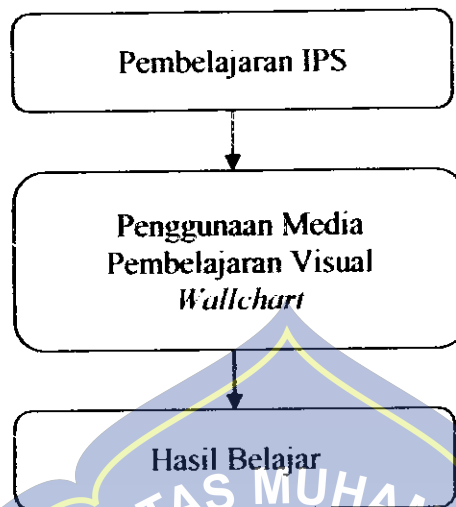
Ada beberapa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang luas, bangsa dan negara.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran tidak akan meningkat tanpa adanya media, dengan menggunakan media *wallchart* diharapkan dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS, dengan menggunakan media *wallchart* dapat membuat pikiran terlibat dalam pembelajaran. Misalnya guru menyampaikan pesan tentang teknik membaca, guru hanya menjelaskan sehingga murid kesulitan memahaminya, namun ketika guru menggunakan media *wallchart*, maka murid akan mudah memahami dan daya ingatnya akan meningkat.

Dari uraian di atas, media pembelajaran visual *wallchart* diharapkan murid lebih aktif sehingga belajar lebih bermakna dan hasil belajar murid mencapai hasil yang memuaskan. Dalam pembelajaran menggunakan media *wallchart* diharapkan dapat timbul karena pembelajaran media visual *wallchart* lebih bervariasi sehingga menimbulkan dampak positif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar murid.

Bagan kerangka pikir ditunjukkan pada bagan berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan anggapan sementara peneliti, berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, kuantitatif banyak menggunakan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasil penelitian. Metode eksperimen dengan desain penelitian *one-shot case study*. Menurut Sugiyono (2016:72) penelitian eksperimen dapat diartikan “sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Penelitian ini menggambarkan tentang pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Tello Baru Makassar dengan menggunakan kelas IVb.

Desain *one-shot case study* terdapat satu kelas diberi perlakuan tanpa kelompok pembanding, penelitian ini dilakukan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IVb .



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

X : Media Visual *Wallchart*

Y : Hasil belajar

(Sugiyono,2016:80)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut sugiyono (2014:119), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi menyangkut masalah yang diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar terdiri dari dua kelas yaitu kelas IVa sebanyak 28 murid dan kelas IVb sebanyak 25 murid, jumlah keseluruhan yaitu 53 murid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Populasi Penelitian Kelas IV

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Murid
		L	P	
1.	IVa	17	11	28
2.	IVb	18	7	25
Jumlah				53

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SD Inpres Tello Baru Makassar

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2014: 80) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penelitian ini pengambilan sampel sebagian dari populasi. Adapun teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengambilan sampel ini mempertimbangkan pada kelompok sasaran bahwa dapat memberikan informasi yang diinginkan. Peneliti mengambil sampel ini dikarenakan faktor waktu. Dengan maksud pengambilan sampel berdasarkan penilaian peneliti bahwa kelompok adalah pihak yang paling baik dijadikan sampel. Jadi dalam penelitian ini tidak mengambil sampel dari

keseluruhan populasi. Sampel dalam penelitian sebanyak satu kelas yaitu kelas IVb berjumlah 25 murid.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian Kelas IVb

Kelas	LK	PR	Jumlah Murid
IVb	18	7	25
Jumlah			25

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SD Inpres Tello Baru Makassar

C. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2016:38) "variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya". variabel adalah bagian yang akan di teliti. Variabel adalah penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian atau penelitian. Dengan demikian variabel merupakan obyek penting dari suatu penelitian atau menjadi titik perhatian penelitian.

1. Media pembelajaran visual *wallchart* (variabel bebas) adalah penggunaan media yang berbentuk gambar, denah, *chart* atau skema.
2. Hasil belajar (variabel terikat) adalah pencapaian yang diperoleh murid pada mata pelajaran IPS setelah melalui kegiatan belajar.

yaitu, sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju, (TS) dan sangat tidak setuju (STS).

Tabel 3.3 Skala Likert

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

3. Tes

Tes berupa uraian yang dilaksanakan diakhir pembelajaran. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran visual *wallchart*. Pada tes ini terdapat 15 butir soal pilihan ganda dan dibagikan kepada murid kemudian di isi sesuai dengan kemampuannya.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu alat pengumpulan data melalui dokumen-dokumen yang digunakan untuk memperoleh data dari tempat penelitian yang berupa foto penelitian.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis deskriptif

Menurut Sugiyono (2016:226) analisis deskriptif statistik “yaitu untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang

Tabel 3.5 Interpretasi Hasil Belajar Murid

Tingkat Keberhasilan	Kategori
20-40	Sangat rendah
40-60	Rendah
60-80	Tinggi
>80	Sangat tinggi

2. Analisis inferensial

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis inferensial yaitu:

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan angket dan tes, maka data analisis dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* untuk mengetahui apakah variabel X memiliki hubungan yang signifikan atau tidak dengan variabel Y sebagai berikut:

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

Sugiyono (2016:290)

Keterangan:

r_{xy} : Koefesien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang di kolerasikan

N : Banyaknya sampel/respon

$\sum X$: Jumlah skor variabel bebas

$\sum Y$: Jumlah skor variabel terikat

Σxy : Jumlah perkalian X dan Y

Untuk melihat angka interpretasi terhadap angka *indeks korelasi product moment*. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi Koefesien Kolerasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

(Sugiyono, 2014:250)

Kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai $r_{xy} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_a di terima dan H_o ditolak berarti ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.
- 2) Jika nilai $r_{xy} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka H_o di terima dan H_a ditolak berarti tidak ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer berdasarkan angket dan tes yang diberikan kepada murid kelas IVb yang berjumlah 25 murid.

1. Analisis Deskriptif

a. Deskripsi Respon Murid

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dilihat dari respon murid menggunakan media visual *wallchart*. Dengan menggunakan angket yang diisi oleh murid sesuai masing-masing pernyataan angket. Pada pengisian angket peneliti menggunakan *google form* dan kemudian dibagikan link kepada murid dan diisi oleh murid. Penelitian ini terlebih mengukur pada setiap pernyataan dari 20 butir pernyataan angket dianalisis menggunakan tabel teknik frekuensi dan persentase (%) dengan menggunakan model skala likert untuk mengukur seberapa banyak murid memilih alternatif jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju, kemudian mengukur angket yang didapat masing-masing murid dan dapat dilihat pada lampian 4. Adapun rekapitulasi respon murid sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Respon Murid

Interval	Jumlah Murid	Kategori
20-40	0	Sangat Kurang
41-61	0	Kurang
62-71	6	Tinggi
72-80	19	Sangat tinggi
Jumlah	25 murid	

Sumber: Data Olahan hasil Respon Murid

Dari tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa terdapat 19 murid yang berada pada kategori sangat tinggi, dan terdapat 6 murid yang berada pada kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan murid rata-rata menyatakan sangat tinggi untuk media visual *wallechart* dalam membantu proses pembelajaran.

Kemudian untuk mengukur pada masing masing butir pernyataan angket seberapa banyak murid yang memilih kategori sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju pada masing masing pernyataan angket menggunakan rumus Frekuensi dan persentase (%). Dari hasil analisis statistik diperoleh frekuensi dan persentase (%) untuk masing-masing butir pernyataan angket menggunakan tabel berikut:

Tabel 4.2 Saya berdoa sebelum pelajaran IPS di mulai

XI		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	11	44
Sangat Setuju	14	56
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 14 orang dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 11 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa semua murid berdoa sebelum pelajaran IPS dimulai.

Tabel 4.3 Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media pembelajaran visual *wallchart* pada mata pelajaran IPS

X2		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	9	36
Sangat Setuju	16	64
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 16 orang dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 9 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa semua murid memperhatikan penjelasan guru menggunakan media pembelajaran visual *wallchart* pada mata pelajaran IPS.

Tabel 4.4 Media yang di gunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru

X3		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	10	40
Sangat Setuju	15	60
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.4 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 15 orang dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 10 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru.

Tabel 4.5 Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS

X4		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	8	32
Sangat Tidak Setuju	17	68
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.5 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 17 orang dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 8 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan sesuai dengan materi IPS.

Tabel 4.6 Dengan menggunakan media visual wallhart membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPS

X5		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	10	40
Sangat Setuju	15	60
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 15 orang dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 10 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media visual *wallheart* membuat murid lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran IPS

Tabel 4.7 Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki

X6		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	6	24
Sangat Tidak Setuju	19	76
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.7 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 19 orang dan murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 6 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa murid menyatakan sangat tidak setuju sulit mengungkapkan ide-ide yang dimiliki, artinya bahwa semua murid dapat mengungkapkan ide-ide yang dimilikinya.

Tabel 4.8 Saya tidak menyukai pelajaran IPS

X7		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	3	12
Tidak Setuju	7	28
Sangat Tidak Setuju	15	60
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.8 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 15 orang, murid yang memilih kategori tidak

setuju sebanyak 7 orang, dan 3 orang murid menyatakan setuju, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 murid menyatakan tidak menyukai pelajaran IPS.

Tabel 4.9 Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang kurang dimengerti

X8		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	1	4
Setuju	5	20
Sangat Setuju	19	76
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 19 orang, murid yang memilih kategori setuju sebanyak 5 orang, dan terdapat 1 orang murid yang tidak setuju, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi yang kurang dimengerti.

Tabel 4.10 Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran visual *wallchart*

X9		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	2	8
Setuju	6	24
Sangat Setuju	17	68
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.10 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 17 orang, murid yang memilih kategori setuju sebanyak 6 orang, dan terdapat 2 orang murid yang tidak setuju, hal ini dapat disimpulkan bahwa murid menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran visual *wallchart*.

Tabel 4.11 Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS

X10		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	1	4
Tidak Setuju	11	44
Sangat Tidak Setuju	13	52
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.11 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 13 orang, murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 11 orang, dan 1 orang murid menyatakan setuju, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 murid tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran, dan rata-rata murid bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran.

Tabel 4.12 Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS
pembelajaran IPS

X11		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	3	12
Tidak Setuju	3	12
Sangat Tidak Setuju	19	76
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 19 orang, murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 3 orang, dan 3 orang murid menyatakan setuju, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 murid merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS.

Tabel 4.13 Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan dengan menggunakan media visual wallheart

X12		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	4	16
Sangat Tidak Setuju	21	84
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.12 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 21 orang, dan murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 4 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa seluruh murid

menguasai materi IPS yang diberikan dengan menggunakan media visual *wallchart*.

Tabel 4.14 Saya tidak mencatat materi IPS di buku catatan

X13		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	3	12
Tidak Setuju	10	40
Sangat Tidak Setuju	12	48
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.14 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 12 orang, murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 10 orang, dan 3 orang murid menyatakan setuju, hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 murid tidak mencatat materi IPS di buku catatan.

Tabel 4.15 Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik

X14		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	2	8
Sangat Setuju	23	92
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.14 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 23 orang, dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 2 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik.

Tabel 4.16 Saya mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sekitar

X15		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	9	36
Sangat Setuju	16	64
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.16 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 16 orang, dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 9 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sekitar.

Tabel 4.17 Penggunaan media visual *wallchart* membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS

X16		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	5	20
Sangat Tidak Setuju	20	80
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.17 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 20 orang, dan murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 5 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid penggunaan media visual *wallchart* membuat murid mudah dalam untuk mencatat materi IPS.

Tabel 4.18 Pembelajaran visual *wallchart* menimbulkan minat saya untuk belajar IPS

X17		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	3	12
Sangat Setuju	22	88
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Repon Murid

Berdasarkan tabel 4.18 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 22 orang, dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 3 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid menyatakan bahwa pembelajaran visual *wallchart* menimbulkan minat saya untuk belajar IPS.

Tabel 4.19 Saya tidak belajar sebelum diberikan soal

X18		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	9	36
Sangat Tidak Setuju	16	64
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.19 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 16 orang, dan murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 9 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid menyatakan bahwa murid belajar sebelum diberikan soal.

Tabel 4.20 Soal yang diberikan membuat saya jenuh

X19		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tidak Setuju	3	12
Sangat Tidak Setuju	22	88
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.20 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat tidak setuju sebanyak 22 orang, dan murid yang memilih kategori tidak setuju sebanyak 3 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid menyatakan bahwa murid sangat menyukai ketika diberikan soal dan membuatnya tidak merasa jenuh.

Tabel 4.21 Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya

X20		
Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Setuju	2	8
Sangat Setuju	23	92
Total	25	100

Sumber: Olahan Data Hasil Respon Murid

Berdasarkan tabel 4.21 diatas dapat dilihat bahwa murid memilih kategori sangat setuju sebanyak 23 orang, dan murid yang memilih kategori setuju sebanyak 2 orang, hal ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata murid menyatakan bahwa mengerjakan soal sesuai kemampuan masing-masing.

b. Deskripsi Hasil Belajar Murid

Untuk mengetahui hasil belajar murid, peneliti membagi soal tes sesuai dengan materi IPS yang telah diajarkan dengan menggunakan media visual *wallchart*, pada pengisian tes soal peneliti menggunakan *google form* dan kemudian dibagikan link kepada murid menggunakan *groub whatsapp* kelas IVb. Tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman murid terhadap materi IPS setelah menggunakan media visual *wallcahrt*. Soal yang dibagikan sebanyak 15 butir pertanyaan pilihan ganda yang di ikuti seluruh murid kelas IVb SD Inpres Tello Baru Makassar, nilai hasil belajar murid dapat dilihat pada lampiran 5. Adapun rekapitulasi hasil belajar murid sebagai berikut:

Tabel 4.22 Rekapitulasi Hasil Belajar Murid

Tingkat Keberhasilan	Jumlah Murid	Kategori
20-40	0	Sangat rendah
40-60	0	Rendah
60-80	7	Tinggi
>80	18	Sangat tinggi
Jumlah	25 murid	

Sumber: Olahan Data Hasil Belajar Murid

Berdasarkan tabel 4.22 rekapitulasi hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar menunjukkan bahwa terdapat 18 murid memperoleh nilai hasil belajar pada rentang nilai >80 dengan kategori sangat tinggi, dan terdapat 7 murid yang memperoleh nilai hasil belajar pada rentang nilai 60-80 dengan kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual *wallchart* baik untuk digunakan dalam pembelajaran yang dibuktikan dari hasil belajar murid dengan menggunakan media visual *wallchart*, sesuai dengan KKM (Kriteria

Ketuntasan Minimal) 80 yang sudah ditetapkan oleh sekolah SD Inpres Tello Baru Makassar. Oleh karena itu guru sebagai pendidik harus lebih terampil dan kreatif dalam proses belajar mengajar agar murid mendapatkan hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan.

2. Analisis inferensial

Berdasarkan angket dan tes yang di bagikan, maka data analisis dalam penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment*, untuk mengetahui apakah variabel X memiliki hubungan yang signifikan atau tidak dengan variabel Y dapat dilihat pada lampiran 6.

Kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai $r_{xy} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% maka H_a di terima dan H_o ditolak berarti ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.
- 2) Jika nilai $r_{xy} < r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan 5% maka H_o di terima dan H_a ditolak berarti tidak ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

Menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y adalah sebagai berikut:

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

$$r_{xy} = \frac{25(157637) - (1841)(2136)}{\sqrt{\{25(135843) - (1841)^2\} \{25(183220) - (2136)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{3940925 - 3932376}{\sqrt{\{3396075 - 3389281\} \{4580500 - 4562496\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{8549}{\sqrt{1077412000}}$$

$$r_{xy} = \frac{8549}{\sqrt{122319176}}$$

$$r_{xy} = \frac{8549}{11059,7}$$

$$r_{xy} = 0,772$$

Berdasarkan analisis *product moment* diperoleh nilai r_{xy} sebesar 0,772, dengan jumlah sampel $N = 25$ pada taraf signifikan 5% nilai r_{tabel} sebesar 0,396 dapat di lihat pada lampiran 7, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai r_{xy} sebesar $0,772 > r_{\text{tabel}} 5\%$ sebesar 0,396 maka, H_a di terima dan H_o ditolak berarti ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

Dari hasil analisis dengan menggunakan *product moment* nilai r_{xy} adalah sebesar 0,772. Berdasarkan tabel kriteria interpretasi koefisien korelasi bahwa nilai yang diperoleh berada pada interval 0,600 – 0,799 dengan kategori kuat dan memiliki hubungan yang positif.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif, pada hasil angket yang diperoleh murid dalam penggunaan media visual *wallchart* dikategorikan sangat tinggi dan untuk hasil belajar murid dikategorikan sangat tinggi, selanjutnya untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) digunakan analisis korelasi *product moment*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar

IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar, adapun jumlah sampel dalam penelitian ini $N = 25$ murid kelas IVb. Hal ini dibuktikan dari nilai r_{xy} lebih besar dari pada r_{tabel} ($r_{xy} > r_{tabel} 5\%$).

Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran visual *wallchart* dapat memberikan nilai didik yang positif bagi murid. Hal tersebut dikarenakan media *wallchart* merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya maupun penggunaannya, dan praktis.

Dengan menggunakan media *wallchart* pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar murid, karena media yang disajikan menarik minat murid SD Inpres Tello Baru Makassar, murid sangat antusias dalam proses pembelajaran yang berlangsung, meskipun pembelajaran dilakukan secara *online* dengan menggunakan *whatsapp* dikarenakan adanya wabah covid-19, hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang diperoleh masing-masing murid sangat memuaskan. Oleh karena itu guru harus lebih kreatif dalam proses belajar mengajar.

Proses belajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan murid dalam suatu pengajaran untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Guru merupakan seorang pendidik harus pandai memilih metode yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga akan terjadi proses belajar mengajar yang optimal. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga akan tercipta kondisi belajar secara efektif dan efisien. Dengan adanya dukungan dari media pembelajaran diharapkan murid dapat

termotivasi dalam belajar, murid lebih semangat melakukan kegiatan dalam pembelajaran sehingga dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar murid.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *wallchart* dapat meningkatkan hasil belajar murid, hal ini dibuktikan nilai $r_{xy} > r$ tabel dan terdapat pengaruh antara media pembelajaran visual *wallchart* dengan hasil belajar IPS murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan pengujian hipotesis mengenai pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS murid kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian, direkomendasikan beberapa saran kepada peneliti berikutnya yang terkait dengan pengaruh media visual *wallchart* terhadap hasil belajar IPS.

1. Menambah ataupun mempertimbangkan variabel lain yang dapat digunakan untuk meninjau faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar
2. Untuk peneliti selanjutnya agar memperluas obyek penelitian dengan mengembangkan sampel penelitian bukan hanya kepada responden yang ada pada tingkat satu kelas saja, melainkan dapat menambah jumlah kelas dan populasi.
3. Penelitian ini menggunakan instrumen berdasarkan koesioner dan soal tes pilihan ganda yang dibagikan kepada responden, instrumen ini digunakan karena sesuai dengan kondisi sekolah dan populasi, sehingga untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti dengan instrumen penelitian lain.

4. Untuk penelitian selanjutnya juga dapat mencoba melakukan penelitian ini dengan metode penelitian yang berbeda misalnya metode penelitian kualitatif ataupun *mixed method* antara kualitatif dengan kuantitatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- . 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Duniapelajar. 2015. *Pengertian Pengaruh Menurut Para Ahli* (Online) <http://www.duniapelajar.com/2014/08/07/pengertian-pengaruh-menurut-para-ahli/>, Diakses pada 21 November 2020.
- Ira Nofrianti. Padang. 2016. *pengaruh penggunaan media wall chart terhadap kemampuan menulis karangan eksposisi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ranah Batahan Kabupaten Pasaman Barat*. (Online) <http://repo.stkip-pgri-sumbar.ac.id/id/eprint/4564>, Diakses 28 Desember 2020.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulisa Aldiani. 2018. *Pengaruh Media Wall Chart (Bagan Dinding) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karangan Argumentasi pada Siswa Kelas X MA Fajrul Hidayah Batujai Lombok Tengah*. (online) <http://eprints.unram.ac.id/9331/1/JURNAL%20MULISA%20pdf.pdf>.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saadie, Ma'mur. 2007. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

———. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

———. 2016. *Meotde Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tindaon, Yosiabdian. 2015. *Pengertian Pengaruh*. (Online) <http://yosiabdian.blogspot.co.id/2012/11/pengertian-pengaruh.html>, diakses pada 18 November 2015.

Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003. Tentang Pendidikan Nasional.2003.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.





Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBEAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Inpres Tello Baru Makassar

Kelas/Semester : IV/1

Subtema : 4

Mata pelajaran : IPS

Buku : Tematik Terpadu Kurikulum 2013

Materi : Kenampakan Hutan di Kalimantan

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menunjukkan perilaku disiplin, jujur, sopan, peduli baik orang tua, guru, dan teman, menjaga kelestarian alam dan bertanggung jawab
2. Memahami pengetahuan, mengamati, berpikir, dan bertanya yang berada di lingkungan masyarakat, sekolah atau tempat bermain. Berbahasa yang sopan dan santun.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.2	menganalisis kenampakan hutan di Kalimantan dan pengaruhnya terhadap alam	3.2.1	Menjelaskan tentang kenampakan hutan di Kalimantan
		3.2.2	Menjelaskan tentang pengertian hutan
		3.2.3	Menyebutkan tentang fungsi hutan dan

			jenis-jenis hutan
4.2	Menyajikan hasil analisis kenampakan hutan di Kalimantan dan pengaruhnya terhadap alam	4.2.1	Membuat ringkasan tentang kenampakan hutan di Kalimantan
		4.2.2	Menceritakan tentang kenampakan hutan di Kalimantan dari tahun 1950-2020

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan I

1. Murid dapat mengetahui kenampakan hutan
2. Murid dapat mengetahui pengertian hutan
3. Murid dapat menyebutkan fungsi hutan dan jenis-jenis hutan

D. MATERI

Kenampakan hutan di Kalimantan

E. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Model : *Cooperative Learning Tipe STAD*

Metode : Ceramah, pengamatan Tanya jawab dan penugasan

F. MEDIA DAN BAHAN

Media : Power point wallchart, HP, group whatsapp

Bahan : Buku tematik terpadu kurikulum 2013

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	1. Mengkondisikan murid siap mengikuti kegiatan belajar mengajar 2. Guru menanya kabar dan mengajak murid berdoa sesuai keyakinan masing-masing	10 menit
Inti	Mengamati 1. guru menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media <i>wallchart</i> • kenampakan hutan di Kalimantan • pengertian hutan • fungsi dan jenis-jenis hutan 2. Guru meminta kepada murid mengamati <i>power point wallchart</i> dan gambar mengenai kenampakan hutan dari tahun 1950-2020 3. Murid dapat membuat ringkasan mengenai kenampakan hutan di Kalimantan 4. Murid dapat menceritakan mengenai kenampakan hutan di Kalimantan	50 menit
	Bertanya Murid diberi kesempatan untuk bertanya mengenai kenampakan hutan di Kalimantan Menerapkan	

	Guru dan murid bersama-sama membahas dan mengamati mengenai kenampakan hutan di Kalimantan	
Penutup	Guru dan murid membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari.	5 menit

H. PENILAIAN

1. Sikap : penilaian dan pengamatan dari guru
2. Pengetahuan : tes tertulis pilihan ganda
3. Keterampilan : penilaian dan pengamatan dari guru

Makassar, November 2020

Mengetahui

Guru mata pelajaran

Lampiran 2 Contoh Angket Murid

TANGGAPAN MURID MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL WALLCHART

Nama : **Adriansyah Pulro**

Kelas : **VB**

No. Urut : **1**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pernyataan positif : sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Pernyataan negatif : sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

Pernyataan					Alternatif Jawaban				
No					Positif	SS	S	TS	STS
1	Saya berdoa sebelum pelajaran IPS dimulai				Positif				
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media visual <i>wallchart</i>				Positif		✓		
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru				Positif		✓		
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS				Negatif			✓	
5	Dengan menggunakan media <i>wallchart</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPS				Positif	✓			
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki				Negatif				✓
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPS				Negatif			✓	
8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPS yang kurang dimengerti				Positif	✓			
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual <i>wallchart</i>				Positif	✓			
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS				Negatif			✓	
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS				Negatif			✓	
12	Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan guru dengan menggunakan media visual <i>wallchart</i>				Negatif			✓	
13	Saya tidak mengerti materi IPS di buku				Negatif			✓	
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik				Positif	✓			
15	Saya mengatakan materi IPS dengan kehandapan sekitar				Positif		✓		
16	Penggunaan media visual <i>wallchart</i> membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS				Negatif			✓	
17	Media visual <i>wallchart</i> menimbulkan minat untuk belajar IPS				Positif	✓			
18	Saya tidak belajar sebelumm diberikan soal				Negatif			✓	
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh				Negatif			✓	
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya				Positif	✓			

TANGAPAN MURID MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL WALLCHART

Nama : **Ahmad Aqam.S**

Kelas : **IVB**

No. Urut : **2**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pernyataan positif: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Pernyataan negatif: sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		Positif negatif	SS	S	TS	STS
1	Saya berda sebelum pelajaran IPS dimulai	Positif	✓			
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media visual <i>wallchart</i>	Positif	✓			
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru	Positif	✓			
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS	Negatif			✓	
5	Dengan menggunakan media <i>wallchart</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPS	Positif		✓		
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki	Negatif				✓
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPS	Negatif		✓		

8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPS yang kurang dimengerti	Positif	✓			
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual <i>wallchart</i>	Positif	✓			
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS	Negatif				✓
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS	Negatif				✓
12	Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan guru dengan menggunakan media visual <i>wallchart</i>	Negatif				✓
13	Saya tidak mencatat materi IPS di buku	Negatif			✓	
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik	Positif	✓			
15	Saya mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sekitar	Positif			✓	
16	Penggunaan media visual <i>wallchart</i> membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS	Negatif				✓
17	Media visual <i>wallchart</i> menimbulkan minat untuk belajar IPS	Positif	✓			
18	Saya tidak belajar sebelum diberikan soal	Negatif				✓
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh	Negatif				✓
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya	Positif	✓			

TANGAPAN MURID MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL WALCHART

Nama : **Aulia Putri Sudirman**

Kelas : **IV B**

No. Urut : **3**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pernyataan positif: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Pernyataan negatif: sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		Positif negatif	SS	S	TS	STS
1	Saya berdoa sebelum pelajaran IPS dimulai	Positif	✓			
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media visual <i>walchart</i>	Positif		✓		
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru	Positif	✓			
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS	Negatif			✓	
5	Dengan menggunakan media <i>walchart</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPS	Positif		✓		
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki	Negatif				✓
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPS	Negatif				✓

8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPS yang kurang dimengerti	Positif		✓		
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual <i>walchart</i>	Positif		✓		
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS	Negatif		✓		
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS	Negatif			✓	
12	Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan guru dengan menggunakan media visual <i>walchart</i>	Negatif			✓	
13	Saya tidak mencatat materi IPS di buku	Negatif		✓		
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik	Positif		✓		
15	Saya mengatakan materi IPS dengan kehidupan sekitar	Positif	✓			
16	Penggunaan media visual <i>walchart</i> membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS	Negatif			✓	
17	Media visual <i>walchart</i> menimbulkan minat untuk belajar IPS	Positif	✓			
18	Saya tidak belajar sebelum diberikan soal	Negatif			✓	
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh	Negatif			✓	
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya	Positif	✓			

TANGAPAN MURID MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL WALCHART

Nama : Ayusyifa Putri R

Kelas : VB

No. Urut : 4

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pernyataan positif: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Pernyataan negatif: sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban							
		Positif	SS	S	TS	STS			
1	Saya berdoa sebelum pelajaran IPS dimulai	Positif							
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media visual <i>walchart</i>	Positif							
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru	Positif							
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS	Negatif							
5	Dengan menggunakan media <i>walchart</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPS	Positif							
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki	Negatif							
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPS	Negatif							
8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPS yang kurang dimengerti	Positif							
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual <i>walchart</i>	Positif							
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS	Negatif							
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS	Negatif							
12	Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan guru dengan menggunakan media visual <i>walchart</i>	Negatif							
13	Saya tidak mencatat materi IPS di buku	Negatif							
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik	Positif							
15	Saya menggunakan materi IPS dengan kehidupan sekitar	Positif							
16	Penggunaan media visual <i>walchart</i> membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS	Negatif							
17	Media visual <i>walchart</i> menimbulkan minat untuk belajar IPS	Positif							
18	Saya tidak belajar sebelum diberikan soal	Negatif							
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh	Negatif							
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya	Positif							

TANGGAPAN MURID MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL WALCHART

Nama : *Candra Tampang*

Kelas : *IV B*

No. Urut : *5*

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pernyataan positif: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Pernyataan negatif: sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban	SS	S	TS	STS
1	Saya berdoa sebelum pelajaran IPS dimulai	Positif				
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media visual <i>walchart</i>	Positif				
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru	Positif				
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS	Negatif				
5	Dengan menggunakan media <i>walchart</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPS	Positif				
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki	Negatif				
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPS	Negatif				

8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPS yang kurang dimengerti	Positif	✓			
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual <i>walchart</i>	Positif	✓			
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS	Negatif		✓		
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS	Negatif			✓	
12	Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan guru dengan menggunakan media visual <i>walchart</i>	Negatif				✓
13	Saya tidak mencatat materi IPS di buku	Negatif			✓	
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik	Positif	✓			
15	Saya mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sekitar	Positif	✓			
16	Penggunaan media visual <i>walchart</i> membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS	Negatif				✓
17	Media visual <i>walchart</i> menimbulkan minat untuk belajar IPS	Positif	✓			
18	Saya tidak belajar sebelum diberikan soal	Negatif		✓		
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh	Negatif		✓		
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya	Positif	✓			

TANGGAPAN MURID MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL WALLCHART

Nama : **Febian Alfania Turi**

Kelas : **IVA**

No Urut : **6**

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

Pernyataan positif sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) dan sangat tidak setuju (1). Pernyataan negatif sangat setuju (1) setuju (2) tidak setuju (3) dan sangat tidak setuju (4)

No	Pernyataan	Positif	SS	S	TS	STS
1	Saya berda sebelum pelajaran IPS dimulai	Positif				
2	Saya memperhatikan penjelasan guru menggunakan media visual <i>wallchart</i>	Positif	✓	✓		
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS merupakan media yang baru	Positif	✓	✓		
4	Media yang digunakan tidak sesuai dengan materi IPS	Negatif	✓			
5	Dengan menggunakan media <i>wallchart</i> membuat saya lebih aktif dan bersemangat dalam pelajaran IPS	Positif	✓			
6	Saya sulit mengungkapkan ide-ide yang saya miliki	Negatif				✓
7	Saya tidak menyukai mata pelajaran IPS	Negatif				✓

8	Saya mengajukan pertanyaan kepada guru tentang materi IPS yang kurang dimengerti	Positif	✓			
9	Saya menyukai cara guru mengajar pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media visual <i>wallchart</i>	Positif	✓			
10	Saya tidak bertanya kepada guru bila ada kesulitan dalam pembelajaran IPS	Negatif			✓	
11	Saya merasa bosan mengikuti mata pelajaran IPS	Negatif				✓
12	Saya tidak menguasai materi IPS yang diberikan guru dengan menggunakan media visual <i>wallchart</i>	Negatif				✓
13	Saya tidak mencatat materi IPS dibuku	Negatif				✓
14	Saya akan belajar lebih giat agar mendapatkan nilai yang baik	Positif		✓		
15	Saya mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sekitar	Positif	✓			
16	Penggunaan media visual <i>wallchart</i> membuat saya bingung untuk mencatat materi IPS	Negatif				✓
17	Media visual <i>wallchart</i> menimbulkan minat untuk belajar IPS	Positif	✓			
18	Saya tidak belajar sebelum diberikan soal	Negatif				✓
19	Soal yang diberikan membuat saya jenuh	Negatif			✓	
20	Saya mengerjakan soal sesuai kemampuan saya	Positif	✓			✓

Lampiran 3 Contoh Soal Tes

SOAL TES

Materi : Kenampakan hutan di Kalimantan

Nama : **Adriansyah Putra**

Hari/tanggal : **28 - November 2020**

Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!

1. Apa pengertian dari hutan ...
 - a. Hutan merupakan kawasan yang sempit dan sedikit di tumbuh pepohonan
 - b. Hutan merupakan tempat untuk rekreasi
 - ☒ c. Hutan merupakan sebuah kawasan yang di tumbuh dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya
 - d. Hutan merupakan kawasan yang ditumbuhi beberapa pohon
2. Apa yang akan dilakukan jika pohon yang ada di hutan habis ...
 - ☒ a. Membongkang royong dengan melakukan penghijauan kembali
 - b. Merusaknya
 - c. Membakarnya
 - d. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan ...
3. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan ...
 - a. Panas
 - b. Hujan lebat
 - c. Angin kencang
 - ☒ d. Rusaknya hutan
4. Mengapa kenampakan hutan di tahun 19500 dan 2010 sangat berbeda ...
 - ☒ a. Karena banyaknya lahan yang hilang akibat ditebang dan dan memanfaatkan tanaman hutan untuk kebutuhan bangunan sehingga pohon semakin berkurang
 - b. Pohon dihutan sangat lebat jadi harus ditebang
 - c. Banyaknya hewan buas
 - d. Pohon dihutan bagus untuk dijadikan kayu sebagai kerajinan
5. Fungsi dari hutan diantaranya ...
 - a. Sebagai pelengkap hidup manusia
 - b. Sebagai hiasan tanaman dihutan
 - ☒ c. Menghasilkan oksigen sebagai paru-paru dunia
 - d. Dimanfaatkan manusia sebanyak-banyaknya
6. Bagaimana kenampakan hutan dikalimantan pada tahun 2005 ...
 - ☒ a. Hutan Mulai Bertambah
 - b. Hutan banyak berkurang
 - c. Hutan sangat lebat
 - d. Hutan dijadikan pemukiman
7. Pada kenampakan hutan dikalimantan warna hijau dan putih menunjukkan adanya ...
 - ☒ a. Pohon dan hutan yang gundul
 - b. Tanah dan pohon
 - c. Angin dan tanah
 - d. Angin dan hutan yang gundul
8. Jika pepohonan yang besar dihutan habis ditebang dan dibakar, apa yang akan terjadi dengan ekosistem ...
 - ☒ a. Tanah menjadi tidak mampu menyimpan air hujan
 - b. Udara semakin sejuk
 - c. Tanah menjadi subur
 - d. Hujan terus menerus
9. Salah satu kerusakan hutan akibat ...
 - ☒ a. Melakukan penebangan liar dan penebangan secara terus menerus
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Asap kendaraan
 - d. Jumlah oksigen semakin bertambah

10. Bencana yang terjadi akibat hutan gundul...
- a. Panas terik
 - ☒ b. Banjir dan tanah longsor
 - c. Hewan dihutan semakin banyak
 - d. Tanah akan mudah menyerap air
11. Cara menjaga kelestarian hutan kecil...
- a. Mengganti tanaman dengan ladang berpindah
 - b. Tidak melakukan ladang berpindah
 - ☒ c. Mengadakan penghijauan
 - d. Membiarkan hutan terbakar
12. Apa yang anda lakukan jika ayahmu seorang penambang pohon di hutan...
- ☒ a. Mengurinya agar tidak melakukan penambangan pohon secara liar
 - b. Membantunya
 - c. Membarikannya
 - d. Memarahinya
13. Berikut ini yang bukan termasuk jenis-jenis hutan...
- a. Hutan bakau
 - b. Hutan rawa
 - c. Hutan tropis
 - ☒ d. Hutan lereng
14. Hutan mangrove atau hutan bakau yaitu jenis hutan lindung yang berfungsi melindungi...
- a. Tanah
 - b. Melindungi hutan dari curah hujan
 - c. Hewan yang ada dalam hutan
 - ☒ d. Pantai dari abrasi dan erosi
15. Bagaimana dampak yang dirasakan hewan di hutan akibat penambangan hutan secara liar...
- ☒ a. Hewan semakin punah, kehilangan tempat tinggal dan sulit mencari makanan
 - b. Bertambahnya keanekaragaman hayati
 - c. Hewan dilindungi
 - d. Kurangnya cedangan air
- Jawaban:
- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. B | 11. D |
| 2. B | 7. A | 12. A |
| 3. D | 8. A | 13. D |
| 4. A | 9. A | 14. D |
| 5. C | 10. B | 15. A |



SOAL TES

Materi : Kenampakan hutan di Kalimantan

Nama : **Ahmad Asyhan . S**

Hari/tanggal : **28 - November 2020**

Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!

1. Apa pengertian dari hutan ...
 - a. Hutan merupakan kawasan yang sempit dan sedikit di tumbuh pepohonan
 - b. Hutan merupakan tempat untuk berekreasi
 - c. Hutan merupakan sebuah kawasan yang di tumbuh dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya
 - d. Hutan merupakan kawasan yang ditumbuhi beberapa pohon
2. Apa yang akan dilakukan jika pohon yang ada di hutan habis ...
 - a. Membiarkannya begitu saja
 - b. Bergotong royong dengan melakukan penghijauan kembali
 - c. Merusaknya
 - d. Membakarnya
3. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan ...
 - a. Panas
 - b. Hujan lebat
 - c. Angin kencang
 - d. Rusaknya hutan
4. Mengapa kenampakan hutan di tahun 19500 dan 2010 sangat berbeda ...
 - a. Karena banyaknya lahan yang hilang akibat ditebang dan dan memanfaatkan tanaman hutan untuk kebutuhan bangunan sehingga pohon semakin berkurang
 - b. Pohon dihutan sangat lebat jadi harus ditebang
 - c. Banyaknya hewan buas
 - d. Pohon dihutan bagus untuk dijadikan kayu sebagai kerajinan
5. Fungsi dari hutan diantaranya ...
 - a. Sebagai pelengkap hidup manusia
 - b. Sebagai hiasan tanaman dihutan
 - c. Menghasilkan oksigen sebagai paru-paru dunia
 - d. Dimanfaatkan manusia sebanyak-banyaknya
6. Bagaimana kenampakan hutan dikalimantan pada tahun 2005 ...
 - a. Hutan Mulai Bertambah
 - b. Hutan banyak berkurang
 - c. Hutan sangat lebat
 - d. Hutan dijadikan pemukiman
7. Pada kenampakan hutan dikalimantan warna hijau dan putih menunjukkan adanya ...
 - a. Pohon dan hutan yang gundul
 - b. Tanah dan pohon
 - c. Angin dan tanah
 - d. Angin dan hutan yang gundul
8. Jika pepohonan yang besar dihutan habis ditebang dan dibakar, apa yang akan terjadi dengan ekosistem ...
 - a. Tanah menjadi tidak mampu menyimpan air hujan
 - b. Udara semakin sejuk
 - c. Tanah menjadi subur
 - d. Hujan terus menerus
9. Salah satu kerusakan hutan akibat ...
 - a. Melakukan penebangan liar dan penebangan secara terus menerus
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Asap kendaraan
 - d. Jumlah oksigen semakin bertambah

10. Bencana yang terjadi akibat hutan gundul...
- ☐ Panas terik
 - ☒ Banjir dan tanah longsor
 - ☒ Hewan dihutan semakin banyak
 - ☐ Tanah akan mudah menyerap air
11. Cara menjaga kelestarian hutan kecuali...
- ☐ Mengganti tanaman dengan ladang berpindah
 - ☐ Tidak melakukan ladang berpindah
 - ☐ Mengadakan penghijauan
 - ☒ Membiarkan hutan terbakar
12. Apa yang anda lakukan jika ayahmu seorang penebang pohon di hutan...
- ☒ Menegurnya agar tidak melakukan penebangan pohon secara liar
 - ☐ Membantunya
 - ☐ Membiarkannya
 - ☐ Memarahinya
13. Berikut ini yang bukan termasuk jenis-jenis hutan...
- ☐ Hutan bakau
 - ☒ Hutan rawa
 - ☒ Hutan tropis
 - ☐ Hutan lereng
14. Hutan mangrove atau hutan bakau yaitu jenis hutan lindung yang berfungsi melindungi...
- ☐ Tanah
 - ☐ Melindungi hutan dari curah hujan
 - ☒ Hewan yang ada dalam hutan
 - ☐ Pantai dari abrasi dan erosi
15. Bagaimana dampak yang dirasakan hewan di hutan akibat penebangan hutan secara liar...
- ☒ Hewan semakin punah, kehilangan tempat tinggal dan sulit mencari makanan
 - ☐ Bertambahnya keanekaragaman hayati
 - ☐ Hewan dilindungi
 - ☐ Kurangnya cadangan air



SOAL TES

Materi : Kenampakan hutan di Kalimantan

Nama : **Aulia Putri Sudirman**

Hari/tanggal : **28-November-2020**

Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!

1. Apa pengertian dari hutan...
 - a. Hutan merupakan kawasan yang sempit dan sedikit di tumbuh pepohonan
 - b. Hutan merupakan tempat untuk berekreasi
 - c. Hutan merupakan sebuah kawasan yang di tumbuh dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya
 - d. Hutan merupakan kawasan yang ditumbuhi beberapa pohon
2. Apa yang akan dilakukan jika pohon yang ada di hutan habis...
 - a. ☒ Menbiarkannya begitu saja
 - b. Bergotong royong dengan melakukan penghijauan kembali
 - c. Merusaknya
 - d. Membakarnya
3. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan...
 - a. Panas
 - b. Hujan lebat
 - c. Angin kencang
 - d. ☒ Rusaknya hutan
4. Mengapa kenampakan hutan di tahun 19500 dan 2010 sangat berbeda...
 - a. Karena banyaknya lahan yang hilang akibat ditebang dan dan memanfaatkan tanaman hutan untuk kebutuhan bangunan sehingga pohon semakin berkurang
 - b. ☒ Pohon ditebang sangat lebat jadi harus ditebang
 - c. Banyaknya hewan buas
 - d. ☒ Pohon ditebang untuk dijadikan kayu sebagai kerajinan
5. Fungsi dari hutan diantaranya...
 - a. Sebagai pelengkap hidup manusia
 - b. Sebagai hiasan tanaman di hutan
 - c. ☒ Menghasilkan oksigen sebagai paru-paru dunia
 - d. Dimanfaatkan manusia sebanyak-banyaknya
6. Bagaimana kenampakan hutan dikalimantan pada tahun 2005...
 - a. Hutan Mulai Bertambah
 - b. ☒ Hutan banyak berkurang
 - c. Hutan sangat lebat
 - d. Hutan dijadikan pemukiman
7. Pada kenampakan hutan dikalimantan warna hijau dan putih menunjukkan adanya...
 - a. ☒ Pohon dan hutan yang gundul
 - b. Tanah dan pohon
 - c. Angin dan tanah
 - d. Angin dan hutan yang gundul
8. Jika pepohonan yang besar ditebang dan dibakar, apa yang akan terjadi dengan ekosistem...
 - a. Tanah menjadi tidak mampu menyimpan air hujan
 - b. Udara semakin sejuk
 - c. Tanah menjadi subur
 - d. ☒ Hujan terus menerus
9. Salah satu kerusakan hutan akibat...
 - a. Melakukan penebangan liar dan penebangan secara terus menerus
 - b. ☒ Membuang sampah sembarangan
 - c. Asap kendaraan
 - d. Jumlah oksigen semakin bertambah

10. Bencana yang terjadi akibat hutan gundul...
- ☐ Panas terik
 - ☒ Banjir dan tanah longsor
 - ☒ Hewan di hutan semakin banyak
 - ☐ Tanah akan mudah menyerap air
11. Cara menjaga kelestarian hutan kecuali...
- ☐ Mengganti tanaman dengan ladang berpindah
 - ☐ Tidak melakukan ladang berpindah
 - ☐ Mengadakan penghijauan
 - ☒ Membiarkan hutan terbakar
12. Apa yang anda lakukan jika ayahmu seorang penambang pohon di hutan...
- ☒ Mengurungnya agar tidak melakukan penambangan pohon secara liar
 - ☒ Membantunya
 - ☐ Membiarkannya
 - ☐ Memarahinya
13. Berikut ini yang bukan termasuk jenis-jenis hutan...
- ☐ Hutan bakau
 - ☒ Hutan rawa
 - ☐ Hutan tropis
 - ☐ Hutan lereng
14. Hutan mangrove atau hutan bakau yaitu jenis hutan lindung yang berfungsi melindungi...
- ☐ Tanah
 - ☒ Melindungi hutan dari curah hujan
 - ☒ Hewan yang ada dalam hutan
 - ☐ Pantai dari abrasi dan erosi
15. Bagaimana dampak yang dirasakan hewan di hutan akibat penambangan hutan secara liar...
- ☒ Hewan semakin punah, kehilangan tempat tinggal dan sulit mencari makanan
 - ☒ Bertambahnya keanekaragaman hayati
 - ☐ Hewan dilindungi
 - ☐ Kurangnya cadangan air



SOAL TES

Materi : Kenampakan hutan di Kalimantan

Nama : Agustusyifa Putri D

Hari/tanggal : 28 - November 2020

Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!

1. Apa pengertian dari hutan ...
 - a. Hutan merupakan kawasan yang sempit dan sedikit di tumbuh pepohonan
 - b. Hutan merupakan tempat untuk berekreasi
 - c. Hutan merupakan sebuah kawasan yang di tumbuh dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya
 - d. Hutan merupakan kawasan yang ditumbuhi beberapa pohon
2. Apa yang akan dilakukan jika pohon yang ada di hutan habis ...
 - a. Membiarkannya begitu saja
 - b. Bergotong royong dengan melakukan penghijauan kembali
 - c. Merusaknya
 - d. Membakarnya
3. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan ...
 - a. Panas
 - b. Hujan lebat
 - c. Angin kencang
 - d. Rusaknya hutan
4. Mengapa kenampakan hutan di tahun 19500 dan 2010 sangat berbeda ...
 - a. Karena banyaknya lahan yang hilang akibat ditebang dan dan memanfaatkan tanaman hutan untuk kebutuhan bangunan sehingga pohon semakin berkurang
 - b. Pohon dihutan sangat lebat jadi harus ditebang
 - c. Banyaknya hewan buas
 - d. Pohon dihutan bagus untuk dijadikan kayu sebagai kerajinan
5. Fungsi dari hutan diantaranya ...
 - a. Sebagai pelengkap hidup manusia
 - b. Sebagai hiasan tanaman dihutan
 - c. Menghasilkan oksegen sebagai paru-paru dunia
 - d. Dimanfaatkan manusia sebanyak-banyaknya
6. Bagaimana kenampakan hutan dikalimantan pada tahun 2005 ...
 - a. Hutan Mulai Bertambah
 - b. Hutan banyak berkurang
 - c. Hutan sangat lebat
 - d. Hutan dijadikan pemukiman
7. Pada kanampakan hutan dikalimantan warna hijau dan putih menunjukan adanya ...
 - a. Pohon dan hutan yang gundul
 - b. Tanah dan pohon
 - c. Angin dan tanah
 - d. Angin dan hutan yang gundul
8. Jika pepohonan yang besar dihutan habis ditebang dan dibakar, apa yang akan terjadi dengan ekosistem ...
 - a. Tanah menjadi tidak mampu menyimpan air hujan
 - b. Udara semakin sejuk
 - c. Tanah menjadi subur
 - d. Hujan terus menerus
9. Salah satu kerusakan hutan akibat ...
 - a. Melakukan penebangan liar dan penebangan secara terus menerus
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Asap kendaraan
 - d. Jumlah oksigen semakin bertambah

10. Bencana yang terjadi akibat hutan gundul...
- ☐ Panas terik
 - ☒ Banjir dan tanah longsor
 - ☐ Hewan dihutan semakin banyak
 - ☐ Tanah akan mudah menyerap air
11. Cara menjaga kelestarian hutan kecuali...
- Mengganti tanaman dengan ladang berpindah
 - ☐ Tidak melakukan ladang berpindah
 - ☐ Mengadakan penghijauan
 - ☒ Membiarkan hutan terbakar
12. Apa yang anda lakukan jika ayahmu seorang penebang pohon dihutan...
- ☒ Mengurungnya agar tidak melakukan penebangan pohon secara liar
 - ☐ Membantunya
 - ☐ Membiarkannya
 - ☐ Memarahinya
13. Berikut ini yang bukan termasuk jenis-jenis hutan...
- Hutan bakau
 - ☒ Hutan rawa
 - ☐ Hutan tropis
 - ☐ Hutan lereng
14. Hutan mangrove atau hutan bakau yaitu jenis hutan lindung yang berfungsi melindungi...
- Tanah
 - ☒ Melindungi hutan dari curah hujan
 - ☐ Hewan yang ada dalam hutan
 - ☐ Pantai dari abrasi dan erosi
15. Bagaimana dampak yang dirasakan hewan dihutan akibat penebangan hutan secara liar...
- ☒ Hewan semakin punah, kehilangan tempat tinggal dan sulit mencari makanan
 - ☐ Bertambahnya keanekaragaman hayati
 - ☐ Hewan dilindungi
 - ☐ Kurangnya cadangan air



SOAL TES

Materi : Kenampakan hutan di Kalimantan

Nama : **chandra Tampang**

Hari/tanggal : **28 - November 2010**

Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!

1. Apa pengertian dari hutan...
 - a Hutan merupakan kawasan yang sempit dan sedikit di tumbuh pepohonan
 - b Hutan merupakan tempat untuk berekreasi
 - c Hutan merupakan sebuah kawasan yang di tumbuh dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya
 - d Hutan merupakan kawasan yang ditumbuhi beberapa pohon
2. Apa yang akan dilakukan jika pohon yang ada di hutan habis...
 - a. Membarkannya begitu saja
 - b. Bergotong royong dengan melakukan penghijauan kembali
 - c. Merusaknya
 - d. Membakarnya
3. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan...
 - a. Panas
 - b. Hujan lebat
 - c. Angin kencang
 - d. Rusaknya hutan
4. Mengapa kenampakan hutan di tahun 19500 dan 2010 sangat berbeda...
 - a. Karena banyaknya lahan yang hilang akibat diebang dan dan memanfaatkan tanaman hutan untuk kebutuhan bangunan sehingga pohon semakn berkurang
 - b. Pohon di hutan sangat lebat jadi harus diebang
 - c. Banyaknya hewan buas
 - d. Pohon di hutan bagus untuk dijadikan kayu sebagai kerajinan
5. Fungsi dari hutan diantaranya...
 - a. Sebagai pelengkap hidup manusia
 - b. Sebagai hiasan tanaman di hutan
 - c. Menghasilkan oksegen sebagai paru-paru dunia
 - d. Dimanfaatkan manusia sebanyak-banyaknya
6. Bagaimana kenampakan hutan dikalimantan pada tahun 2005...
 - a. Hutan Mulai Bertambah
 - b. Hutan banyak berkurang
 - c. Hutan sangat lebat
 - d. Hutan dijadikan pemukiman
7. Pada kenampakan hutan dikalimantan warna hijau dan putih menunjukkan adanya...
 - a. Pohon dan hutan yang gundul
 - b. Tanah dan pohon
 - c. Angin dan tanah
 - d. Angin dan hutan yang gundul
8. Jika pepohonan yang besar di hutan habis diebang dan dibakar, apa yang akan terjadi dengan ekosistem...
 - a. Tanah menjadi tidak mampu menyimpan air hujan
 - b. Udara semakin sejuk
 - c. Tanah menjadi subur
 - d. Hujan terus menerus
9. Salah satu kerusakan hutan akibat...
 - a. Melakukan penebangan liar dan penebangan secara terus menerus
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Asap kendaraan
 - d. Jumlah oksigen semakin bertambah

10. Bencana yang terjadi akibat hutan gundul...
- ☐ Panas terik
 - ☒ Banjir dan tanah longsor
 - ☐ Hewan dihutan semakin banyak
 - ☐ Tanah akan mudah menyerap air
11. Cara menjaga kelestarian hutan kecuali...
- ☐ Mengganti tanaman dengan ladang berpindah
 - ☐ Tidak melakukan ladang berpindah
 - ☐ Mengadakan penghijauan
 - ☒ Membiarkan hutan terbakar
12. Apa yang anda lakukan jika ayahmu seorang penambang pohon di hutan...
- ☒ Menegurnya agar tidak melakukan penambangan pohon secara liar
 - ☐ Membantunya
 - ☐ Membiarkannya
 - ☐ Memarahinya
13. Berikut ini yang bukan termasuk jenis-jenis hutan...
- ☐ Hutan bakau
 - ☐ Hutan rawa
 - ☒ Hutan tropis
 - ☐ Hutan lereng
14. Hutan mangrove atau hutan bakau yaitu jenis hutan lindung yang berfungsi melindungi...
- ☐ Tanah
 - ☐ Melindungi hutan dari curah hujan
 - ☐ Hewan yang ada dalam hutan
 - ☒ Pantai dari abrasi dan erosi
15. Bagaimana dampak yang dirasakan hewan di hutan akibat penambangan hutan secara liar...
- ☒ Hewan semakin punah, kehilangan tempat tinggal dan sulit mencari makanan
 - ☐ Bertambahnya keanekaragaman hayati
 - ☐ Hewan dilindungi
 - ☐ Kurangnya cadangan air



SOAL TES

Materi : Kenampakan hutan di Kalimantan

Nama : **Fabian Alansia Tur**

Hari/tanggal : **28-November 2020**

Kerjakan soal dibawah ini secara individu dan cermati soal berikut ini!

1. Apa pengertian dari hutan ...
 - a. Hutan merupakan kawasan yang sempit dan sedikit di tumbuh pepohonan
 - b. Hutan merupakan tempat untuk berekreasi
 - ☒ c. Hutan merupakan sebuah kawasan yang di tumbuh dengan lebat oleh pepohonan dan tumbuhan lainnya
 - d. Hutan merupakan kawasan yang ditumbuhi beberapa pohon
2. Apa yang akan dilakukan jika pohon yang ada di hutan habis...
 - a. Membarkannya begitu saja
 - ☒ b. Bergotong royong dengan melakukan penghijauan kembali
 - c. Merusaknya
 - d. Membakarnya
3. Penebangan hutan yang dilakukan secara terus menerus dapat menimbulkan ...
 - a. Panas
 - b. Hujan lebat
 - c. Angin kencang
 - ☒ d. Rusaknya hutan
4. Mengapa kenampakan hutan di tahun 19500 dan 2010 sangat berbeda...
 - ☒ a. Karena banyaknya lahan yang hilang akibat ditebang dan dan memanfaatkan tanaman hutan untuk kebutuhan bangunan sehingga pohon semakin berkurang
 - b. Pohon di hutan sangat lebat jadi harus ditebang
 - c. Banyaknya hewan buas
 - d. Pohon di hutan bagus untuk dijadikan kayu sebagai kerajinan
5. Fungsi dari hutan diantaranya...
 - a. Sebagai pelengkap hidup manusia
 - b. Sebagai hiasan tanaman di hutan
 - ☒ c. Menghasilkan oksigen sebagai paru-paru dunia
 - d. Dimanfaatkan manusia sebanyak-banyaknya
6. Bagaimana kenampakan hutan dikalimantan pada tahun 2005...
 - a. Hutan Mulai Bertambah
 - b. Hutan banyak berkurang
 - ☒ c. Hutan sangat lebat
 - d. Hutan dijadikan pemukiman
7. Pada kenampakan hutan dikalimantan warna hijau dan putih menunjukkan adanya...
 - a. Pohon dan hutan yang gundul
 - b. Tanah dan pohon
 - ☒ c. Angin dan tanah
 - d. Angin dan hutan yang gundul
8. Jika pepohonan yang besar di hutan habis ditebang dan dibakar, apa yang terjadi dengan ekosistem ...
 - ☒ a. Tanah menjadi tidak mampu menyimpan air hujan
 - b. Udara semakin sejuk
 - c. Tanah menjadi subur
 - d. Hujan terus menerus
9. Salah satu kerusakan hutan akibat ...
 - ☒ a. Melakukan penebangan liar dan penebangan secara terus menerus
 - b. Membuang sampah sembarangan
 - c. Asap kendaraan
 - d. Jumlah oksigen semakin bertambah

10. Bencana yang terjadi akibat hutan gundul...
- ☐ Panas terik
 - ☒ Banjir dan tanah longsor
 - ☐ Hewan di hutan semakin banyak
 - ☐ Tanah akan mudah menyerap air
11. Cara menjaga kelestarian hutan kecuali...
- ☐ Mengganti tanaman dengan ladang berpindah
 - ☐ Tidak melakukan ladang berpindah
 - ☐ Mengadakan penghijauan
 - ☒ Membiarkan hutan terbakar
12. Apa yang anda lakukan jika ayahmu seorang penebang pohon di hutan...
- ☒ Mengurunya agar tidak melakukan penebangan pohon secara liar
 - ☐ Membantunya
 - ☐ Membiarkannya
 - ☐ Memarahnya
13. Berikut ini yang bukan termasuk jenis-jenis hutan...
- ☐ Hutan bakau
 - ☐ Hutan rawa
 - ☐ Hutan tropis
 - ☒ Hutan lereng
14. Hutan mangrove atau hutan bakau yaitu jenis hutan lindung yang berfungsi melindungi...
- ☐ Tanah
 - ☐ Melindungi hutan dari curah hujan
 - ☐ Hewan yang ada dalam hutan
 - ☒ Pantai dari abrasi dan erosi
15. Bagaimana dampak yang dirasakan hewan di hutan akibat penebangan hutan secara liar...
- ☒ Hewan semakin punah, kehilangan tempat tinggal dan sulit mencari makanan
 - ☒ Bertambahnya keanekaragaman hayati
 - ☐ Hewan dilindungi
 - ☐ Kurangnya cadangan air



DATA PENGISIAN ANGKET KELAS IVB

[illegible]

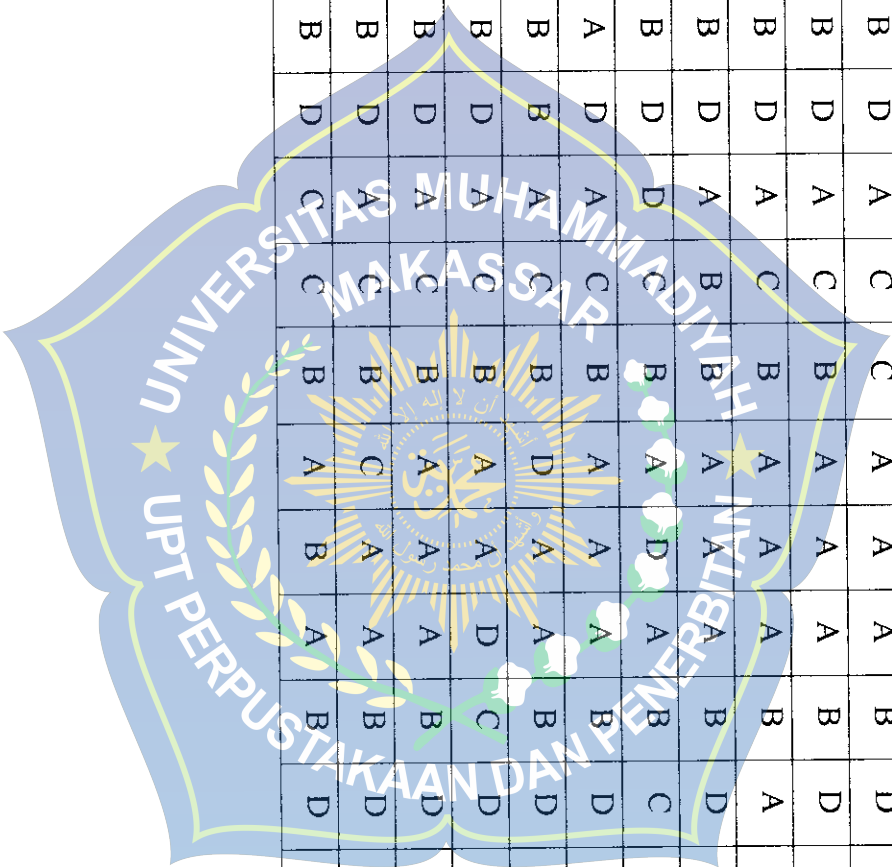
12	Muh. Rafi	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	74
13	Muh. Syahril Saputra	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
14	Muhammad Anugrah	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	75
15	Muh. Firman Asnur	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	71
16	Muhammad Takbir	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
17	Nasril Aldo	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78
18	Nasrullah	3	3	4	4	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70
19	Nurhafifah Zalzabillah	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	70
20	Ri'lah Afizah Islami	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	74
21	Seni darmayanti Satu. W	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	75
22	Siti Zahra Syam	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	74
23	ST. Nur Arena Ismail	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	77
24	Yoram Dominicus. D	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	77
25	Muhammad Fatil	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	2	2	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	63

Lampiran 5 Data Pengisian Hasil Belajar Murid Kelas IVb

DATA PENGISIAN HASIL BELAJAR MURID KELAS IVB

No	Nama murid	Nomor Soal															Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Adriansyah Putra	C	B	D	B	C	B	A	A	A	B	C	A	D	D	A	80
2	Ahmad Asyham. S	C	B	D	A	C	B	A	A	A	B	D	A	B	C	A	80
3	Aulia Putri. Sudirman	C	B	D	C	C	B	A	D	A	B	D	A	B	B	A	73
4	Ayutussyifa Putri. R	C	B	D	A	C	D	A	A	A	B	D	A	A	D	A	80
5	Chandra Tampang	C	B	A	A	C	C	A	A	B	B	D	A	C	D	A	87
6	Fabian Alfanesia Turi	C	B	D	A	C	B	C	A	A	B	D	A	D	D	B	87
7	Idul Saputra	B	B	D	A	C	B	A	A	A	B	D	B	D	D	A	87
8	Jesson Aprilio	C	B	D	A	A	B	A	A	A	B	D	A	D	B	A	87
9	Mark Steven Parri	C	B	C	A	C	B	A	A	A	B	D	A	D	D	A	93
10	Muh. Akbar Aslam	C	B	D	A	C	D	A	C	A	B	D	A	D	D	A	87
11	Muh. Faturahman	A	B	D	A	C	B	A	A	D	A	D	A	D	D	A	87
12	Muh. Rafi	C	B	D	A	C	B	A	B	A	B	A	D	D	D	A	87
13	Muh. Syahril Saputra	C	A	D	A	C	B	A	A	A	B	B	A	D	D	A	87

14	Muhammad Anugrah	C	B	D	B	C	C	B	A	C	A	B	D	A	D	D	A	87
15	Muh. Firman Asnur	A	B	D	A	C	C	C	A	A	A	B	D	A	D	D	C	80
16	Muhammad Takbir	C	B	D	A	C	C	B	A	A	A	B	D	A	D	C	A	93
17	Nasril Aldo	D	B	D	A	C	C	B	A	A	A	B	A	A	D	D	A	87
18	Nasrullah	C	B	D	A	B	B	B	A	A	A	B	D	A	C	D	A	87
19	Nurhafifah Zalzabillah	C	B	D	D	C	C	B	A	D	A	B	C	A	D	D	A	80
20	Ri'lah Afizah Islami	C	A	D	A	C	C	B	A	A	A	B	D	A	D	D	B	87
21	Seni darmayanti Salu. W	C	B	B	A	C	C	B	D	A	A	B	D	A	D	D	A	87
22	Siti Zahra Syam	C	B	D	A	C	C	B	A	A	A	C	D	A	D	D	A	87
23	ST. Nur Alrena Ismail	C	B	D	A	C	C	B	A	A	A	B	D	A	C	D	A	93
24	Yorann Dominicus. D	C	B	D	A	C	C	B	C	A	A	B	D	A	D	D	A	93
25	Muhammad Fatil	A	B	D	C	C	C	B	A	B	A	B	A	A	D	B	A	73



Lampiran 6 uji Korelasi *Product Moment***UJI KORELASI *PRODUCT MOMENT***

Responden	X	Y	X ²	Y ²	XY	r_{xy}
1	75	80	5625	6400	6000	0,772
2	74	80	5476	6400	5920	
3	70	73	4900	5329	5110	
4	72	80	5184	6400	5760	
5	74	87	5476	7569	6438	
6	71	87	5041	7569	6177	
7	74	87	5476	7569	6438	
8	73	87	5329	7569	6351	
9	77	93	5929	8649	7161	
10	74	87	5476	7569	6438	
11	74	87	5476	7569	6438	
12	74	87	5476	7569	6438	
13	75	87	5625	7569	6525	
14	75	87	5625	7569	6525	
15	71	80	5041	6400	5680	
16	80	93	6400	8649	7440	
17	78	87	6084	7569	6786	
18	70	87	4900	7569	6090	
19	70	80	4900	6400	5600	
20	74	87	5476	7569	6438	
21	75	87	5625	7569	6525	
22	74	87	5476	7569	6438	
23	77	93	5929	8649	7161	
24	77	93	5929	8649	7161	
25	63	73	3969	5329	4599	
N=25	1841	2136	135843	183220	157637	

Lampiran 7 Tabel Nilai r Product Moment**TABEL NILAI r PRODUCT MOMENT**

N	Taraf Signifikan		N	Taraf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%
3	0,999	0,999	28	0,374	0,478
4	0,990	0,990	29	0,367	0,470
5	0,959	0,959	30	0,361	0,463
6	0,811	0,917	31	0,355	0,456
7	0,754	0,874	32	0,349	0,449
8	0,707	0,874	33	0,344	0,442
9	0,666	0,798	34	0,339	0,436
10	0,632	0,765	35	0,334	0,430
11	0,602	0,735	36	0,329	0,424
12	0,576	0,708	37	0,325	0,418
13	0,553	0,684	38	0,320	0,413
14	0,532	0,661	39	0,316	0,408
15	0,514	0,641	40	0,312	0,403
16	0,497	0,623	41	0,308	0,398
17	0,482	0,606	42	0,304	0,393
18	0,482	0,590	43	0,401	0,389
19	0,456	0,575	44	0,297	0,384
20	0,444	0,561	45	0,294	0,380
21	0,433	0,549	46	0,291	0,376
22	0,423	0,537	47	0,288	0,372
23	0,413	0,526	48	0,284	0,368
24	0,404	0,515	49	0,281	0,368
25	0,396	0,505	50	0,279	0,361
26	0,388	0,496			
27	0,381	0,487			

Lampiran 8 Validasi Media *Wallchart*

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Visual *WallChart* Terhadap Hasil

Belajar Murid pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar

Peneliti : Nurmi

Prodi : Teknologi Pendidikan

Nama Validator : Nurindah,SPd.,M.Pd

Petunjuk :

Berilah tanda (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1: Tidak baik

4: Baik

2: Kurang baik

5: Sangat baik

3: Cukup baik

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media visual <i>wallchart</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran				✓	
	b. Media visual <i>wallchart</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

	c. Penggunaan media visual <i>wallchart</i> sesuai dengan Kompetensi Inti				✓	
	d. Penggunaan media visual <i>wallchart</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar				✓	
	Ilustrasi					
2	a. Media visual <i>wallchart</i> dapat memberikan gambaran ringkasan penting pada presentasi				✓	
	b. Media visual <i>wallchart</i> dapat mempermudah murid dalam membayangkan fenomena				✓	
	Kualitas dan Tampilan Media					
3	a. Penampilan media visual <i>wallchart</i> menarik perhatian murid				✓	
	b. Media visual <i>wallchart</i> tidak mudah rusak				✓	
	c. Media visual <i>wallchart</i> dapat menyajikan gambar				✓	
	Daya Tarik					
4	a. Penggunaan media visual <i>wallchart</i> dapat meningkatkan hasil belajar				✓	
	b. Penggunaan media visual <i>wallchart</i> dapat menumbuhkan motivasi dan perhatian murid dalam belajar				✓	

Simpulan validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media pembelajaran ini

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media pembelajaran ini

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

Saran:

Mediannya menarik, sesuai dengan konsep

Makassar,

Validator/Penilai,

(Hurinda, S.pd., M.Pd.)

Lampiran 9 Kartu Kontrol Penelitian

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

Jalan Rongga Karamba No. 20 Makassar
Telp. 0411-499071, 499072, 499073
Email: gupmu@uim-makassar.ac.id
Website: www.uim-makassar.ac.id

KARTU KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : NURMI
NIM : 10531108016
Pembimbing I : Drs. H. Mursidin M.Pd
Pembimbing II : Murindah S.Pd M.Pd
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Visual Wallchart Terhadap Hasil Belajar Murid Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar

Lokasi Penelitian : SD Inpres Tello Baru Makassar

No	Kegiatan Penelitian	Tanggal	TTD
1	Observasi, Konsultasi Materi IPS	28/11/2020	
2	Pembelajaran dengan menggunakan wallchart	26/11/2020	
3	Pengisian angket	27/11/2020	
4	Pengisian soal tes	28/11/2020	
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Catatan:

1. Kartu kontrol penelitian di isi pada saat melaksanakan penelitian.
2. Kartu kontrol diparafasi atau ditandatangani oleh kepala sekolah/guru.
3. Kartu Kontrol dikumpul pada saat mendaftar ujian skripsi.

20

Mengetahui
Kepala Sekolah

ASRIL WAHYUDI, S.Pd
NIP. 19741998021001

Lampiran 10 Persuratan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR INPRES TELLO BARU

KECAMATAN PANAKKUKANG

Jl. Paccinang Raya No.1 Kode Pos 90233 No.Telp (0411) 448 552

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 421.2/0207/SD.ITB.15/PNK/I/2021

Yang Bertandatangan dibawah ini

Nama : ASRIL WAHYUDI, S.Pd
 NIP : 19740701 199802 1 001
 Pangkat/Golongan : Pembina IV/b
 Jabatan : Kepala UPT SPF SD Inpres Tello Baru
 Unit Kerja : UPT SPF SD Inpres Tello Baru

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : NURMI
 NIM/Jurusan : 1053111103016 / Teknologi Pendidikan
 Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
 Perguruan Tinggi : UNISMUH
 Alamat : Jl. Slt. Alauddin No.259, Makassar

Yang nama tersebut diatas telah selesai melaksanakan Penelitian dengan judul
 "PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL WALLCHART TERHADAP HASIL BELAJAR
 MURID PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV UPT SPF SD INPRES TELLO SEMESTER I TAHUN
 AJARAN 2020/2021". penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 23 – 29 November 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 19 Januari 2021

Kepala UPT SPF SD Inpres Tello Baru



ASRIL WAHYUDI, S.Pd
 19740701 199802 1 001



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. 866972 Fax (0411) 865588 Makassar 90221 E-mail: lpjmunimuh@plaza.com



Nomor : 267/05/C.4-VIII/XI/42/2020

Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

08 Rabiul Akhir 1442 H

23 November 2020 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala UPT P2T BKPM Makassar

di -

Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 3755/FKIP/A.4-Il/XI/1442/2020 tanggal 21 November 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : NURMI
No. Stambuk : 10531.1103016
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Teknologi
Pekerjaan : Mahasiswa

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

"Pengaruh media pembelajaran visual wallchart terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 28 November 2020 s/d 28 Januari 2021.

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 katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.

NBM 101 7716



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

Nomor : 8749/S.01/PTSP/2020
 Lampiran : -
 Penhal : Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Walikota Makassar

di-
 Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 267/05/C 4-VIII/XI/42/2020 tanggal 23 November 2020 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : NURMI
 Nomor Pokok : 10531108016
 Program Studi : Pend. Teknologi
 Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
 Alamat : Jl. Si Alauddin No. 259, Makassar

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

" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL WALLCHART TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPRES TELLO BARU MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 28 November 2020 s/d 28 Januari 2021

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

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik dan Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan **barcode**.

Demikian surat izin penelitian ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 23 November 2020

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu


Dr. JAYADI NAS, S.Sos., M.Si
 Pangkat : Pembina Tk.I
 Nip : 19710501 199803 1 004

Tembusan Yth:
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar d. Makassar;
 2. Pertinggal.

SIMAP PTSP 23-11-2020



Jl. Bougenville No 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231





**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**

Jalan Ahmad Yani No 2 Makassar 90111
Telp +62411 – 3615867 Fax +62411 – 3615867
Email : Kesbang@makassar.go.id Home page : <http://www.makassar.go.id>

Makassar, 24 November 2020

K e p a d a

**Yth. KEPALA DINAS PENDIDIKAN
KOTA MAKASSAR**

Nomor : 070 / 2352 -II/BKBP/XI/2020
Sifat :
Perihal : Izin Penelitian

**DI -
MAKASSAR**

Dengan Hormat,

Menunjuk Surat dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor : **8749/S.01/PTSP/2020**, Tanggal **23 November 2020**. Perihal tersebut di atas, maka bersama ini disampaikan kepada Bapak bahwa :

Nama : **NURMI**
NIM / Jurusan : **105311108016 / Teknologi Pendidikan**
Pekerjaan : **Mahasiswa (S1) UNISMUH**
Alamat : **Jl Sultan Alauddin No. 269, Makassar**
Judul : **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL WALLCHART TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPERS TELLO BARU MAKASSAR"**

Bermaksud mengadakan **Penelitian** pada Instansi / Wilayah Bapak, dalam rangka **Penyusunan Skripsi** sesuai dengan judul di atas, yang akan dilaksanakan mulai tanggal **24 November 2020 s/d 28 Januari 2021**.

Sehubungan dengan hal tersebut, pada prinsipnya kami dapat menyetujui dengan memberikan surat rekomendasi izin penelitian ini.

Demikian disampaikan kepada Bapak untuk dimaklumi dan selanjutnya yang bersangkutan melaporkan hasilnya kepada Walikota Makassar Cc. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.

A n W A L I K O T A M A K A S S A R
B A D A N K E S A T U A N B A N G S A D A N P O L I T I K



Ir. H. JAMAING, M.Sc
Panglima Pembina Utama Muda
NIP. 19601231 198003 1 064

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Prov. Sul – Sel. di Makassar;
2. Kepala Unit Pelaksana Teknis P2T Badan Koordinasi Penanaman Modal Daerah Prov. Sul Sel di Makassar;
3. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;
5. Arsip



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR DINAS PENDIDIKAN

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : disdikkotamaks@gmail.com



IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/00309/DP/XI/2020

Dasar : Surat Kepala Kantor Badan Kesatuan Bangsa Kota Makassar
Nomor : 070/2352-II/BPKB/XI/2020 Tanggal 24 November 2020
Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada

Nama : NURMI
NIM / Jurusan : 1053111108016 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Slt. Alauddin No.259, Makassar

Untuk

Mengadakan Penelitian di UPT SPF SD Inpres Tello Baru Kota Makassar dalam rangka Penyusunan Skripsi pada UNISMUH di Makassar dengan judul penelitian:

" PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL WALLCHART TERHADAP HASIL BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD INPRES TELLO BARU MAKASSAR "

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku
4. Hasil penelitian 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar

Pada Tanggal : 24 November 2020

An. Plt. KEPALA DINAS
Sekretaris

KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



A. SITI DJUMHARIJAH SE

Pangkat : Penata Tk.1

NIP : 19708109 199403 2 004

Lampiran 11 Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
 Telp : 0411-860817 / 860132 (Fax)
 Email : info@unismuh.ac.id
 Web : www.ikp.unismuh.ac.id


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NURMI
Stambuk : 105311108016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Visual WallChart Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar

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

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	12/02/2021	Sampul dan bab I pengantar bab V dan bab VI dan bab VII bab VIII dan bab IX dan bab X	    

Catatan :
 Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Mengetahui,
 Ketua Jurusan
 Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
 NBM.991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Azzuddin No. 259 Makassar
Telp. 0411-860817 / 860192 (Fax)
Email: ikp@umid.ac.id
Web: www.umid.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NURMI
Stambuk : I05311108016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Wallchart* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar
Pembimbing : 1. Drs. H. Nurdin, M.Pd
2. Nurindah, S.Pd, M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan
1	9/02/21	- R. Nurdin - Nurindah - motto - hasil belajar	
3	19/02/21		

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi ke Pembimbing minimal 3 kali.

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM.991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Soediro AlwaSiro Bin. 219 Makassar
Telp. 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email: ikp@umh.ac.id
Web: www.ikp.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NURMI
Stambuk : 105311108016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Visual WallChart Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar
Pembimbing : 1. Des. H. Nidhi M.Pd.
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Isi Perbaikan	Tanda Tangan
1.	Rabu, 6 Mei 2015	- Rapihan pengisian - Isikan kembali pengisian data pada hasil penelitian - Isikan kembali pengisian data dengan rumus pada bagian metodologi penelitiannya	
2.	02 Mei 2015	- Isikan kembali hasil penelitian dan kesimpulan - Isikan kembali hasil penelitian	
3.	04 Mei 2015	- Isikan kembali hasil penelitian dan kesimpulan - Isikan kembali hasil penelitian	

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat mengikuti ujian skripsi jika sudah konsultasi dengan Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM.991323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 759 Makassar
Telp. 0411-8609037 - 860113 (Pusat)
Email: fkip@umh.ac.id
Web: www.fkip.umh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : NURMI
Stambuk : 105311108016
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Visual *Wallchart* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Tello Baru Makassar
Pembimbing : 1. Drs. H. Nordin, M.Pd
2. Nurindah, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Isi dan Perbaikan	Tanda Tangan
4.	Senin, 08 Desember 2023	- Menentukan pokok masalah dengan jelas dan benar - Ketersediaan penggunaan rumus / perhitungan dalam pelaksanaan analisis data	
5.	Selasa, 12 Desember 2023	- Pelaku sudah diberi dan kategori awar hari respon dan hasil belajar memberi	
6.	Senin, 18 Desember 2023	Tamab. Keutuhan abstraknya	

Catatan :
Mahasiswa hanya dapat meninikah nuan skripsi jika sudah konsultasi ke Dosen Pembimbing minimal 3 kali

Makassar, 18 Desember 2023
Kepala Jurusan
Teknologi Pendidikan

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd
NBM.991323

DOKUMENTASI

Pembelajaran menggunakan media visual *wallchart* melalui *daring group whatsapp*

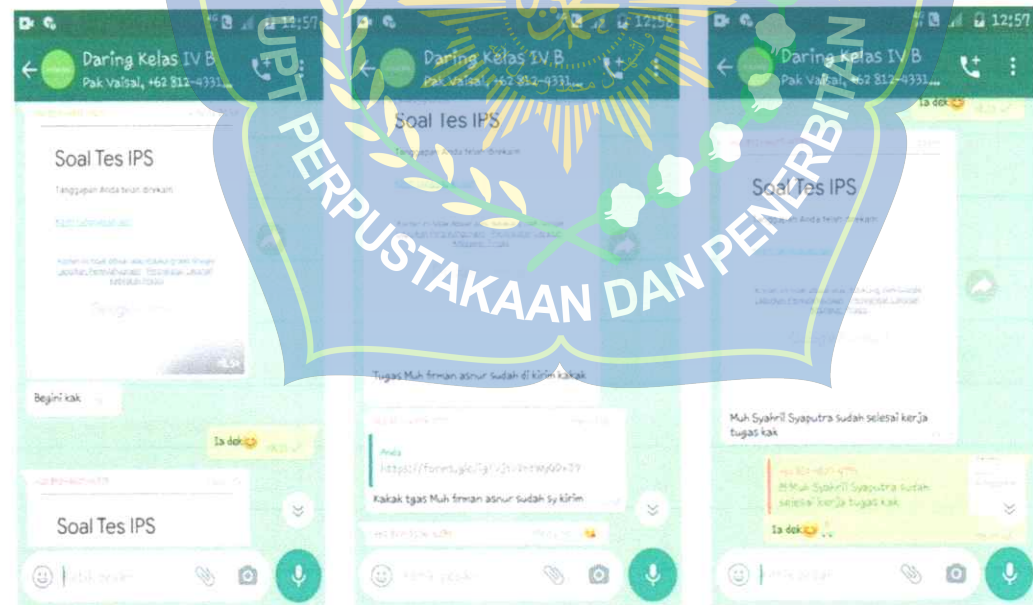


Murid mengisi angket dan hasil belajar dengan menggunakan media visual wallchart.

Mengisi angket



Mengisi soal tes



SKRIPSI

by Nurmi 105311108016



Submission date: 27-Mar-2021 09.29AM (UTC+0700)

Submission ID: 1543534244

File name: TURNITING_SKRIPSI_NURMI.docx (111.92K)

Word count: 9395

Character count: 60639

RIWAYAT HIDUP



NURMI. Lahir di Naru Sape Provinsi Nusa Tenggara Barat pada tanggal 23 Juni 1996 Anak ke 5 dari 7 bersaudara dari pasangan Ayahanda Imran dan Ibunda Antiama. Penulis pertama kali menempuh pendidikan sekolah dasar tahun 2004 di SDN Inpres Naru 1 Sape, dan tamat pada tahun

2009, tamat SMP Negeri 1 Sape pada tahun 2012 dan tamat SMA Negeri 1 Sape pada tahun 2015, penulis melanjutkan pendidikan pada program studi srata satu (S1) program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tahun 2016.

